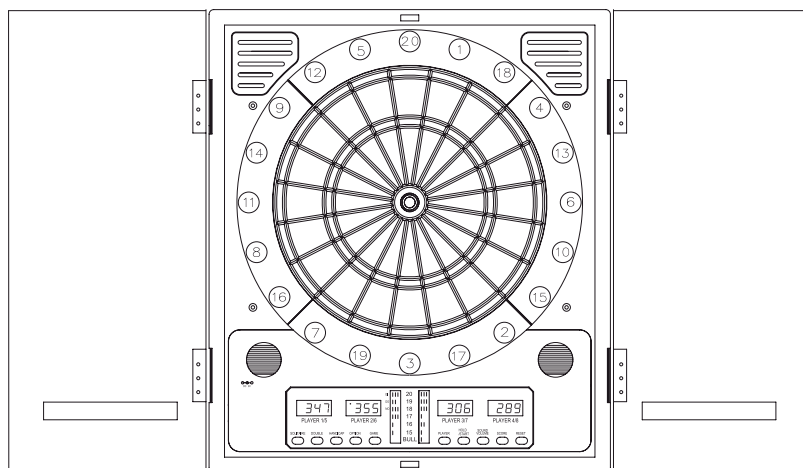
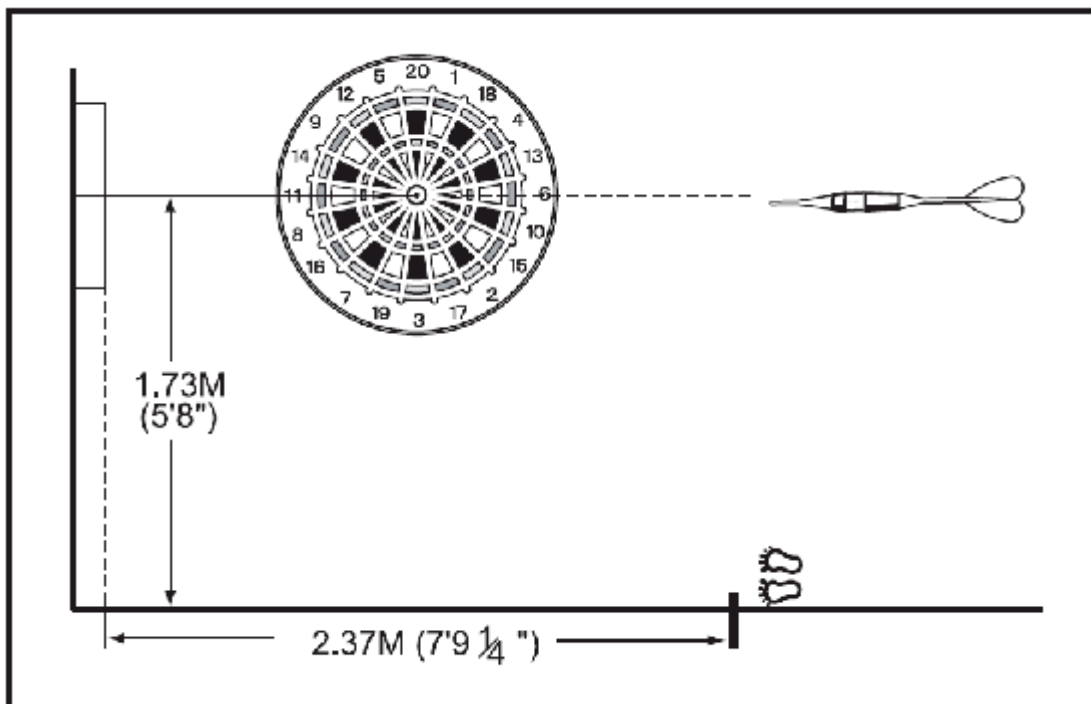


E . D 500



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. Marquez 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.

Français JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE (SOFT-TIP)

ATTENTION : LES FLÉCHETTES SONT UN JEU POUR ADULTES. LES ENFANTS ET LES ADOLESCENT NE SONT AUTORISÉS À UTILISER CET APPAREIL QUE SOUS LA SURVEILLANCE D'UN ADULTE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION. UNE UTILISATION CONFORME PEUT EVITER LES DOMMAGES ET LES BLESSURES.

Déballez avec précautions votre nouvelle cible et familiarisez-vous avec ses fonctions et des 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.*

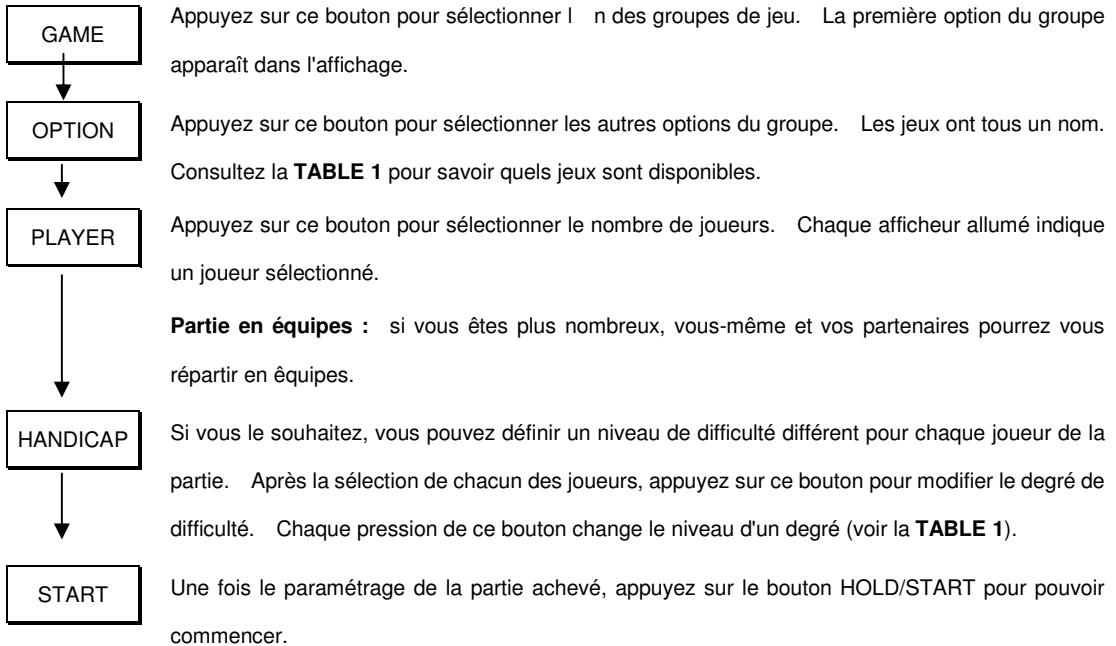
- ⇒ **N'utilisez que la force nécessaire pour lancer les fléchettes et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes (c'est la norme 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 SMARTNESS. 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.**

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



Exemple:

1. Appuyez sur GAME et ensuite sur OPTION pour sélectionner le jeu 501.
2. Sélectionnez le Joueur 1 et appuyez ensuite deux fois sur HANDICAP pour fixer à "701" les points de départ car le joueur 1 est meilleur.
3. Sélectionnez le Joueur 2. Le score du joueur 2 indique "501" comme points de départ.
4. Sélectionnez le Joueur 3, un néophyte, et appuyez ensuite sur HANDICAP plusieurs fois pour fixer ses points de départ à "301"
5. En admettant que la partie comprend trois joueurs seulement, appuyez sur HOLD/START pour démarrer la partie.

TABLE 1: Sélection des Jeux et Liste des Handicaps

GAME		OPTION		HANDICAP	
Group	Code	Jeu de Fléchettes	Plage	Degrés	
301	301	301	de 301 à 1001	par 100 points	
	501	501	de 301 à 1001	par 100 points	
	601	601	de 301 à 1001	par 100 points	
	701	701	de 301 à 1001	par 100 points	
	801	801	de 301 à 1001	par 100 points	
	901	901	de 301 à 1001	par 100 points	

	1001	1001	de 301 à 1001	par 100 points
lea	301	League 301	de 301 à 1001	par 100 points
	501	League 501	de 301 à 1001	par 100 points
	601	League 601	de 301 à 1001	par 100 points
	701	League 701	de 301 à 1001	par 100 points
	801	League 801	de 301 à 1001	par 100 points
	901	League 901	de 301 à 1001	par 100 points
	1001	League 1001	de 301 à 1001	par 100 points
rc	rc	Round the Clock	de No. 1 à 9	1 numéro
	S_O	Shoot-Out	de 0 à 9 points	ajout d'1 point
	SH	Shanghai	de No. 1 à 9	1 numéro
	1-2	Halve-It	de 0 à 950 points	ajout de 50 points
cu2	CU2	Count Up 200	de 0 à 150 points	ajout de 50 points
	400	Count Up 400	de 0 à 350 points	ajout de 50 points
	600	Count Up 600	de 0 à 550 points	ajout de 50 points
	800	Count Up 800	de 0 à 750 points	ajout de 50 points
	1000	Count Up 1000	de 0 à 950 points	ajout de 50 points
	Hi	High Score	de 0 à 500 points	ajout de 50 points
o ⁻	o ⁻	Overs	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
	U ₋	Unders	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
	b-6	Big-6	de 3 à 7 vies	ajoute 1 vie
cri	cri	Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
	cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
	kill	Killer Cricket	0, 20, 25	(voir la note)
<p>Note: "0": aucun ordre spécifique.</p> <p>"20": doit conclure la série de 20, 19, 18, 17, 16, 15 à Bull.</p> <p>"25": doit conclure la série Bull, 15, 16, 17, 18, 19 à 20.</p>				
bil	bil	Billiard	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	mɛ	Minefield	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	PAC	Pachisi	place No. 20 à 11	occuper 1 place
	Hot	Hot Potato	place No. 20 à 11	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	Double In (DI) / Open Out
Open In / Double Out (DO)	Double In (DI) / Double Out (DO)
Open In / Master Out (MO)	Double In (DI) / Master Out (MO)

SCORES

APPuyez sur ce bouton pour visualiser les scores des autres joueurs à tout moment pendant la partie. Le jeu est pausé quand on visualise les scores.

SOLITAIRE

Appuyez sur ce bouton pour activer la fonction automatique de changement de joueur. Lorsque 3 lancers ont été enregistrés sur la cible, l'ordinateur change automatiquement de joueur. Ce réglage est idéal pour un joueur unique à l'entraînement.

SOUND VOLUME

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.

POUR JOUER

1. Un plus grand point sur l'afficheur indique à qui est le tour. Chaque joueur peut lancer jusqu'à 3 fléchettes par tour. Les trois petits points dans l'afficheur indiquent les lancers restants du tour.
2. En plus d'enregistrer le score total, ce jeu de fléchettes intelligent montrera automatiquement la cible à atteindre ou des indications comme Dart Out. La cible à atteindre est indiquée dans l'afficheur par le numéro et un préfixe pour simple, double, ou triple. Un simple est indiqué par une barre en indice précédant le chiffre, par exemple "_18", c-à-d. 18 simple. Un double est indiqué par deux barres ou par un "d", comme "=18" or "d18". Un triple est indiqué par 3 barres ou par un "t". Le Bull's Eye simple est indiqué par la valeur - "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 prend fin lorsque le classement final de tous les joueurs est déterminé. Chaque afficheur montrera alternativement le score et le classement du joueur.

INSTRUCTIONS

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 une par une 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 $2 \times 3 = 6$ 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.

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

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.

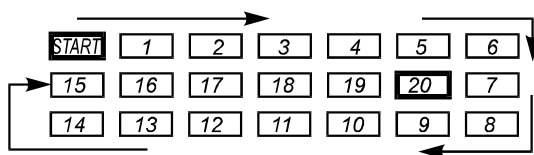
Exemple: Pour le numéro 19, le joueur 1 a touché 1 fois (d'où 1 lumière éteinte), le joueur 2 a touché 2 fois (d'où 2 lumières éteintes) et le joueur 3 a touché 3 fois (3 lumières éteintes). Le joueur 4 arrive et touche le triple 19 et ferme le numéro 19. Le joueur 4 vise et touche le simple 19 une nouvelle 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.

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 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 arrière 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 en-registrement 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 Il est possible que les segments de la cible se coincent 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.

Un bouton coincé provoquera lui aussi le gel de la cible. L'afficheur clignote en indiquant "-F-" et en mettant un signal d'alarme. Utilisez la même méthode que précédemment pour libérer précautionneusement le bouton coincé.

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.

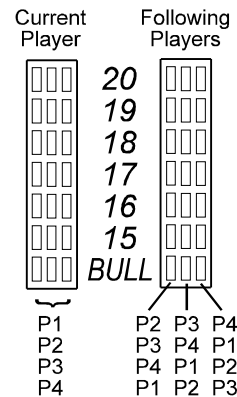
Interférences électriques ou électro-magnétiques Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter de fonctionner. Des exemples d'une telle situation sont : un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un 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) **Affichage du score:** il indique alternativement
Cible ou Conseil → Coup de Fléchettes → Score Cumulé.
- 8) **Indicateur de Tour:** montre à qui est le tour de lancer.
- 9) **Indicateurs de Fléchettes:** montre le nombre de lancers disponibles.

10) Tableau des Scores de Cricket:

(i) *Cricket:* montre le statut des marques de numéros Cricket. Si la partie ne compte que deux joueurs, l'afficheur du côté gauche est celui du joueur 1 et celui du côté droit l'afficheur du joueur 2. Une lumière indique que la cible a été touchée. Cependant, s'il y a plus de deux joueurs, l'afficheur côté gauche indique le statut détaillé des marques du joueur actuel. Dans l'afficheur du côté droit, chaque colonne indique le statut de fermeture du joueur correspondant dont le tour va venir (voir illustration). *Exemple:* si le joueur actuel est le joueur 2, les trois colonnes de l'afficheur droit indiquent, de la gauche vers la droite, les statuts de fermeture des joueurs 3, 4 et 1. Une lumière dans la colonne montre qu'un numéro est fermé, une condition significative pour l'élaboration de stratégies.

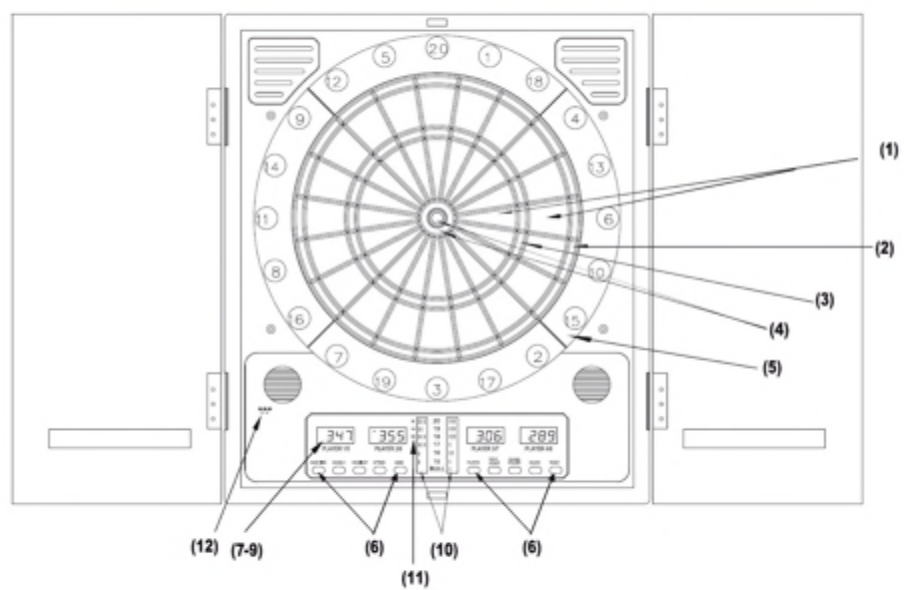


(ii) *Billiard, Minefield, Pachisi & Hot Potato*: montre les positions des divers éléments sur le parcours du jeu. Un point clignotant représente une mine ou une barrière. Si la partie comprend plus de deux joueurs, le système d'affichage de la progression de joueurs est le même que celui de *Cricket*. Sur le côté droit de le Tableau des Scores de Cricket, chaque colonne indique les 7 derniers emplacements sur le parcours du joueur correspondant.

(iii) *Overs, Unders et Big-6*: montre les "vies" restantes du joueur.

11) **Indicateurs pour Double In (DI), Double Out (DO) et Master Out (MO)**.

12) **Prise jack DC**: pour de l'adaptateur AC.



- English :** The guarantee is not valid if the target has been dismantled.
- French :** La garantie ne s'applique pas si la cible a été démontée.
- Español :** La garantía no se puede aplicar si la diana ha sido desmontada
- Italiano :** La garanzia non viene applicata nel caso il bersaglio sia stato smontato.
- Deutsch :** Die Garantie greift nicht, wenn die Zielscheibe demontiert wurde.
- Nederlands :** De garantie is niet van toepassing als de schietschijf gedemonteerd is geweest.
- Português:** A garantia não se aplica caso o alvo tenha sido desmontado
- Polski :** Gwarancja nie ma zastosowania w przypadku zdemontowania tarczy.
- Magyar :** A garancia nem érvényes, ha a céltáblát eltávolították.
- 汉语： 如果靶子被拆卸，不进行保修。
- Russian :** Не подлежит гарантийному обслуживанию в случае, если мишень была разобрана.
- Română :** Garanția nu se aplică în cazul în care ținta a fost demontată.
- Slovensky :** Záruka je neplatná, ak bol terč rozmontovaný.
- Česky :** Pokud byl terč rozmontovaný, je záruka neplatná.
- Swedish:** Garantin gäller inte om måltavlan har demonterats.
- Turken:** Eğer hedef sökülmüşse garanti uygulanmaz.
- Arbian:** لا يسري الضمان في حالة فك الهدف.
- Bulgaria:** Гаранцията не е валидна ако мишената е била разглобена.
- Ukraine:** Гарантія втрачає свою силу, якщо мішень розбиралася.
- 繁體中文: 如您自行拆開飛鏢靶子，恕我們不再負責任何質保服務。