

1 Jeu de fléchettes électroniques

6 fléchettes à pointe souple

Montage avec adaptateur : Choisissez un endroit pour accrocher le jeu de fléchette avec environ 3m d'espace libre devant la cible. Le centre de la cible doit être à 1.73m du sol. Marquez l'emplacement central sur le mur. Si vous voulez monter la cible plus solidement au mur, vous pouvez fixer quatre vis à travers les trous situés dans la zone de l'anneau de capture (la zone en dehors des segments de notation).

Touche interrupteur POWER : Bouton situé sur le coin inférieur droit sur le côté de la cible. Assurez-vous que l'adaptateur secteur est branché dans la prise sur le côté de la cible. Appuyez sur le bouton POWER pour mettre en jeu ou hors tension.

Touche START / HOLD : Ce bouton multifonctions est utilisé pour :

- Démarrez le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées.
- Mettez le jeu de fléchettes au statut HOLD entre les tours pour permettre au joueur de retirer les fléchettes de la zone cible.

Touche GAME GUARD (garde le jeu) : Après avoir activé la touche START et que le jeu a commencé, la fonction GAME GUARD peut être activée. Lorsque le bouton est enfoncé, toutes les touches seront "verrouillées". Lorsque le bouton GAME GUARD est actif, une fléchette égarée frappant un bouton ne sera pas affecté à votre jeu. Pour désactiver le GAME GUARD, appuyez simplement sur le bouton et les touches se déverrouillent.

Touche BOUNCE OUT : Décidez avant de jouer si vous voulez compter les fléchettes qui ne restent (sont) pas dans la cible («rebondir en dehors») ou non. Sinon, appuyez simplement sur la touche BOUNCE OUT immédiatement après qu'un rebond se produit pour déduire le score qui enregistre.

Touche DART-OUT / SCORE : La fonction DART-OUT est active uniquement pendant les jeux "01" (301, 401, etc.). Lorsque le score d'un joueur tombe en dessous de 160, le joueur peut appuyer sur le bouton DART-OUT pour obtenir une suggestion de la cible pour lancer les 3 fléchettes nécessaires afin de terminer le jeu. Note : Doubles et triples sont indiqués avec 2 et 3 tirets à la gauche du numéro respectif. La fonction SCORE permet aux joueurs d'accéder au score pas encore affiché.

Touche SOUND : Niveau sonore réglable de 0-7 niveaux (8 niveaux)

Touche DOUBLE/MISS : Ce bouton est utilisé pour activer les options Double In / Double Out et Master Out pour les jeux "01". Cette fonction est active uniquement lors de la sélection des jeux 301, 401, etc.. Notes : Tous les modèles n'ont pas l'option Master Out. La fonction MISS est active pendant la lecture de tout jeu. Appuyez sur le bouton pour enregistrer une fléchette "raté". Le joueur peut appuyer lorsque les fléchettes sont en dehors de la zone cible pour que l'ordinateur enregistre une fléchette lancée.

Touche PLAYER/PAGE : Ce bouton est utilisé au début de chaque jeu pour sélectionner le nombre de joueurs voulant jouer. En outre, ce bouton permet aux joueurs affichés actifs de voir les scores des autres joueurs. Le tableau de fléchettes LCD fait le suivi des scores jusqu'à 8 joueurs ou jusqu'à 4 équipes de deux personnes.

Touche GAME : Appuyez pour naviguer dans le menu de jeu sur l'écran et sélectionner le jeu.

Touche SELECT : Appuyez pour sélectionner différents réglages de difficulté pour les jeux. De nombreux jeux contiennent plusieurs options de difficulté auxquelles on peut accéder en appuyant sur ce bouton.

Touche RESET : Appuyez pour effacer l'affichage et réinitialiser la cible à l'ouverture du son.

Touche CYBERMATCH : Cette fonctionnalité intéressante permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur à l'un des cinq niveaux de compétence différents ! Un seul joueur à la fois peut se battre contre le concurrent Cybermatch. La fonctionnalité Cybermatch ajoute un niveau de concurrence aux sessions de pratique normalement courantes.

Niveaux de compétence Cybermatch	Niveau 1 (C1)	Professionnel
	Niveau 2 (C2)	Avancée
	Niveau 3 (C3)	Intermédiaire
	Niveau 4 (C4)	Novice
	Niveau 5 (C5)	Débutant

Appuyez pour activer la fonctionnalité Cybermatch où vous pouvez jouer contre l'ordinateur, puis appuyez sur START. Quand le jeu commence: le joueur «humain» lance en premier. Après avoir lancé 3 fléchettes, allez au tableau pour sortir les fléchettes et appuyez sur START pour joueur suivant (Cybermatch). Regardez comment les scores de l'adversaire (Cybermatch) sont enregistrés à l'écran. Le jeu de fléchettes indiquera le segment de L'adversaire Cybermatch lance pour l'affichage de score actif (le voyant ATTEMPT s'allume). Alors l'Active Score Display indiquera le segment que l'adversaire de Cybermatch a réellement marqué (Le voyant RESULT s'allume).

Une fois l'adversaire Cybermatch aura terminé son tour, le plateau sera automatiquement réinitialisé pour le joueur «humain». Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne. BONNE CHANCE !

Opération de jeu de fléchettes électronique

1. Appuyez sur POWER pour activer la cible. Une courte introduction musicale est jouée au fur et à mesure de l'affichage à travers le test de mise sous tension.
2. Appuyez sur le bouton GAME jusqu'à ce que le jeu souhaité s'affiche.
3. Appuyez sur le bouton DOUBLE (facultatif) pour sélectionner le début et / ou la fin des doubles ou de la sortie principale (utilisé seulement pour les jeux 301 - 901). Ceci est expliqué dans la section des règles du jeu.
4. Appuyez sur le bouton PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2 ... 16). Le paramètre par défaut est 2 joueurs. Ou sélectionnez l'option Cybermatch en appuyant sur le bouton CYBERMATCH.
5. Appuyez sur le bouton START / HOLD (rouge) pour activer le jeu et commencer à jouer.
6. Lancer les fléchettes : Lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une commande vocale indique "Supprimer les fléchettes" et le score va clignoter. Les fléchettes peuvent maintenant être retirées sans affecter la notation électronique. Quand Toutes les fléchettes sont retirées de la surface de jeu. Appuyez sur la touche START pour accéder au lecteur suivant. Voix commande indiquera quel joueur est en place. De plus, les voyants lumineux du lecteur s'allument pour indiquer à qui le tour.

Prendre soin de votre jeu de fléchettes électronique

1. N'utilisez jamais de fléchettes à pointe de métal sur cette cible. Les fléchettes à pointe de métal endommageront sérieusement la circulation et le fonctionnement électronique de cette cible.
2. N'utilisez pas une force excessive lorsque vous lancez des fléchettes. Si vous lancez trop fort les fléchettes, vous risquez de casser fréquemment la pointe et de provoquer une usure excessive de la planche.
3. Tournez les fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre tout en les retirant du plateau. Cela facilite le retrait des fléchettes et prolonge leur durée de vie.
4. Utilisez uniquement l'adaptateur A/C fourni avec la cible. L'utilisation d'un adaptateur inadapté peut provoquer un choc électrique et endommager les circuits électroniques.
5. Retirez les piles lorsque vous ne les utilisez pas ou si vous utilisez l'adaptateur A/C en option. Cela prolongera la vie de vos batteries.
6. Ne renversez pas de liquides sur la cible. N'utilisez pas de nettoyeurs en vaporisateur ou de nettoyeurs contenant de l'ammoniaque ou d'autres produits chimiques corrosifs, car ils peuvent causer des dommages.

Jeu d'équipe

En plus de marquer jusqu'à 8 joueurs, ce jeu de fléchettes est capable de garder des points pour les équipes à un maximum de 4 équipes de deux personnes (8 personnes). Pour passer en mode de jeu en équipe, appuyez sur le bouton PLAYER continuellement jusqu'à ce qu'un "t" apparaisse à l'écran. Chaque option d'équipe est illustrée ci-dessous :

t 2-2 2 équipes, 4 joueurs individuels (1ère équipe : Joueurs 1 et 3, 2ème équipe : Joueurs 2 et 4)

t 3-3 3 équipes, 6 joueurs individuels (1ère équipe : Joueurs 1 et 4, 2ème équipe : Joueurs 2 et 5, 3ème équipe : Joueurs 3 & 6)

t 4-4 4 équipes, 8 joueurs individuels (1ère équipe : Joueurs 1 et 5, 2ème équipe : Joueurs 2 & 6, 3ème équipe : Joueurs 3 et 7, 4ème équipe : Joueurs 4 et 8)

Pendant le jeu en équipe, les membres de l'équipe combinent leurs scores pour arriver à un score d'équipe.

Menu du jeu

G01 JEU 1 : 301

Ce jeu populaire de tournoi et de pub se joue en soustrayant chaque fléchette du total de départ jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, il est considéré comme un "buste" et le score retourne là où il était au début de ce tour. Par exemple, si un joueur a besoin d'un 32 pour terminer la partie et il / elle frappe un 20, 8 et 10 (total 38), le score revient à 32 pour le tour suivant.

En jouant, l'option double in / double out peut être choisie (le double-out est l'option la plus largement utilisée). Appuyez simplement sur le bouton "DOUBLE" pour modifier ce paramètre. Les indicateurs afficheront votre réglage actuel : Remarque : Vous pouvez ajuster le score total de ce jeu.

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

Fonction Dart-Out (jeux "01" uniquement)

Ce jeu de fléchettes électronique dispose d'une fonction spéciale "Dart Out". Lorsqu'un joueur a besoin de moins de 160 pour atteindre zéro, la fonctionnalité d'estimation devient active. Le joueur peut appuyer sur le bouton DART OUT pour voir les fléchettes nécessaires pour lancer le jeu (atteindre zéro exactement). Les doubles et triples sont indiqués avec 2 ou 3 lignes à gauche de chaque numéro respectivement.

G02 JEU 2 : CRICKET

Le cricket est un jeu stratégique pour les joueurs accomplis et les débutants. Les joueurs lancent des numéros le mieux adapté pour eux et peut forcer les adversaires à lancer pour des nombres pas aussi appropriés pour eux. L'objet de Cricket est de "fermer" tous les numéros appropriés avant l'adversaire tout en accumulant le plus grand nombre de points.

Seuls les chiffres 15 à 20 et la bulle intérieure / extérieure sont utilisés. Chaque joueur doit toucher un numéro 3 fois pour "ouvrir" ce segment pour le score. Un joueur reçoit alors le nombre de points de segment "ouvert" à chaque fois qu'il lance une fléchette qui atterrit dans ce segment, à condition que leur adversaire n'ait pas fermé ce segment. Frapper le double anneau compte pour deux coups, et le triple anneau compte comme 3 hits. Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est "fermé" lorsque l'autre joueur frappe le segment ouvert 3 fois. Une fois qu'un numéro a été "fermé", tout joueur du reste du jeu ne peut plus marquer.

Gagner - L'équipe qui ferme tous les numéros en premier et accumule le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur "ferme" tous les numéros en premier mais est en retard, il / elle doit continuer à marquer les Numéros "ouverts". Si le joueur ne rattrape pas le déficit de points avant que le (s) joueur (s) adverse (s) "ferme" tous les numéros, le camp adverse gagne. La lecture continue jusqu'à ce que tous les segments soient fermés.

CRICKET SANS SCORE

Appuyez sur le bouton SELECT lorsque le cricket est affiché. Mêmes règles que le cricket standard, sauf qu'il n'y a pas de pointage. L'objet de cette version est d'être le premier à simplement "fermer" tous les numéros appropriés (15 à 20 et le centre).

G03 JEU 3 : SCRAM (pour 2 joueurs uniquement)

Ce jeu est une variante du cricket. Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un autre objectif à chaque tour. Au premier tour, le joueur 1 tente de "fermer" (marquer 3 succès dans chaque segment - 15 à 20 et centre). Pendant ce temps, le joueur 2 tente de cumuler autant de points dans les segments tant que l'autre joueur n'a pas encore fermé. Une fois que le joueur 1 a fermé tous les segments, le tour 1 est terminé. En tour 2, les rôles de chaque joueur sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments pendant que le joueur 1 va pour les points. La partie est terminée lorsque le tour 2 est terminé (le joueur 2 ferme tous les segments). Le joueur avec le total de points le plus élevé est le gagnant.

G04 JEU 4 : CRICKET COUPE-THROAT

Mêmes règles de base que le cricket standard, sauf lorsque le score commence, des points sont ajoutés à votre adversaire (s). Le but de ce jeu est de se retrouver avec le moins de points. Cette variation de cricket offre une psychologie différente aux joueurs. Plutôt que d'ajouter à votre propre score et d'aider votre propre cause comme dans le cricket standard, Cut-Throat offre l'avantage d'accumuler des points pour votre adversaire (s), le creusant dans un trou plus profond. Les joueurs compétitifs vont adorer cette variation !

G05 JEU 5 : CRICKET ANGLAIS (Pour 2 joueurs uniquement)

Ce jeu est une autre variante du cricket qui nécessite des lancers de précision. Le jeu consiste en deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour. Au premier tour, joueur 2 tente de lancer dans le centre - avec l'objectif de 9 pour compléter le tour 1. Double centre (rouge centre) compte comme 2 scores. Tout jet qui touche un segment simple ou double externe est crédité sur le total de points du joueur 1. Par exemple, si le joueur 2 lance un 20 externe, un seul centre et un 7 externe pendant son tour à tour, le joueur 2 aura une bulle soustraite des 9 nécessaires, et 27 points seront crédités au Total du joueur 1. Le joueur 2 doit présenter des lancers précis !

Pendant ce temps, le joueur 1 tente de marquer autant de points que possible lors de ce premier tour. Doubles et les triples comptent 2x et 3x leurs valeurs respectives. Cependant, pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer plus de 40 points à chaque tour (3 lancers) pour amasser des points contre le joueur 2. Seuls les points supérieurs à 40 sont comptés vers le score cumulatif. Le joueur 1 doit également présenter des lancers de précision et éviter de frapper le centre pendant ce premier tour parce que tous les coups marqués par le joueur 1 dans la zone soustrait du total des joueurs requis de 9 centres. Une fois que le joueur 2 a atteint l'objectif de 9 centres, les rôles sont inversés pour le deuxième tour.

G06 JEU 6 : CRICKET AVANCÉ

Cette version difficile du cricket a été développée pour le joueur avancé. Les joueurs doivent fermer le segment (20, 19, 18, 17, 16, 15 et centre) en utilisant uniquement des triples et des doubles ! Dans ce jeu de défi, les segments doubles comptent pour 1x le nombre et les segments triples comptent pour 2x le nombre. Le score de centre est le même que dans le cricket standard. Le premier joueur à fermer les numéros avec le plus de points est le gagnant.

G07 JEU 7 : SHOOTER

Ce jeu difficile teste la capacité des joueurs à "regrouper" des fléchettes dans un segment pendant chaque tour de jeu. L'ordinateur sélectionne aléatoirement le segment que les joueurs doivent tirer au début de chaque tour - indiqué par un numéro clignotant sur l'écran.

La notation est la suivante :

Segment unique = 1 point

Double segment = 2 points

Triple segment = 3 points

Lorsque l'ordinateur sélectionne les joueurs pour frapper le double centre, le centre extérieur marque 2 points et le centre marque 4 points. Le joueur avec le plus de points à la fin des tours est le gagnant. Note : Vous pouvez ajuster le nombre de tours.

G08 Jeu 8: BIG SIX

Ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires pour atteindre les cibles de leur choix. Semblable au jeu de basket populaire "CHEVAL"; cependant, les joueurs doivent avoir la chance de choisir la prochaine cible pour leur adversaire en frappant d'abord la cible actuelle.

Simple 6 est la première cible à atteindre lorsque le jeu commence. Avant le début du jeu, les joueurs doivent s'entendre sur combien de vies seront utilisées en appuyant sur le bouton SELECT. Dans les trois lancers, le joueur 1 doit toucher un 6 pour "sauver" leur vie. Une fois que la cible actuelle est atteinte, la prochaine fléchette lancée déterminera la cible des adversaires. Si le joueur 1 ne parvient pas à atteindre la cible actuelle dans les 3 fléchettes, il perdra une vie et une chance de déterminer la prochaine cible pour le joueur 2. Le joueur 2 tirera pour le simple 6 que le joueur 1 a manqué - et s'il est frappé, il peut lancer un segment pour le prochain tour. Les simples, doubles et triples sont tous séparés cibles pour ce jeu.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles pour votre adversaire à frapper tel que "Double Centre" ou "triple 20" Le dernier joueur avec une vie est le gagnant. Remarque : Vous pouvez ajuster le nombre de vies.

G09 JEU 9 : OVERS

Le but de ce jeu est de marquer simplement plus ("+") que vos trois précédentes notes totales. Avant que le jeu ne commence, les joueurs choisissent le nombre de vies à utiliser en appuyant sur le bouton SELECT. Lorsqu'un joueur ne réussit pas à marquer "au-dessus" de son total de trois lancers, il perd une vie. Quand un joueur "Égale" au total des trois dernières fléchettes, une vie sera également perdue. L'écran de droite s'allume une fois pour chaque vie enlevée. Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant. Note : Vous pouvez ajuster le nombre de vies.

G10 JEU 10: UNDERS

Ce jeu est l'opposé de "Overs". Les joueurs doivent marquer moins ("-") que leurs propres précédents total de trois fléchettes. Le jeu commence avec 180 (total le plus élevé possible) lorsque le joueur tire plus haut que son propre total de trois fléchettes précédent, ils vont perdre une vie. Chaque fléchette qui frappe en dehors de la zone de notation, y compris les rebonds seront pénalisés avec 60 points ajoutés à votre score. Cela sera ajouté à la fin du tour lorsque le bouton "START / HOLD" est pressé. Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant. Remarque : Vous pouvez ajuster le nombre de vies.

G11 JEU 11: COMPTAGE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points spécifié (400, 500 ...). Points total est spécifié lorsque le jeu est sélectionné. Chaque joueur tente de marquer autant de points que possible par tour. Les doublons et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque segment. Par exemple une fléchette qui arrive dans le segment triple 20 est noté comme 60 points. Les scores cumulés pour chaque joueur sera affiché à l'écran au fur et à mesure de la progression du jeu. Remarque : Vous pouvez ajuster le score total.

G12 JEU 12: HIGH SCORE

Les règles de ce jeu compétitif sont simples : Accumulez le plus de points en trois rounds (neuf fléchettes) gagnant. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x. Vous pouvez ajuster le nombre de tours.

G13 JEU 13 ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur tente de marquer dans chaque numéro de 1 à 20 dans l'ordre. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un nombre correct est atteint, il / elle essaie le numéro suivant dans l'ordre. Le premier joueur à atteindre 20 est le gagnant. L'affichage indiquera le segment pour lequel vous jouez. Un joueur doit continuer à tirer sur un segment jusqu'à ce qu'il soit touché. L'affichage indiquera alors le prochain segment que vous devrez tirer. Il existe de nombreux paramètres de difficulté disponibles pour ce jeu. Chaque jeu a la même règle, les différences sont détaillées comme suit :

- ROUND-THE-CLOCK 1 - La partie commence au numéro de segment 1
- ROUND -THE-CLOCK 5 - La partie commence au numéro de segment 5
- ROUND -THE-CLOCK 10 - La partie commence au numéro de segment 10
- ROUND -THE-CLOCK 15 - La partie commence au numéro de segment 15

Comme ce jeu n'utilise pas de pointage, les anneaux doubles et triples comptent comme des numéros simples.

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

- ROUND -THE-CLOCK Double 5 - La partie commence au double segment 5
- ROUND -THE-CLOCK Double 10 - La partie commence au double segment 10
- ROUND -THE-CLOCK Double 15 - La partie commence au double segment 15

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

- ROUND -THE-CLOCK Triple 5 - La partie commence au triple segment 5
- ROUND -THE-CLOCK Triple 10 - La partie commence au triple segment 10
- ROUND -THE-CLOCK Triple 15 - La partie commence au triple segment 15

G14 JEU 14 : KILLER

Ce jeu va vraiment montrer qui sont vos amis. Le jeu peut être joué avec aussi peu que deux joueurs, mais l'excitation et le défi se développent avec encore plus de joueurs. Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son nombre en lançant une fléchette dans la zone cible. L'écran affichera "SEL" à ce stade. Chaque joueur obtient son numéro attribué tout au long de la partie. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même nombre. Une fois que chaque joueur a un numéro, l'action commence.

Votre premier objectif est de vous établir en tant que "tueur" en touchant le double segment de votre numéro. Une fois votre double frappé, vous êtes un "tueur" pour le reste de la partie. Maintenant, votre objectif est de "tuer" les opposants en frappant leur numéro de segment jusqu'à ce que toutes leurs "vies" soient perdues. Le dernier joueur à rester avec des vies est déclaré gagnant. Il n'est pas rare que les joueurs «fassent équipe» et recherchent le meilleur joueur pour l'assommer. Remarque : Vous pouvez ajuster le nombre de vies. De plus, pour ceux qui veulent vraiment un défi, il y a trois réglages de difficulté supplémentaires : Doubles 3 vies, Doubles 5 vies et Doubles 7 vies. Dans ces jeux, vous ne pouvez "tuer" que des adversaires en marquant des doubles dans leur nombre segment.

G15 JEU 15 : DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence la partie avec 40 points. L'objet est de marquer autant de hits dans le segment actif du tour en cours. Au premier tour, le joueur doit lancer pour le segment 15. Si aucun 15 n'est frappé, son score est réduit de moitié. Si le segment 15 est atteint, chaque 15 (nombre de doubles et de triples) est ajouté au total. Le tour suivant que les joueurs lancent pour le segment 16 et les hits sont ajoutés au nouveau point cumulatif total. Encore une fois, si aucun résultat n'est enregistré, le total des points est réduit de moitié. Chaque joueur lance dans l'ordre les numéros indiqués dans le tableau ci-dessous (l'écran indiquera le segment actif dans lequel lancer). Le joueur qui termine le jeu avec le plus de points est le gagnant.

	15	16	Double	17	18	Triple	19	20	B	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										
Joueur 3										
Joueur 4										
Joueur 5										
Joueur 6										
Joueur 7										
Joueur 8										

G16 JEU 16 : QUARANTE UN

Ce jeu suit des règles similaires à celles du Double Down standard, comme décrit ci-dessus, à deux exceptions près. Tout d'abord, au lieu de passer de 15 à 20 et le centre, la séquence est inversée, ce qui sera indiqué sur l'écran. Deuxièmement, un tour supplémentaire est inclus vers la fin où les joueurs doivent essayer de marquer trois coups qui totalisent 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). Ce tour "41" ajoute un niveau de difficulté supplémentaire au jeu. Rappelez-vous que le score d'un joueur est réduit de moitié, si non succès, donc la manche "41" présente un véritable défi !

	20	19	Double	18	17	Triple	16	15	41 (Round)	B	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											
Joueur 3											
Joueur 4											
Joueur 5											
Joueur 6											
Joueur 7											
Joueur 8											

G17 JEU 17 : TOUTES LES FIVES

Le tableau entier est en jeu pour ce jeu (tous les segments sont actifs). À chaque tour (de 3 fléchettes) chacun. Le joueur doit marquer un total divisible par 5. Chaque "cinq" compte pour un point. Par exemple 10, 10, 5 = 25. Puisque 25 est divisible par 5, ce joueur marque 5 points (5 x 5 = 25). Si un joueur lance 3 fléchettes qui ne sont pas divisibles par 5, aucun point n'est donné. Aussi, la dernière fléchette de chaque tour doit atterrir dans un segment. Si un joueur lance la troisième fléchette et atterrit dans la zone de capture (ou manque complètement le plateau), il ne gagne aucun point même si les deux premières fléchettes sont divisibles par 5. Cela empêche un joueur de "renverser" le troisième lancer si ses deux premiers sont bons. Le premier joueur à compter cinquante et un (51) "cinq" est le gagnant. L'écran gardera la trace des totaux de points. Note : Vous pouvez ajuster le nombre de 5 que vous devez obtenir.

G18 JEU 18: SHANGHAI

Chaque joueur doit progresser autour du plateau de 1 à 20 dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. L'objet est de marquer le plus de points possibles dans chaque tour de 3 fléchettes. Doubles et les triplets comptent pour votre score. Le joueur avec le score le plus élevé après avoir terminé les vingt segments est le gagnant.

Les réglages de difficulté ajustables pour Shanghai incluent les options suivantes :

- SHANGHAI 1 - La partie commence au segment 1
- SHANGHAI 5 - La partie commence au segment 5
- SHANGHAI 10 - La partie commence au segment 10
- SHANGHAI 15 - La partie commence au segment 15

De plus, Super Shanghai est plus difficile. Le jeu ne compte que 7 tours. Cette règle est similaire décrit ci-dessus sauf que des cibles spécifiques doivent être frappées dans 3 fléchettes, ou le score deviendra nul.

- SUPER SHANGHAI 1 - La partie commence au segment 1 et se termine au segment 7. Les objectifs spécifiques sont 3 et 5.
- SUPER SHANGHAI 5 - La partie commence au segment 5 et se termine au segment 11. Les objectifs spécifiques sont 7 et 9.
- SUPER SHANGHAI 10 - La partie commence au segment 10 et se termine au segment 16. Les objectifs spécifiques sont de 12 et 14.
- SUPER SHANGHAI 15 - La partie commence au segment 15 et se termine au segment 25. Les objectifs spécifiques sont de 17 et 19.

G19 JEU 19: GOLF

Il s'agit d'une simulation de cible du jeu de golf (mais vous n'avez pas besoin de clubs pour jouer). L'objet est d'effectuer un tour de 9 à 18 "trous" avec le score le plus bas possible. Le championnat "parcours" se compose de tous les par 3 trous faisant par 27 pour un tour de neuf trous ou 54 pour un tour de 18.

Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque nombre représentant un "trou". Vous devez marquer 3 résultats dans chaque trou pour passer au trou suivant. De toute évidence, les doubles et triples affectent votre score car ils vous permettent pour finir un trou avec moins de coups. Par exemple, lancer un triple sur le premier coup d'un trou est compté comme un "aigle" et ce joueur obtient un trou complet avec 1 "coup".

Note : Le joueur actif continue à lancer des fléchettes jusqu'à ce qu'il «se casse» (marque 3 coups sur le trou actuel). L'annonceur indiquera le joueur qui se lève - écoutez attentivement pour éviter de tirer la séquence. Au fait, il n'y a pas de "gimmes" dans ce jeu !

G20 JEU 20 : FOOTBALL

Attachez votre casque pour ce jeu ! La première chose à faire est de sélectionner le «terrain de jeu» de chaque joueur. Cela peut être fait en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment du tableau par chaque joueur. Cela dépend entièrement de vous, mais quel que soit le segment sélectionné devient votre point de départ à travers le centre et directement de l'autre côté du centre (voir diagramme). Le premier joueur à "marquer" est le gagnant. L'affichage gardera trace de votre progression et indiquera le segment où vous devez lancer.

Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20, vous commencez sur le double 20 (bague extérieure) et continuez jusqu'au double 3. Le "champ" est composé de 11 segments individuels et doit être frappé dans l'ordre. Donc, en gardant avec l'exemple ci-dessus, vous devez lancer des fléchettes dans les segments suivants dans cette commande : Double 20 ... Simple Simple 20 (Rectangle) ... Triple 20 ... Intérieur Simple 20 (Triangle) ... Extérieur Centre ... Intérieur Centre ... Extérieur Centre ... Simple Intérieur 3 (Triangle) ... Triple 3 ... Unique Extérieur 3 (Rectangle) ... et enfin un double 3.

G21 JEU 21: BASEBALL

Cette version de baseball nécessite beaucoup d'habileté. Comme dans le vrai jeu, un jeu complet se compose de 9 manches. Chaque joueur lance 3 fléchettes par "manche". La manche 1 utilisera le segment 1 et ainsi de suite. Le joueur doit atteindre le segment spécifique à exécuter. Le champ est présenté comme indiqué dans le diagramme. Une fois que le joueur court à la base, il marque 1 point.

Segments	Résultat
Simple	"Single" - Une base
Double	"Double" - Deux bases
Triples	"Triple" - Trois bases
Centre	"Home Run" (ne peut être tenté que sur la troisième fléchette de chaque tour)

Le but du jeu est de marquer autant de points que possible chaque manche. Le joueur avec le plus haut point à la fin du jeu est le gagnant.

G22 JEU 22: STEEPLECHASE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à finir la "course" en étant le premier à compléter la "Piste". La piste commence au segment 20 et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau jusqu'au segment 5 et se termine par le Centre. Cela semble facile, non ? Ce qui n'a pas encore été spécifié, c'est que vous devez frapper le segment unique interne (triangle) de chaque nombre pour passer à travers le cours. C'est la zone entre le ring et les triples sonnet. Et, comme avec un vrai steeple-chase, il y a des obstacles à travers l'obstacle bien sûr. Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants : (Appuyez sur le segment désigné pour passer les obstacles)

1ère clôture	Triple 13	2ème clôture	Triple 17
3ème clôture	Triple 8	4ème clôture	Triple 5

Le premier joueur à avoir terminé le parcours et à frapper la cible a remporté la course.

G23 JEU 23: BOWLING

Cette adaptation de jeu de quilles est un véritable défi ! C'est un jeu difficile dans la mesure où vous devez être très précis pour obtenir un score décent. Le joueur 1 commence la partie. Vous devez sélectionner votre "allée" soit par lancer une fléchette ou appuyer manuellement sur le segment de diagramme de votre choix. Une fois la ruelle sélectionnée, vous avez 2 fléchettes restantes à lancer pour marquer des points ou des "épinglettes". Chaque segment spécifique de votre "allée" une épinglette total donné :

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Simple	3 pins
Triple	10 pins
Intérieur unique	7 pins

Il existe plusieurs règles pour ce jeu comme suit :

1. Un score de jeu parfait serait 200 dans cette version de bowling. Le jeu comprend 10 tours. Le plus haut score est le gagnant.
2. Vous ne pouvez pas toucher le même segment de simple deux fois dans le même "cadre" (tour). Le deuxième coup sera compté comme des points zéro. Astuce : Essayez de frapper chaque single pour atteindre 10 points dans le cadre.
3. Vous pouvez marquer 20 points par "image" en appuyant deux fois sur le segment triple.
4. Si votre première fléchette atteint un segment double, votre deuxième fléchette atteint également un double et la troisième fléchette frappe n'importe quel segment, vous marquerez 10 points pour ce tour.
5. Si votre première fléchette atteint un segment double, votre deuxième fléchette atteint un segment simple externe ou interne et la troisième fléchette a frappé le double, cette manche ne marquera que 9 points.
6. Si votre première fléchette atteint un segment double, votre seconde fléchette frappe un triple et la troisième fléchette touche un double segment, vous allez marquer 19 points au total.

G24 JEU24 : RALLYING DE VOITURE

Ce jeu est similaire à steeplechase sauf que nous vous permettons de configurer votre propre "circuit de course" avec de nombreux obstacles comme vous le souhaitez.

Avant le début du jeu, l'écran vous invite à sélectionner le parcours ("SEL"). Les joueurs doivent également sélectionner des segments en appuyant sur le segment spécifique de votre choix. Note : Vous aurez pour frapper le segment exact que vous avez sélectionné pour avancer pendant la course. Si vous choisissez single 20 interne, cette zone unique intérieure devra être frappée pendant la course. L'affichage indiquera le single interne avec une ligne à côté du bas du 1, un simple extérieur est indiqué avec une ligne à côté de la partie supérieure du 1. Les obstacles consistent généralement à frapper un numéro difficile avant de continuer sur le circuit. Encore une fois, l'itinéraire peut être aussi difficile ou facile que vous le souhaitez et peut aller n'importe où dans la zone cible de la planche. Une fois la piste sélectionnée, appuyez sur START pour commencer la course. Le premier joueur à compléter est le gagnant.

G25 JEU 25 : SHOVE UN PENNY

Seuls les numéros 15 à 20 et le Centre sont utilisés. Les simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples valent 3 points. Chaque joueur doit lancer pour les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer à la suivante. Si un joueur marque plus de 3 points dans un nombre quelconque, les points en trop sont donnés au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 - 20 et Centre) est le gagnant.

G26 JEU 26: NICE-DART CENTURY

Le but de ce jeu est d'essayer de marquer 100 points ou de se rapprocher le plus possible après 3 tours (9 fléchettes). Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x leur valeur. Aller plus de 100 points est considéré comme un "buste" et vous fait perdre à moins que tous les joueurs passent. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 est gagnant (joueur ayant obtenu le score le plus bas sur 100).

G27 JEU 27: VERT VS. ROUGE (2 joueurs seulement)

Ce jeu est une course autour du plateau, où la capacité de frapper des doubles et des triples porte ses fruits pour la victoire. Le joueur 1 est «vert» et le joueur 2 est «rouge». Le joueur 1 tire uniquement sur les doubles et les triples qui sont verts et travaille autour de la planche dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur 2 commence à 20 heures et travaille autour du plateau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en tirant sur des segments rouges (l'affichage de la note temporaire indiquera le segment à jeter). Note : Un maximum d'un double et d'un triple du même numéro peut être marqué dans un seul tour. Quoi de plus, frapper le mauvais numéro (de la couleur de votre adversaire) soustrait ce montant de votre score - alors soyez prudent. Le joueur avec le plus de points après l'achèvement de la partie est le gagnant.

Joueur 1 : Vert

Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
---------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Joueur 2 : Rouge

Double et triple de	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
---------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Note : Veuillez utiliser le tableau ci-dessus pour déterminer le joueur 1 et le joueur 2 si la couleur de votre segment de cible n'est pas rouge et vert.

G28 JEU 28: CHASSE D'OR

Le but de ce jeu est de trouver "or". Vous collectez de l'or pour chaque 50 points. L'or est uniquement collecté si votre score est exactement 50 ou un multiple de 50 (100, 150, etc.) à tout moment pendant une manche. Le joueur qui atteint l'or total requis est le gagnant.