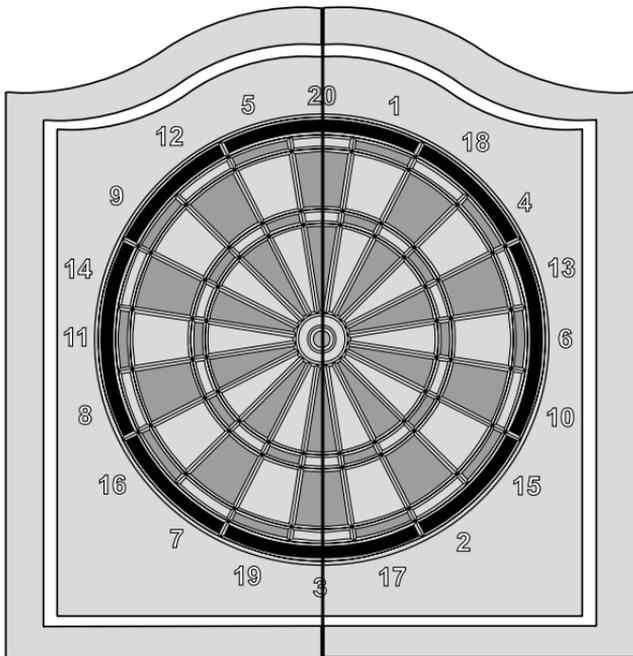
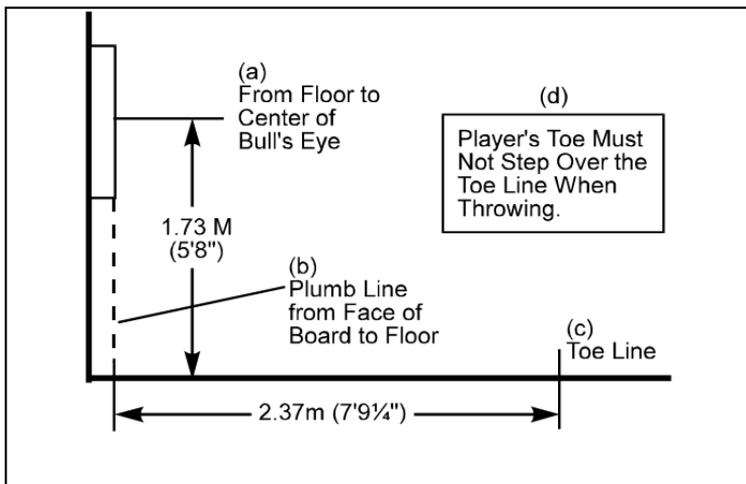


ARTEMIS 700

GEOLOGIC





INSTRUCTIONS DE MONTAGE

1. Cherchez un endroit approprié et dégagé sur 2,5 m, comprenant une prise électrique. La "ligne de lancer" doit être à 2.37 m de la face de la cible du jeu de fléchettes pour être à la bonne distance pour lancer.
2. Tenez la cible au mur pour faire coïncider les trous de montage avec les goujons. Le centre de la cible doit être à 1.73 m du sol. Marquer les emplacements avec un crayon.
3. Percez quatre trous aux endroits marqués.
4. Fixez fermement la cible au moyen des vis fournies.
5. Branchez l'adaptateur AC dans la prise et raccordez le câble d'alimentation DC à la partie inférieure gauche de la cible. Le jeu est prêt à fonctionner.

Illustrations

(a) Du sol au centre du Bulls-eye; (b) Ligne de mise à plomb de la surface de la cible jusqu'au sol; (c) Ligne au sol; (d) Il est interdit de dépasser la ligne au sol en lançant la fléchette



JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE (SOFT-TIP)

L'histoire des fléchettes date de plusieurs siècles. Henry VIII d'Angleterre et Charles VI de France auraient été des amateurs de fléchettes. Ce jeu tire certainement ses origines du tir à l'arc et du lancer de javelot. De plus, le jeu de fléchettes moderne a été largement associé aux pubs anglais. On pensait qu'atteindre le centre de la cible (appelé "Bull's Eye" et fait en liège) avec une fléchette relevait uniquement de la chance. Pourtant, à la satisfaction de la Cour d'Angleterre, un aubergiste de Leeds montra en 1908 que cela était une affaire d'adresse. Depuis, le jeu de fléchettes a été accepté comme une activité sportive et sociale très populaire. Des tournois sont organisés dans tous les pays et des millions de personnes dans le monde entier apprécient ce jeu.

Les énormes progrès de l'électronique ajoutent au plaisir et au divertissement procurés par le jeu de fléchettes. La collection s'enrichit de nouvelles parties passionnantes. L'enregistrement automatique du score et la fourniture de conseils sur les règles du jeu rendent ce jeu plus facile que jamais. Le jeu de fléchettes est ouvert à tous, hommes ou femmes, jeunes ou plus âgés, individuellement ou en équipes. Une formidable occasion de se retrouver entre amis. Rien d'étonnant à ce que chaque partie de fléchettes débute et s'achève par une poignée de mains.

ATTENTION : CECI N'EST PAS UN JOUET POUR ENFANTS. LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE EST INDISPENSABLE LORSQUE DES ENFANTS JOUENT AUX FLECHETTES. CONTIENT DES PIECES DE PETITE TAILLE. NE CONVIENT PAS A DES ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION. UNE UTILISATION CONFORME PEUT EVITER LES DOMMAGES ET LES BLESSURES.

Déballiez avec précautions votre nouvelle cible et familiarisez-vous avec ses fonctions et commandes. Si vous pensez que votre jeu de fléchettes ne fonctionne pas convenablement, reportez-vous à la section PROBLEMES ET REMEDES de ce manuel.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CIBLE

IMPORTANT! Ce jeu est conçu pour être utilisé avec des **FLECHETTES A POINTE DOUCE UNIQUEMENT**. *Des pointes en acier peuvent endommager définitivement la cible.*

⇒ **N'utilisez que la force nécessaire pour lancer les fléchettes et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes (c'est la norme officielle pour de nombreuses associations et des tournois). (Voir CONSEILS ET TECHNIQUES.)

- ⇒ **Utilisez les pointes de rechange adéquates.** Afin de réduire les rebonds, utilisez les mêmes pointes que celles livrées avec le jeu ou des pointes portant la marque ARTEMIS. Les pointes longues ne sont pas indiquées pour les jeux de fléchettes électroniques. Elles se brisent ou se tordent plus facilement. (Pour le remplacement des pointes, voir PROBLEMES ET REMEDES.)
- ⇒ **Utilisez uniquement l'adaptateur électrique AC livré avec le jeu.**
- ⇒ **Evitez d'exposer la cible aux intempéries ou aux températures extrêmes.**
- ⇒ **Evitez d'exposer la cible aux liquides ou à une humidité excessive.**
- ⇒ **Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou avec un détergent doux.**

CONSEILS ET TECHNIQUES

CONSEIL 1: Pour vous positionner convenablement, placez sur une ligne la main, le coude, l'épaule, la hanche et le pied. Si vous êtes droitier, faites face à la cible avec le côté droit de votre corps. Faites reposer votre poids sur le pied droit placé vers l'avant, penchez-vous légèrement en avant et conservez l'équilibre avec le pied gauche. Si vous êtes gaucher, intervertissez les côtés.

CONSEIL 2: Le mouvement de lancer doit démarrer du coude. Conservez votre position et n'utilisez que votre main, votre poignet et votre avant-bras. Reculez légèrement l'avant-bras et, dans un mouvement fluide, lancez la fléchette vers la cible. Suivez le mouvement en pointant votre index vers la zone que vous visez.

CONSEIL 3: Pour retirer plus facilement les fléchettes de la cible, tournez légèrement vers la droite en tirant sur la fléchette.

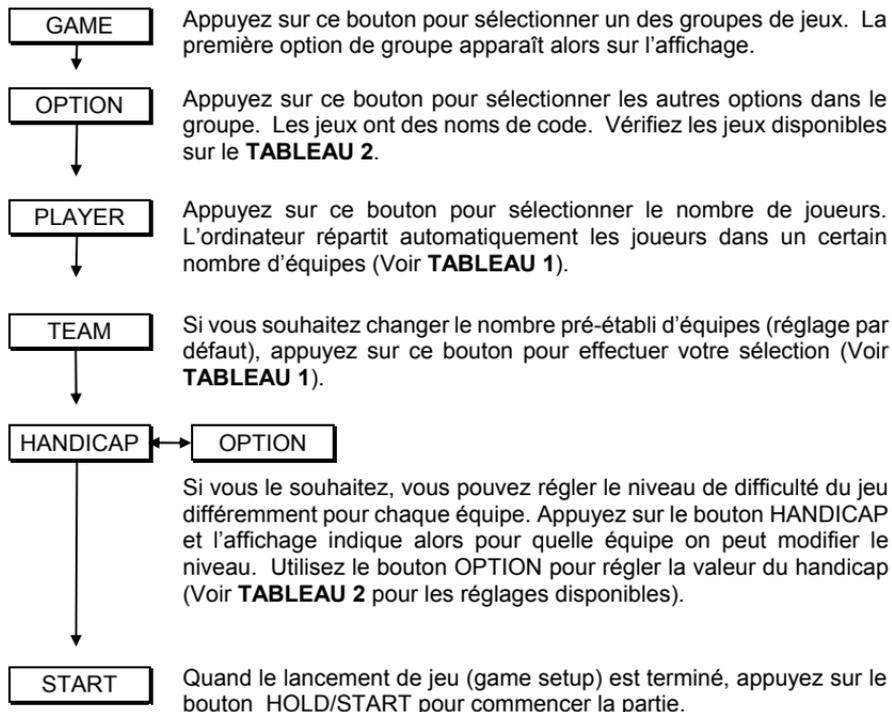
CONSEIL 4: Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous! C'est en vous entraînant que vous ferez des progrès.

MISE SOUS TENSION

Le jeu électronique de fléchettes est doté d'une fonction d'arrêt (mode veille). Il n'y a aucun interrupteur de mise en marche. Pour brancher la cible, connectez l'adaptateur électrique AC au réseau et la prise DC sur la cible. Si la cible reste inactive pendant plus de 5 minutes, l'affichage et les périphériques seront automatiquement coupés et passeront en mode de veille. Tant que l'alimentation est établie, la cible gardera en mémoire la partie telle qu'elle a été jouée. Appuyez sur le bouton GAME pour réactiver la cible et poursuivre le jeu.

POUR DEBUTER

CONFIGURATION DE LA PARTIE



Nota: Voir la section DESCRIPTION et l'illustration pour description sur la Fenêtre Lancement.

Exemple:

1. Appuyez sur **GAME** pour sélectionner le jeu "_01". Ensuite, appuyez sur **OPTION** pour régler la valeur initiale du score sur 501.
2. Appuyez sur **PLAYER** puis régler le nombre de joueurs sur 5. L'ordinateur assigne automatiquement 4 équipes et met le Joueur 1 (P_1) et le Joueur 5 (P_5) dans la même équipe, Équipe 1.
3. Les Joueur 1 et Joueur 5 sont des débutants. Appuyez sur **HANDICAP** et "S1" (pour SCORE 1) apparaît sur l'affichage. Appuyez sur **OPTION** pour changer la valeur initiale du SCORE 1 sur "301". L'Équipe 1 va maintenant commencer la partie à partir de 301 points.

4. Le Joueur 3 (P_3) est un joueur meilleur. Appuyez sur HANDICAP jusqu'à ce que "sr3" apparaisse. Appuyez sur OPTION et réglez la valeur initiale de SCORE 3 sur "701"
5. Aucun handicap n'est établi pour les Joueur 2 et Joueur 4 (P_2 et P_4). Par conséquent, les points initiaux de SCORE 2 et de SCORE 4 sont "501".
6. Appuyez sur HOLD/START pour commencer la partie

TABLEAU 1: Répartition des Équipes

N° Joueurs	N° Équipes	Équipe 1 (SCORE 1)	Équipe 2 (SCORE 2)	Équipe 3 (SCORE 3)	Équipe 4 (SCORE 4)	Nota
1_P	OFF	P1				
2_P	2_t	P1	P2			par défaut
3_P	3_t 2_t	P1 P1, P3	P2 P2	P3		par défaut
4_P	4_t 3_t 2_t	P1 P1, P4 P1, P3	P2 P2 P2, P4	P3 P3	P4	par défaut
5_P	4_t 3_t 2_t	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2 P2, P5 P2, P4	P3 P3	P4	par défaut
6_P	4_t 3_t 2_t	P1, P5 P1, P4 P1, P3, P5	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3 P3, P6	P4	par défaut
7_P	4_t 3_t 2_t	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5 P2, P4, P6	P3, P7 P3, P6	P4	par défaut
8_P	4_t 3_t 2_t	P1, P5 P1, P4, P7 P1, P3, P5, P7	P2, P6 P2, P5, P8 P2, P4, P6, P8	P3, P7 P3, P6	P4, P8	par défaut

TABLEAU 2: Liste des Parties et Handicaps

	OPTION		HANDICAP	
Group	Code	Jeu de Fléchettes	Plage	Degrés
_01	301 501 601 701 801 901 1001	301 501 601 701 801 901 1001	de 301 à 1001 de 301 à 1001	par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points
lea	301 501 601 701 801 901 1001	League 301 League 501 League 601 League 701 League 801 League 901 League 1001	de 301 à 1001 de 301 à 1001	par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points par 100 points
rc	rc S_0 SH 1-2 Hnt	Round the Clock Shoot-Out Shanghai Halve-It Hunting	de No. 1 à 9 de 0 à 9 points de No. 1 à 9 de 0 à 950 points de 0 à 9 points	1 numéro ajout d'1 point 1 numéro ajout de 50 points ajout d'1 point
Cu2	Cu2 Cu4 Cu6 Cu8 Cu0 Hi	Count Up 200 Count Up 400 Count Up 600 Count Up 800 Count Up 1000 High Score	de 0 à 150 points de 0 à 350 points de 0 à 550 points de 0 à 750 points de 0 à 950 points de 0 à 500 points	ajout de 50 points ajout de 50 points
O ⁻	O ⁻ U_ b-6	Overs Unders Big-6	de 3 à 7 vies de 3 à 7 vies de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie ajoute 1 vie ajoute 1 vie
Cri	Cri no Cut PuP	Cricket - (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket	0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25 0, 20, 25	(voir la note) (voir la note) (voir la note) (voir la note)

			Note: "0": aucun ordre spécifique. "20": doit conclure la série de 20, 19, 18, 17, 16, 15 à Bull. "25": doit conclure la série Bull, 15, 16, 17, 18, 19 à 20.	
<i>rcr</i>	<i>rcr</i> <i>rno</i> <i>rCt</i> <i>rPu</i>	Random Cricket Random No Score Random Cut Throat Random Killer		
<i>LCr</i>	<i>LCr</i> <i>Lno</i> <i>LCt</i> <i>LPu</i>	Low-Pitch Cricket Low-Pitch No Score Low-Pitch Cut Throat Low-Pitch Killer	[6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull] [6-1,Bull] [12-7,Bull] [18-13,Bull] [20-15,Bull]	
<i>biL</i>	<i>biL</i> <i>mf</i> PAC Hot	Billiard Minefield Pachisi Hot Potato	place No. 20 à 11 place No. 20 à 11 place No. 20 à 11 place No. 20 à 11	occuper 1 place occuper 1 place occuper 1 place occuper 1 place

FONCTIONS SPECIALES

DOUBLE

Vous pouvez choisir, pour les jeux 301-1001 et League 301-1001, des réglages supplémentaires afin de rendre la partie plus passionnante (voir INSTRUCTIONS). Vous pouvez modifier ce réglage à tout moment avant ou pendant une partie afin de donner un avantage au joueur le moins expérimenté. Les réglages disponibles sont:

Open In / Open Out
Open In / Double Out
Open In / Master Out

Double In / Open Out
Double In / Double Out
Double In / Master Out

COMPUTER (CPU)

BOUNCE OUT

Si vous choisissez de jouer contre l'ordinateur, appuyez sur cette touche (ON/OFF) avant de démarrer le jeu.

Après le démarrage du jeu, appuyez sur ce bouton avant le prochain lancer pour que le score de la fléchette qui ne reste pas sur la cible ne soit pas comptabilisé. Dans de nombreux tournois, les fléchettes qui chutent ne sont pas comptabilisées.

SOLITAIRE

Appuyez sur ce bouton pour activer la fonction automatique de changement de joueur. Quand 3 lancers ont été enregistrés sur la cible, l'ordinateur changera automatiquement de joueur. Ceci est idéal pour un joueur unique avec une poignée de fléchettes ou qui souhaite s'entraîner. *Cette fonction est uniquement valide après le début de la partie.*

LEVEL
/
VOLUME

Avant de démarrer le jeu, appuyez sur ce bouton pour choisir le niveau de difficulté (1 à 7) de l'ordinateur. Plus le niveau est élevé, plus la partie sera difficile.

Après le démarrage du jeu, ce bouton permet de régler le volume du haut-parleur. Il y a 7 niveaux allant de sans son à volume maximum.

HOLD

Pendant une partie, la pression du bouton HOLD/START déclenche une pause. Ceci est pratique par exemple pour éviter de modifier accidentellement le score en retirant les fléchettes de la cible. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour continuer la partie.

RESET

La pression de ce bouton déclenche une interruption pour repasser en mode de réglage. Tous les réglages de la dernière partie sont conservés. Vous pouvez choisir de modifier les réglages ou d'appuyer sur le bouton START pour recommencer la partie. Appuyez deux fois sur le bouton RESET pour supprimer les réglages de HANDICAP.

LA PARTIE

1. Un gros point dans la fenêtre SCORE indique au tour de quelle *équipe* c'est, et le symbole, "P_1", "P_2", etc., indique au tour de quel *joueur* c'est de lancer les fléchettes. Chaque joueur a le droit de jouer 3 fléchettes par tour. Les trois petits points sur l'affichage "ACTUAL SCORE" indiquent combien de lancers restent disponibles pour ce tour-là.
2. Ce jeu de fléchettes intelligent peut compter des scores cumulatifs et révéler automatiquement la cible ou des conseils (voir **TABLEAU 3**). Un simple, double, ou triple est signalé avant les chiffres. Un simple est indiqué par un tiret bas, par exemple "_18" indique un 18 simple. Un double est indiqué par 2 tirets ou un "d", tel que "=18" ou "d18". Un triple est indiqué par 3 tirets ou un "t". Un Simple dans le mille de la cible est indiqué par sa valeur nominale - "25".
3. Attendez toujours que la cible ait fini d'émettre le signal "prêt" avant de lancer les fléchettes.
4. A la fin de chaque tour, la cible se place automatiquement sur "Hold" (à moins que vous n'ayez choisi la fonction Solitaire). Retirez les fléchettes et appuyez sur le bouton PLAYER pour continuer.
5. La partie est finie quand la place finale de toutes les équipes est déterminée. Chaque affichage montre en alternance le score final et la place de l'équipe.

TABLEAU 3: Information Indiquée sur les Affichages

Jeu de Fléchettes	Actual Score	Score du Joueur/Équipe	Tableau des Scores de Cricket
301-1001, League 301-1001	Score de tir réussi → Score de tour	Score cumulatif	
Round the Clock	Nombre atteint	Cible	
Shoot-Out, Shanghai, Halve-It, Hunting	Cible → Nombre atteint	Score cumulatif	
Count-Up, High Score	Score de tour	Score cumulatif	
Overs, Unders	Score de tir réussi	Cible → Score total 3-fléchettes	Vies restantes
Big-6	Nombre atteint	Cible	Vies restantes
Cricket, Random, Low-Pitch: <i>Standard et Cut Throat</i>	Nombre atteint	Score cumulatif	Marquage Cricket
Cricket, Random, Low-Pitch: <i>No Score et Killer</i>	Nombre atteint	0	Marquage Cricket
Billiard, Pachisi, Hot Potato	Conseil → Nombre atteint	Position points finals	Carte routière de Jeu (Curseur de marques, barrière et réussite).
Minefield	Conseil → Nombre atteint	Vies restantes	Carte routière de Jeu (Curseur de marques, pièges et réussite).

INSTRUCTIONS DE JEU

301-1001

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, celui que l'on joue dans la plupart des ligues et des tournois. Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points (ou 501, 601, etc.). A la fin de chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le joueur qui, le premier, parvient exactement à zéro a gagné. La partie peut continuer jusqu'à ce que l'on ait déterminé les 2e, 3e, et 4e places.

Busting Rule: Si le joueur dépasse le score nécessaire pour obtenir exactement zéro, le tour est annulé et le score repasse à la valeur qu'il avait avant le tour.

Pour rendre la partie plus intéressante, vous pouvez utiliser le bouton DOUBLE pour définir des restrictions supplémentaires sur la manière de commencer et de terminer la partie. Les possibilités sont:

Open In: l'enregistrement du score débute dès qu'un nombre quelconque est atteint.

Open Out: le joueur peut terminer la partie en touchant un nombre quelconque ramenant exactement le score à zéro.

Double In: pour pouvoir commencer, le joueur doit toucher un nombre du double anneau ou un double Bull's Eye. Aucun résultat ne sera comptabilisé avant que cette condition ne soit remplie.

Double Out: pour gagner, le joueur doit atteindre un double ou un double Bull's Eye ramenant exactement le score à zéro. Un résultat qui ramène le score à "1" est BUST pour le joueur.

Master Out: pour gagner, le joueur doit atteindre un double, un double Bull's Eye ou un triple ramenant exactement le score à zéro. Si le score est "1", le résultat est BUST.

Dart Out Feature: dans les compétitions professionnelles, les parties se jouent habituellement en Double Out. Lorsque le score passe en-dessous de 170 points, le joueur peut faire un double out et gagner la partie avec les trois lancers de son tour. La cible calcule automatiquement le score et donne des indications pour le Dart Out. Les indications sont affichées dans l'ordre suggéré. Si le joueur manque la première suggestion et s'il a toujours la possibilité de terminer avec ses deux lancers restants, la cible propose de nouvelles suggestions pour le Dart Out. Aucune indication ne sera affichée si le score est inférieur à 40 car il devient très simple de calculer soi-même la combinaison.

LEAGUE 301-1001

C'est la version d'équipe de la partie 301-1001 très prisée dans les ligues. Il y a toujours 2 équipes et 4 scores à suivre. Les joueurs 1 et 3 s'opposent aux joueurs 2 et 4. La partie se joue de la même manière que la partie 301-1001 individuelle. Le joueur qui parvient le premier à ramener son score à zéro exactement fait gagner son équipe. Mais il y a aussi la "*Freeze Rule*" qui gèle les scores.

Freeze Rule: un joueur ne peut quitter la partie si le score résiduel de son partenaire est supérieur à la somme des scores de leurs opposants (un ex-aequo permet de quitter la partie). Un joueur "gelé" ne peut que tenter de faire baisser son score le plus possible et espérer que son partenaire gagnera. Si un joueur gelé atteint zéro, la partie est ratée.

Cette règle a pour but de faire en sorte que l'équipe victorieuse soit celle qui fasse preuve des meilleures performances combinées et que personne ne puisse gagner la partie sans l'aide de son partenaire. De plus, cette cible permet de définir un handicap distinct pour chaque joueur pour les parties de ligue. Le jeu en équipes peut aussi être pratiqué à 8 avec deux joueurs pour un score et deux équipes de quatre.

ROUND THE CLOCK

Le joueur essaie d'atteindre les nombres 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'un nombre est atteint, la partie avance pour le lancer du prochain nombre. Le premier joueur à toucher le 20 gagne. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples car ils sont dénombrés comme un coup.

SHOOT-OUT

Grâce à l'électronique intelligente, ce jeu est encore plus passionnant que *Round-The-Clock*. L'ordinateur détermine au hasard la cible à toucher. Vous avez 10 secondes pour lancer la fléchette. Un coup réussi compte pour 1 point. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples. Si le délai de 10 secondes expire, on considère que la fléchette a été lancée, mais qu'elle a manqué la cible. La cible à atteindre est redéfinie après chaque lancer. Le joueur qui obtient le premier 15 points a gagné.

SHANGHAI

Cette partie est similaire à *Round-The-Clock*, sauf que les scores sont cumulés et que la partie est limitée à 7 tours ou 21 lancers. Les joueurs commencent par le 1 et avancent jusqu'au 20 et le Bull's Eye. Le coup n'est pas dénombré s'il sort de l'ordre de comptage. Si la cible est atteinte sur un double ou un triple, le nombre est compté 2x ou 3x. Exemple : un double 3 est compté comme 2x3=6 points. A la fin du 7e tour, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

HALVE-IT

Cette partie est semblable à une partie de Jeopardy. Trois lancers infructueux peuvent faire dégringoler le score. Chacun débute la partie en visant le 12 et ensuite 13, 14, un double quelconque, 15, 16, 17, un triple quelconque, 18, 19, 29 et le Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même numéro et passe ensuite au numéro supérieur au prochain tour. Un double ou un triple est compté 2x ou 3x le nombre de points. Si un joueur rate ses trois lancers, son score est divisé par deux. Plus le score est élevé, plus les conséquences de trois lancers ratés sont considérables. A la fin de la partie, le joueur accumulant le plus de points est déclaré vainqueur.

HUNTING (CHASSE)

Ce jeu vous offre le défi ultime avec des cibles erratiques multiples telles qu'au ball-trap. A chaque tour, l'ordinateur choisit une série de trois cibles. Les trois cibles apparaissent en même temps et restent visibles jusqu'à ce trois coups aient été enregistrés ou que la temporisation ait expiré. Le joueur doit faire preuve de rapidité et habileté pour descendre les trois cibles en 15 secondes. Tout tir réussi sur une cible score 1 point et fait disparaître la cible. Si les trois cibles ont été descendues, le score est alors 3. Le premier joueur à accumuler 15 points est le gagnant.

COUNT-UP

Une partie simple que quiconque peut jouer. Le but est de battre les autres joueurs en atteignant le premier un score défini. Les réglages disponibles sont : 200, 400, 600, 800 et 1000. Chaque joueur tente d'obtenir un score le plus élevé possible à son tour et le score final peut dépasser le score prédéfini.

HIGH SCORE

Cette partie ressemble à *Count-Up*, sauf qu'elle s'achève à l'issue du 7e tour. Le joueur qui cumule le plus de points est déclaré vainqueur.

OVERS

Ceci est une partie simple et rapide. Le joueur essaie d'atteindre un résultat supérieur ou égal au résultat du tour précédent. Si le total de trois lancers d'un joueur est inférieur au résultat précédent, une "vie" lui est retirée. Par défaut, chaque joueur dispose de trois vies. Toutefois, la définition d'un handicap peut porter à 7 le nombre de vies du joueur. Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

UNDERS

Cette partie est similaire à *Overs*, sauf que le but à atteindre est de battre le total le plus bas de trois lancers. Si le total de trois lancers est supérieur au résultat enregistré, une "vie" est retirée au joueur. Si un joueur passe son lancer, s'il touche la cible en-dehors de la zone à atteindre ou si la fléchette est éliminée (par ex. si le bouton bounce-out a été appuyé), le joueur est pénalisé de 60 points (3x20, le score maximum pouvant être obtenu avec une fléchette). Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

BIG-6

Le joueur tente d'obtenir la chance de choisir sa prochaine cible en atteignant d'abord la cible actuelle. Le 6 simple doit être visé en premier au début de la partie. Sur ses trois lancers, le joueur doit atteindre la cible une fois pour préserver ses vies. Si le premier ou le second lancer est couronné de succès, le joueur a alors la possibilité de choisir sa prochaine cible. Les simples, doubles et triples sont considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir la cible la plus difficile pour l'adversaire comme "triple-20" ou "double-Bull's Eye". Le dernier joueur "en vie" de la partie est le vainqueur.

CRICKET – (Standard)

Cricket est une partie très populaire en Amérique et en Europe centrale. Les joueurs adoptent des stratégies offensives ou défensives selon l'état de la partie. A n'importe quel moment de la partie, chaque joueur peut essayer d'augmenter le score ou d'empêcher ses adversaires de marquer des points.

La partie se joue avec les numéros 15 à 20 et avec le Bull's Eye. Chaque joueur doit atteindre un numéro à 3 reprises pour le FERMER. Un simple est

décompté 1 marque, un double 2 marques et un triple 3 marques. Après qu'un numéro a été fermé, les marques restantes sont converties en score égal au numéro. Toutefois, si un numéro est fermé par tous les joueurs (*ALL CLOSED*), ce numéro ne pourra être utilisé pour le cumul des scores. Le vainqueur est celui qui atteint le score le plus élevé et ferme le premier tous les numéros. Si les scores sont ex-aequo, le joueur qui ferme tous les numéros le premier est le vainqueur.

La stratégie peut être très différente si la partie est jouée avec la condition stipulant que les numéros doivent être fermés dans un certain ordre. Utilisez la fonction *HANDICAP* pour choisir les variantes comme : "de 20 à 15 et Bull" ou "Bull et de 15 à 20". Les numéros doivent alors être fermés dans l'ordre requis. Vous vous apercevrez de la différence après avoir joué quelques parties de cette manière.

NOTA: voir la section *DESCRIPTION* pour la note spéciale sur le Tableau des Scores de Cricket.

NO SCORE CRICKET

Ceci est une version simplifiée de *Cricket*. Le but poursuivi est de fermer tous les numéros le plus rapidement possible. Aucun point n'est accordé si un numéro fermé est visé à un moment quelconque.

CUT THROAT CRICKET

C'est la version inverse de *Cricket* pour ce qui concerne le score. Elle est très appréciée pour des parties à 3 joueurs. Deux joueurs s'entendent pour éliminer le troisième avant de s'affronter entre eux.

Après qu'un numéro a été fermé, un toucher pour le score est ajouté au résultat de l'adversaire. Le plus haut score cumulé est celui de la partie en train de perdre. Toutefois, aucun point ne sera ajouté à un joueur dont le numéro est déjà fermé. Le vainqueur est celui dont le score sera le plus faible et qui aura fermé le premier tous les numéros. Si un joueur a fermé en premier tous les numéros, mais si son score est plus élevé, il doit continuer de marquer des points pour faire augmenter le score de son adversaire ou lui faire égaliser le sien. Ainsi, la meilleure stratégie à adopter est de fermer tous vos numéros le plus rapidement possible pour empêcher vos adversaires de vous donner des points tout en bénéficiant de la chance de pénaliser les autres joueurs.

KILLER CRICKET

Cette partie ressemble beaucoup à *No Score Cricket* avec un raffinement supplémentaire. Lorsqu'un numéro est fermé, le joueur a la possibilité d'empêcher son adversaire de marquer des points en visant le même numéro une nouvelle fois. Toutefois, si le numéro de l'adversaire est déjà fermé, aucune marque ne sera retirée de l'adversaire. Ainsi, au lieu d'allumer une lumière, chaque marque positive en éteindra une sur le Tableau des Scores de Cricket.

Le joueur qui ferme le premier tous les numéros est le vainqueur.

Exemple: Pour le numéro 19, le joueur 1 a touché 1 fois (d'où 1 lumière éteinte), le joueur 2 a touché 2 fois (d'où 2 lumières éteintes) et le joueur 3 a touché 3 fois (3 lumières éteintes). Le joueur 4 arrive et touche le triple 19 et ferme le numéro 19. Le joueur 4 vise et touche le simple 19 une nouvelle fois. En conséquence, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés avec une lumière allumée et le joueur 3 n'est pas affecté. Ainsi, les joueurs 1 et 2 sont rétrogradés à 1 coup de la fermeture du 19.

RANDOM CRICKET

Ce jeu est similaire au jeu standard *Cricket* à fléchettes. Cependant, à part le mille, les six autres numéros marquant des points sont choisis au hasard par l'ordinateur. Le reste des règles de ce jeu sont les mêmes que pour le cricket standard.

RANDOM CRICKET_ NO SCORE

RANDOM CRICKET_ CUT THROAT

RANDOM CRICKET_ KILLER

Le processus de sélection des numéros est le même que pour le jeu, *Random Cricket*. Le reste des règles de ce jeu sont les mêmes que pour les jeux *No Score Cricket*, *Cut Throat Cricket* ou *Killer Cricket*.

LOW-PITCH CRICKET

Dans ce jeu, les numéros de Cricket sont réglés pour être 1, 2, 3, 4, 5, 6 et Mille. Le reste des règles de ce jeu sont les mêmes que pour le cricket standard. De plus, vous pouvez utiliser HANDICAP pour sélectionner une série de numéros de Cricket différente. Il y a un choix de 4 séries de numéros, 6-1 et le mille, 12-7 et le mille, 18-13 et le mille, et la série normale 20-15 et le mille. Un joueur peut avoir un handicap pour jouer avec 6-1 et le mille, alors que l'autre joueur peut jouer avec 18-13 et le mille. Le joueur jouant les numéros les plus élevés peut accumuler les points plus rapidement et a une meilleure chance de gagner.

LOW-PITCH CRICKET_ NO SCORE

LOW-PITCH CRICKET_ CUT THROAT

LOW-PITCH CRICKET_ KILLER

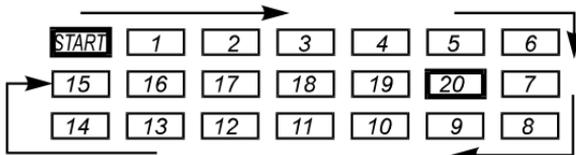
Le processus pour lancer le jeu est le même que pour le *Low-Pitch Cricket*. Le reste des règles pour marquer des points et gagner sont les mêmes que pour les jeux *No Score Cricket*, *Cut Throat Cricket* ou *Killer Cricket*.

BILLIARD

Cette partie ainsi que les 3 suivantes sont de nouvelles créations faisant partie d'un nouveau groupe de jeux. Le but consiste à déplacer le curseur à partir de la position de départ pour occuper une place libre à l'extrémité. Pour chaque numéro touché, le curseur sera déplacé du nombre exact de places qu'il indique. Les doubles et les triples ne font pas de différence pas rapport à un simple. Si le curseur manque

d'atteindre l'extrémité, lancez une nouvelle fléchette pour rattraper les places manquantes. Si le score dépasse le nombre de places à parcourir, le curseur change de sens à l'extrémité de l'échelle. Le curseur se déplace comme sur l'illustration. Lorsque l'emplacement à l'extrémité est occupé, l'extrémité est ramenée d'un emplacement vers le point de départ. Le vainqueur est celui qui parviendra à occuper toutes les places libres et à ramener le premier l'extrémité de l'échelle vers le point de départ.

Exemple:



1. Le joueur 1 démarre le jeu. L'afficheur indique "_20" et demande que le joueur 1 touche le 20 pour occuper le premier emplacement. Le joueur lance sa fléchette et touche le 5. Le curseur est alors déplacé vers l'emplacement marqué "5" de l'illustration.
2. La cible calcule automatiquement la différence et conseille au joueur 1 de faire "_15". Le joueur 1 vise le 15, mais atteint le 17. Le curseur avance alors de 15 places et dépasse l'extrémité de 2 emplacements pour s'arrêter sur le "18".
3. A présent, l'afficheur indique "_2". Le joueur 1 lance une troisième fléchette et atteint le "2". Le curseur s'arrête exactement sur le "20" et un air d'acclamation se fait entendre. L'afficheur indique maintenant "19", montrant que l'extrémité a été abaissée d'un emplacement, et il clignote pour demander le changement de joueur.

MINEFIELD

Ce jeu se joue pratiquement de la même manière que *Billiard*, sauf que 6 mines ont été placées au hasard. Vous pouvez passer sur une mine, mais ne pas vous arrêter sur celle-ci. Si le curseur s'immobilise sur une mine, celle-ci explose et vous perdez une vie. Chaque joueur dispose de 3 vies. Si un joueur perd ses 3 vies avant d'avoir achevé la partie, il est alors exclu du jeu. Après l'explosion, l'emplacement, devient normal et ne présente plus aucun danger.

Si l'extrémité rencontre une mine, elle passe celle-ci et s'immobilise sur l'emplacement libre suivant. Vous n'avez donc pas besoin de compléter les emplacements minés. Toutefois, si une explosion se produit, l'emplacement est libéré et devra être complété. Le joueur qui complétera tous les emplacements le premier ou qui demeure le dernier vivant est le vainqueur.

PACHISI

Ce concept est inspiré d'un ancien jeu indien portant le même nom. Les règles sont similaires à celles de *Billiard*, sauf qu'il existe en plus une barrière entre le curseur et l'extrémité. Il vous faudra atterrir sur la barrière pour passer ce désagrément à votre adversaire. Sinon, le curseur ne pourra que se déplacer entre le

point de départ et la barrière et n'atteindra jamais l'extrémité. Le joueur qui achève de compléter les emplacements et ramène le premier l'extrémité au point de départ est le vainqueur.

La barrière se situe toujours entre le point de départ et l'extrémité. Lorsque la barrière change de joueur, sa position est calculée selon les règles suivantes : (a) la position de la barrière à partir du point de départ représente "x" emplacements. (b) compter "x" emplacements à partir de la position du curseur du joueur auquel elle échoit. (c) si le nombre "x" est supérieur au nombre d'emplacements entre le curseur et l'extrémité, la barrière avance et recule entre les deux points du nombre "x" d'emplacements. Ces règles font en sorte que la barrière ne s'installe jamais au même endroit.

HOT POTATO

Ce jeu est similaire à *Pachisi*, à la différence près que la barrière s'appelle "Hot Potato" (patate chaude) et son effet est encore plus désagréable. En effet, si pendant le repositionnement la "patate chaude" tombe sur un emplacement occupé, elle en extrait le contenu et ramène l'extrémité un emplacement en arrière.

PANNES ET REMEDES

Aucune alimentation	Assurez-vous que l'adaptateur électrique AC est convenablement enfiché dans la prise secteur et la prise DC est bien reliée à la cible.
Aucun enregistrement des scores	Vérifiez que vous ne vous trouvez pas en mode de paramétrage ou que le jeu n'est pas en mode de veille. Vérifiez également qu'aucun segment de la cible ou bouton de fonction n'est coincé.
Segment ou bouton coincé	<p>Il est possible que les segments de la cible se coïncent momentanément pendant le transport ou pendant une partie. Si cela se produit, l'enregistrement automatique des points s'interrompt. Un signal d'avertissement retentit et l'afficheur clignote en indiquant le segment qui est coincé. Retirez précautionneusement la fléchette ou bougez le segment avec votre doigt pour le libérer. La partie peut ensuite se poursuivre et l'enregistrement des résultats n'est pas affecté.</p> <p>Un bouton coincé provoquera lui aussi le gel de la cible. L'afficheur clignote en indiquant "-F-" et en émettant un signal d'alarme. Utilisez la même méthode que précédemment pour libérer précautionneusement le bouton coincé.</p>
Extraction des pointes brisées	Les pointes en plastique sont plus sûres, mais elles ne durent pas indéfiniment. Si une pointe se brise et reste fichée dans la cible, essayez de la retirer avec une pince. Toutefois, si une pointe courte reste prise dans le segment en affleurant à peine sa surface, faites-lui traverser la cible, sa pointe douce n'endommagera pas les circuits à l'arrière. Néanmoins, nous vous recommandons d'utiliser la POINTE

DOUCE d'une fléchette en bon état pour appuyer sur le morceau bloqué. Veillez à ne pas utiliser de pointe métallique pour cette opération. Un objet pointu pourrait causer des dommages s'il est pris trop profondément dans la cible. Notez que plus une fléchette est lourde, plus sa pointe a de chance de se rompre.

**Interférences
électriques
ou
électro-magn
étiques**

Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter de fonctionner. Des exemples d'une telle situation sont : un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes. Pour retourner à un fonctionnement normal, débranchez l'adaptateur AC pendant plusieurs secondes et rétablissez l'alimentation électronique. Veillez également à éloigner la source des interférences.

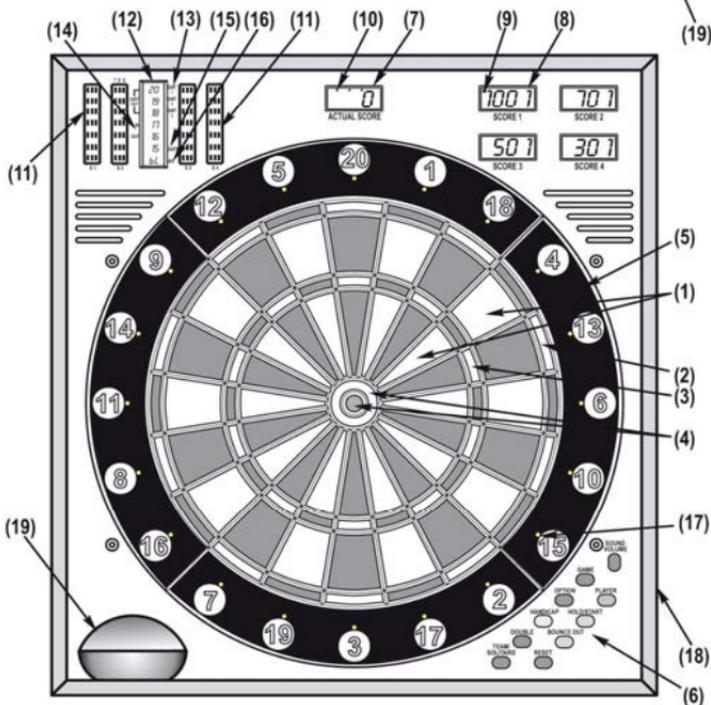
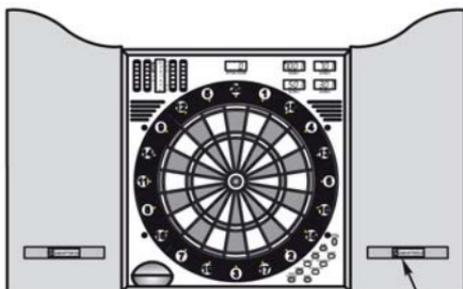
DESCRIPTIONS

- 1) **Simple:** nombre de points du numéro indiqué.
- 2) **Double:** nombre de points x 2.
- 3) **Triple:** nombre de points x 3.
- 4) **Bull's Eye:** la partie extérieure représente 25 points; le centre double bull représente 50 points.
- 5) **Catch-Ring:** récupérer la fléchette ratée, aucun score.
- 6) **Boutons de fonctions:** (voir la section POUR DEBUTER).
- 7) **Actual Score:** (voir **Tableau 3**)
- 8) **Score du Joueur/Équipe (SCORE 1-4):** (voir **Tableau 3**)
- 9) **Indicateur de Tour:** montre à qui est le tour de lancer.
- 10) **Indicateurs de Fléchettes:** montre le nombre de lancers disponibles.
- 11) **Tableau Scores Cricket:** (voir **Tableau 3**)
- 12) **Affichage des Numéros de Cricket**
- 13) **Score Fléchettes:** (i) Indique tir réussi fléchette; (ii) Indique conseil Dart-Out. Simple, double et triple sont indiqués par le nombre de tirets sur le Tableau de Score de Cricket adjacent. Un tiret pour un simple, 2 tirets pour un double, et 3 tirets pour un triple.
- 14) **Indicateurs pour Double In (di), Double Out (do) et Master Out (Eo).**

- 15) **Comptage Fléchettes:** Nombre de fléchettes jetées.
- 16) **Moyenne:**
- (i) *301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score:* Points par Fléchette
 - (ii) *Round the Clock, Shoot Out, Shanghai, Halve-It:* Tir Réussi par Fléchette.
 - (iii) *Billiard, Minefiels, Pachisi, Hot Potato:* Place Occupée par Fléchette.
- 17) **Lampes de Secteur:** (i) Indique tir réussi de fléchette; (ii) Indique la cible.
- 18) **Prise Jack DC:** Pour de l'adaptateur AC.
- 19) **Support pour Fléchettes et Accessoires**
- 20) **Fenêtre Lancement:** (a) nombre de joueurs, (b) nombre d'équipes, (c) Sélection score d'équipe pour réglage handicap, (d) score initial, (e) nom de code du jeu de fléchettes.

<p>Ce produit est conforme aux exigences de la Directive CEM 89/336/CEE, et porte le marquage CE correspondant.</p>

Model: FH-9972



SETUP MODE

