



MERIDIAN 3.0 ELECTRONIC DARTBOARD



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please visit our website www.triumphsportsusa.com for the fastest expedited service possible for your replacement part ordering needs. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

Warnings



WARNING:Choking Hazard--Toy contains small balls and/or small parts.
Not for children under 3 years of age.



WARNING:this is not a child's toy. adult supervision is required
for children playing darts. proper use of darts can prevent damage or injury.

Be sure to check out all the exciting games  **has to offer.**

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

Batteries

This dartboard comes with an AC adapter but may be powered by optional battery power. The dartboard requires 4 AA (1.5 volt) batteries to operate. **BATTERIES NOT INCLUDED.** Do NOT mix old and new batteries and do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (nickel cadmium) batteries. Do not dispose of batteries in fire, batteries may explode or leak.

Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7'9 1/4" (2.37 M) from the face of the dartboard for steel tip rules or 8 feet for soft tip rules. You will need to mount the board close to an electric outlet if your dartboard requires an AC adapter. Always remove the batteries when you use an adapter. Regardless if the dartboard has horizontal or vertical hang hole(s), the center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground when mounted. (Figure A) Make a small temporary reference mark on the wall at 5'8 inches from the floor. (do not drill a hole in the temporary reference mark) Measure the distance between the top hang hole on the back of your board and the center of the back of your dartboard. The center of the back of the dartboard is the middle point of the circle area on the back of the board. Take a ruler and determine that distance. Then make the mark for the top hang hole on the wall above the 5'8 mark by the distance you just measured. (see Figure B) Drill the screw into the mark you made. Mount the dartboard on the wall by lining up the hang hole on the back with the screw. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can utilize the bottom hang holes located on back of the board as well. You will need to make another temporary reference mark 12.54 inches below the top hang hole you drilled. Then make a mark 5.31 " to the left and another mark 5.31" to the right of the temporary mark for the additional screw locations. Drill the screws into the two marks you made.

Figure A

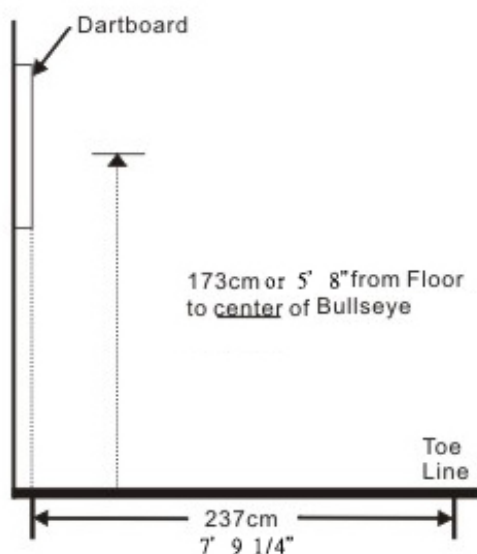
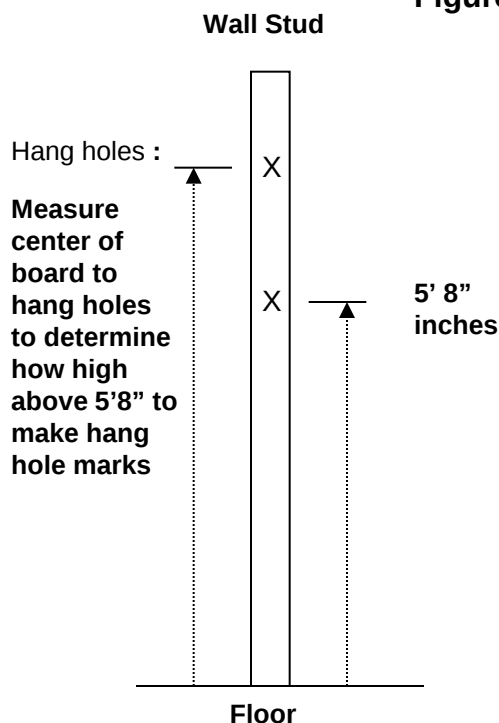


Figure B



Dartboard Functions

POWER button - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display "SLEEP" on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button.

START button - This multi-function button is used to:

- START** the game when all options have been selected.
- CHANGE** to the next player when one player is finished with his round.

This will put dartboard in **HOLD** status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME buttons - Press to page through the on-screen game menu.

Display Protective Film

This electronic dartboard may have a clear film over the entire display area to prevent scratching during shipping. It is recommended that this film be removed before play to enhance the display area visibility. To remove, simply lift edge, peel off, and discard.

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed
3. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4 , t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
4. Press **START** button to activate game and begin play.
5. Throw darts
The dart indicator display is represented by dart icons. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.

When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "next player" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a "t" appears on the display. Each team option is illustrated below:

t 2-2

2 teams, 4 individual players

(1st team-players **1&3**, 2nd team-players **2&4**)

t 3-3

3 teams, 6 individual players

(1st team-players **1&4**, 2nd team-players **2&5**, 3rd team-players **3&6**)

t 4-4

4 teams, 8 individual players

(1st team-players **1&5**, 2nd team-players **2&6**, 3rd team-players **3&7**, 4th team-players **4&8**)

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

Caring for your Electronic Dartboard

1. **Never use metal tipped darts on this dartboard.** Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. **Do not use excessive force when throwing darts.** Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. **Turn darts clockwise as you pull them from the board.** This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. **Remove the batteries when not in use .** This will prolong the life of your batteries.
5. **Do not spill liquids on the dartboard.** Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the display will indicate "SLEEP" (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when **any** button is pressed.



Display in Sleep Mode

I-match Feature

This exciting feature allows I-matcher to play against the computer at one of five different levels of skill – only 1 player can compete against the I-match competitor. This adds a level of competition to normally routine practice sessions.

To activate the I-match opponent:

1. Select the Game you wish to play
2. Press **I-MATCH** button
Select I-match opponent skill level by pressing the **I-MATCH** button continually

I-match Levels

Level 1	Professional
Level 2	Advanced
Level 3	Intermediate
Level 4	Novice
Level 5	Beginner

3. Press **START** to begin play

When play begins:

The 'human' player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press START to change to the next player (I-match). Watch as the I-match opponent's dart scores are registered on the display. After the I-match opponent completes his round, the board will automatically reset for the "human" player. Play continues until one player wins. Good luck!

GAME MENU

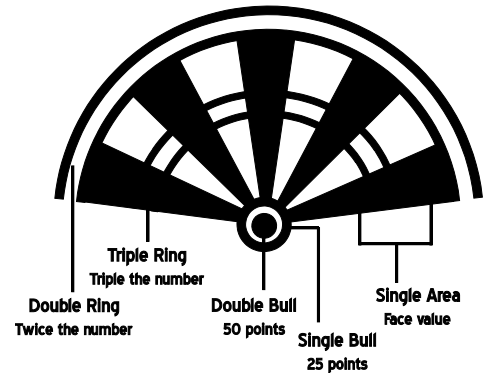
G01	301
G02	CRICKET
G03	SCRAM
G04	CRUT THROAT CRICKET
G05	ENGLISH CRICKET
G06	ADVANCED CRICKET
G07	SHOOTER
G08	BIG SIX
G09	OVERS
G10	UNDERS
G11	COUNT UP
G12	HI SCORE
G13	ROUND THE CLOCKR
G14	KILLER
G15	DOUBLE DOWN
G16	DOUBLE DOWN 41
G17	ALL FIVER
G18	SHANGHA
G19	GOLF
G20	FOOTBALL
G21	BASEBALL
G22	STEEPLECHASE
G23	BOWLING
G24	CAR RALLY
G25	SHOVE A PENNY
G26	NINE DARTS
G27	GREEN VS RED
G28	GOLD HUNT

Playing Techniques

1. Proper stance: Align your hand, elbow, shoulder, hip, and foot. If throwing with your right hand, turn the right side of your body to face the board. Put your weight on your right foot in the front, lean forward slightly, and balance with your left foot. Reverse this stance for a left-handed throw.
2. Throwing motion: Throw the dart from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist, and forearm. Bring your forearm back slightly and throw the dart with a fluid motion toward the board. Follow through the throw by pointing your index finger at the area at which you are aiming.

Game Rules

1. Each person should have one set of 3 darts (darts not included). Each person throws 3 darts, then removes them before the next person throws.
2. If a dart bounces out it cannot be re-thrown. Dart scores are counted only when the dart sticks in the board.



Games

301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (**301**) until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “Bust” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the “DOUBLE” button to change this setting. LED indicators will display your current setting:

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- **Master Out** - A double or triple is required to finish the game.

Dart-Out Feature (“01” games only)

This electronic dartboard has a special **“Dart Out”** feature. When a player requires less than 160 to reach zero, the estimate feature becomes active. The player can press the **DART OUT** button to view the darts necessary to throw to finish the game (reach zero exactly). Doubles and triples are indicated with 2 or 3 lines to the left of each number respectively.

Adjustable Difficulty Settings for 301 include 401, 501, 601, 701, 801, and 901. To change to these more difficult settings, simply press the SELECT button. Each option is played exactly as outlined for 301 with the exception of the starting total; 401 has starting total of 401 points; 501 has starting total of 501 points and so on up to 901.

CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

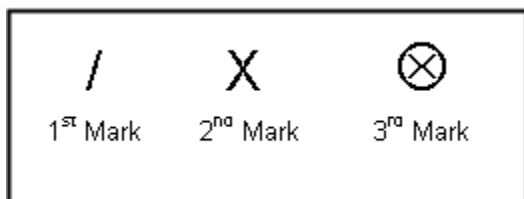
Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring (Refer to Tournament Cricket Scoring section for explanation on how players’ marks are registered). A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

Cricket Scoring Display

This dartboard utilizes a dedicated scoreboard within the scoring display that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. When Cricket is selected, individual characters will be utilized to register marks. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on (black will appear) as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.



SCRAM (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to “close” (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

ENGLISH CRICKET

(For 2 players only)

This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that does not hit bullseye is credited to player 1's point total. For example, if player 2 throws a 20, a single bullseye, and a 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1's point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing!

Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseyes.

Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.

ADVANCED CRICKET

A difficult version of cricket recommended for the advanced player. Players must close out the segments (20,19,18,17,16,15 and bullseye) by using **only** triples and doubles. In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.

SHOOTER

This game tests the players ability to “group together” darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must hit for each round and display the flashing number in the display.

Scoring is as follows:

- Single segment = 1 Point
- Double segment = 2 Points
- Triple segment = 3 Points
- Single Bullseye = 4 Points

When the computer selects double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the selected rounds is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shooter include 6 rounds, 7 rounds, ... 12 rounds.

BIG SIX

This game pits player against player to challenge your opponent to hit the targets you select. Similar to the popular basketball game “HORSE”, players must *earn* the chance of picking the next target for their opponent by scoring a hit on the current target first. **Single 6 is the first target to shoot for at the start of the game.** Before the game starts, players must agree on how many ‘lives’ will be used. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to “save” their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponents target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a ‘life’ and a chance to determine the next target for player 2. In this case, player 2 shoots for the single 6 – and if it is hit, he can throw for a segment for the next round.

Singles, doubles and triples are all separate targets for this game. The object of the game is to force your opponent into losing ‘lives’ by selecting difficult targets for your opponent to hit such as “Double Bullseye” or “triple 20” The last player with a ‘life’ left is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Big Six include 3 ‘lives’, 4 ‘lives’, ... 7 ‘lives’.

OVERS

The object of this game is to simply score higher (“over”) than your previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of ‘lives’ to be used. When a player fails to score “over “ their previous three dart total, they will lose one ‘life’. When a player “equals” the previous three dart total, a ‘life’ will also be lost. The LED display on the right will indicate remaining ‘lives’. The last player with a ‘life’ remaining is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Overs include 3 ‘lives’, 4 ‘lives’, ... 7 ‘lives’.

UNDERS

This game is the opposite of “Overs” Players must score less (“Under”) than their previous three dart total. The game begins with 180 (highest total possible). When a player shoots higher than his previous three dart total, he will lose one ‘life’. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the START/HOLD button is pressed. The last player with a ‘life’ remaining is the winner

Adjustable Difficulty Settings for Unders include 3 ‘lives’, 4 ‘lives’, ... 7 ‘lives’.

COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total. Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LED display as the game progresses.

Adjustable Difficulty Settings for Count-Up include 400, 500, 600, 700, 800, 900, and 999. To change to these more difficult settings, simply press the SELECT button. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the total necessary to win the game. For example, in Count-Up 500, the first player to reach 500 points is the winner.

HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively.

Adjustable Difficulty Settings for High Score include 4 rounds, 5 rounds, ... 14 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of rounds in the game. For example, in High Score 7 rounds, the player with the most points after 7 rounds is the winner.

ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows:

- **ROUND-THE-CLOCK 5** - Game starts at segment number 5
- **ROUND-THE-CLOCK 10** - Game starts at segment number 10
- **ROUND-THE-CLOCK 15** - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a **Double** in each segment from 1 through 20 in order.

- **ROUND-THE-CLOCK Double 5** - Game starts at double segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK Double 10** - Game starts at double segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK Double 15** - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a **Triple** in each segment from 1 through 20 in order.

- **ROUND-THE-CLOCK Triple 5** - Game starts at triple segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - Game starts at triple segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - Game starts at triple segment 15

KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LCD display will indicate “SEL” at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a “Killer” by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a “Killer” for the rest of the game. Now, your objective is to “kill” your opponents by hitting their segment number until all their “lives” are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to “team up” and go after the better player to knock him out of the game.

Adjustable Difficulty Settings for Killer include 7 lives, 8 lives, ... 14 lives. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of lives each player has in the game. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only “Kill” opponents by scoring doubles in their number segment.

DOUBLE DOWN

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LCD screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double

Any Triple

DOUBLE DOWN 41

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.). This “41” round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the “41” round presents quite a challenge!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double

Any Triple

'41' Round

ALL FIVES

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every “five” counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points ($5 \times 5 = 25$).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from “tanking” the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) “fives” is the winner. The LED screen will keep track of the point totals.

Adjustable Difficulty Settings for All Fives include 51, 61, 71, 81, and 91. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of points (or fives) it takes to win the game.

SHANGHAI

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- **SHANGHAI 5** - *Game starts at segment 5*
- **SHANGHAI 10** - *Game starts at segment 10*
- **SHANGHAI 15** - *Game starts at segment 15*

In addition, we added **Super Shanghai** as a difficulty option. This game is played exactly as described above except various doubles and triples must be hit as specified by the LED display.

Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:

- **SUPER SHANGHAI 5** - *Game starts at segment 5*
- **SUPER SHANGHAI 10** - *Game starts at segment 10*
- **SUPER SHANGHAI 15** - *Game starts at segment 15*

GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don’t need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 “holes” with the lowest score possible. The Championship “course” consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a “hole.” You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an “eagle” and that player gets to complete that hole with 1 “stroke.”

Note: The active player continues to throw darts until he “holes out” (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no “gimmes” in this game! ***Additional variations of this game are detailed below.***

The rules are the same except the number of holes needed to play.

GOLF – 18 Holes – Same as above except play lasts 18 holes (rounds)

FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." Each player can do this by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board. This is entirely up to you, but whichever segment is selected it becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:
Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ...
Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3 ...
Triple 3 ... Outer Single 3 ... and finally a Double 3.

The First player to "score" is the winner.
The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

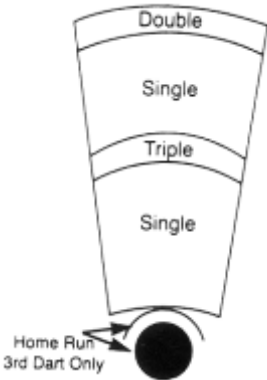


BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." The field is laid out as shown in the diagram.

Segment	Result
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run" (<i>can only be attempted on third dart of each round</i>)

The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.



BASEBALL – 9 Innings – Same as above except 9 innings (rounds).

STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places:

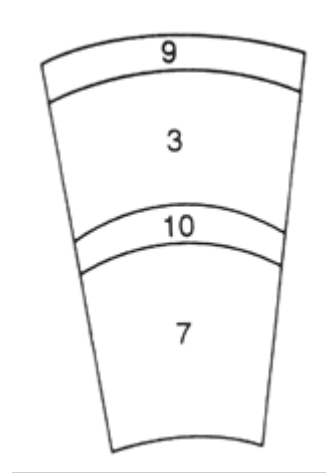
- | | | | |
|-------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| • 1 st fence | Triple 13 | • 2 nd fence | Triple 17 |
| • 3 rd fence | Triple 8 | • 4 th fence | Triple 5 |

The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.

BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your “alley” by either throwing dart or manually pressing segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or “pins.” Each specific segment in your “alley” is worth a given pin total:

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



There are several rules for this game as follows:

- 1.A perfect game score would be 200 in this version of bowling
- 2.You cannot hit the same singles segment twice within the same “frame” (round). The second hit will count as zero points. **Hint:** Try to hit each single to reach 10 points in the frame.
- 3.You can score 20 points per “frame” by hitting the triple segment twice.
- 4.Hitting the double segment with your second dart will only count as 10 points if you scored a double on your first throw. Otherwise you will score a total of 9 points by throwing a double with your second dart.

CAR RALLYING

This game is similar to steeplechase except we let you set up your own “race track.” You can set up as many obstacles as you wish. The track must be 20 lengths long.

Before the game starts, the LED display will prompt you to select the course (“SEL”). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race. The LED display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1.

Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board.

After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.

SHOVE A PENNY

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

NINE-DART CENTURY

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

GREEN VS. RED

(2 players only)

This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round.

What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) **subtracts** that amount from your score - so be careful.

The player with the most points after completion of the game is the winner.

GOLD HUNTING

The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. However, since "gold" can make a person greedy, not only do you collect gold for every multiple of 50, you also steal 1 gold from all other players. Therefore, as you collect a gold, you take 1 gold from all other players who have gold.

This is a real back-and-forth game, but the player who reaches to selected total gold required first is the winner.

Important Notes

Stuck Segment

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the scoring display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Cleaning your Electronic Dartboard

Your TRIUMPH SPORTS USA™ electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a dry cloth. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.



MERIDIAN 3.0

Cible de jeu de fléchettes électronique



Veuillez conserver ce mode d'emploi pour consultation ultérieure

En cas de problème avec votre récent achat, commandez sur notre site Web www.triumphsportsusa.com les pièces de rechange nécessaires qui vous seront livrées dans les plus brefs délais. Ayez votre reçu sous la main.

Pour toute demande d'assistance ou problème lié à la garantie, veuillez contacter Triumph Sports USA par téléphone au 1-866-815-4173 ou par courriel à

csr@triumphsportsusa.com

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports, Inc.

Tous les jeux Triumph Sports USA, Inc. (TSU) bénéficient d'une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie couvre l'acquéreur d'un jeu TSU vendu au détail contre tout défaut de matériau ou de construction pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les châssis, les plateaux de table, les surfaces de jeu, les piles et les outils. Un châssis, un plateau de table ou une surface de jeu endommagé n'étant pas remplaçables, il faut rapporter le jeu au magasin. L'usure due au jeu ou à une utilisation normale n'est pas couverte par la garantie, ni l'usure ou les dommages provoqués par un usage abusif du jeu, lesquels annulent toutes les garanties TSU.

Un reçu ou une autre preuve d'achat sera exigé avant d'entamer toute exécution de garantie. Vous pouvez faire parvenir les demandes d'exécution de la garantie par courrier électronique, par courrier ou en contactant notre service à la clientèle par téléphone au : 1-866-815-4173 ou par courriel à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez nous contacter avant de rapporter le produit au magasin

Avertissements



AVERTISSEMENT: Risque d'étranglement. Le produit contient de petites balles et de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Avertissement : Ceci n'est pas un jouet pour enfants. La supervision d'un adulte est requise pour les enfants jouant aux fléchettes. L'utilisation appropriée des fléchettes peut empêcher les dommages matériels et les blessures.

Ne manquez pas de consulter tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à:

www.triumphsportsusa.com



BILLARDS



FLÉCHETTES



TABLES DE JEUX



CASINO



JEUX D'EXTÉRIEUR



CIBLES DE
FLÉCHETTES

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

Piles

Cette cible de jeu de fléchettes est fournie avec un adaptateur CA, mais elle peut être alimentée par des piles. Elle nécessite 4 piles AAA (1,5 volt) pour fonctionner. **LES PILES NE SONT PAS INCLUSES. NE PAS mélanger des piles neuves et usagées et ne pas mélanger des piles alcalines standard (en carbone/zinc) et rechargeables (en nickel/cadmium).** Ne pas jeter les piles dans le feu, car elles peuvent exploser ou fuir.

Instructions de montage

Choisissez un emplacement pour accrocher la cible de jeu de fléchettes en laissant un espace libre d'environ 3 m (10 pi) devant la cible. La « ligne de faute » doit être située à 2,37 m (7,77 pi) de la face de la cible pour les règles relatives aux pointes d'acier, et de 2,43 m (8 pi) pour les règles relatives aux pointes émoussées. Vous devez fixer le panneau près d'une prise électrique si votre cible de jeu de fléchettes doit être alimentée par un adaptateur CA.

Retirez toujours les piles lorsque vous utilisez un adaptateur. Indépendamment du fait que la cible de jeu de fléchettes a des trous de suspension verticaux ou horizontaux, le centre de la cible doit être à 1,73 m (5 pi 8 po) du plancher une fois le montage terminé. (Figure A) Dessinez une petite marque de référence temporaire sur le mur à 1,73 m du plancher. (ne percez pas de trou dans la marque de référence temporaire). Mesurez la distance entre le trou de suspension supérieur à l'arrière de votre panneau et le centre situé à l'arrière de votre cible de jeu de fléchettes. Le centre à l'arrière de votre cible de jeu de fléchettes est le point central du cercle à l'arrière du panneau. Mesurez cette distance avec une règle. Ensuite, dessinez la marque du trou de suspension supérieur sur le mur au-dessus de la marque de 1,73 m conformément à la distance que vous venez de mesurer. (voir Figure B) Percez les trous des vis dans la marque que vous venez de dessiner. Montez la cible sur le mur en alignant le trou de suspension situé à l'arrière avec la vis. Il peut s'avérer nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que le panneau soit sûrement fixé au mur. Si vous voulez fixer la cible de jeu de fléchettes de façon plus sécuritaire sur le mur, vous pouvez utiliser également les trous de suspension inférieurs situés à l'arrière du panneau. Vous devez dessiner une autre marque de référence temporaire à 32 cm au-dessous du trou de suspension supérieur que vous avez percé. Ensuite, dessinez une marque à 13,5 cm à gauche et une autre marque à 13,5 cm à droite de la marque temporaire pour les emplacements des vis supplémentaires. Percez les trous des vis dans les marques que vous avez dessinées.

Figure A

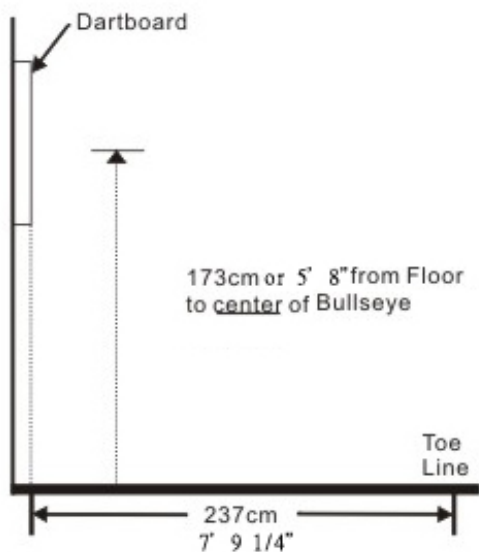
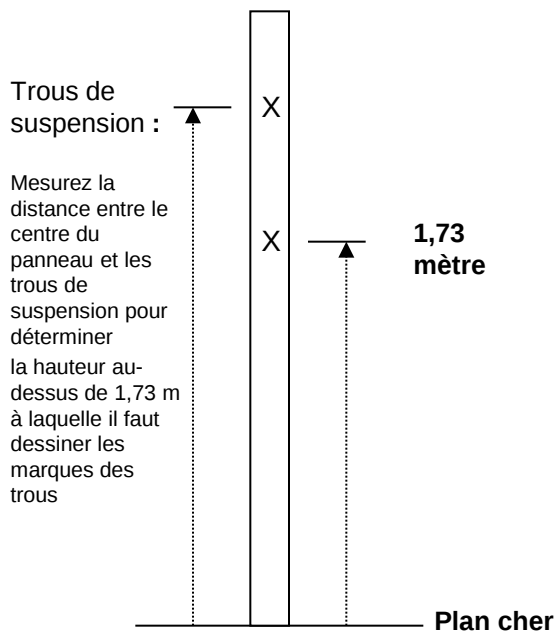


Figure B

Poteau du mur



Fonctions de la cible pour jeu de fléchettes

Bouton ALIMENTATION - Appuyez pour allumer ou éteindre le jeu. La cible est dotée d'un mode de suspension automatique pour conserver l'énergie et la durée de vie des piles (si vous utilisez des piles). Après environ 3 minutes de non-utilisation, la cible produit un effet sonore et affiche la mention « VEILLE » sur l'écran. Cependant, les scores sont enregistrés dans la mémoire et vous pouvez les restaurer en appuyant sur n'importe quel bouton.

Bouton DÉMARRER - Ce bouton multifonction est utilisé pour :

- **DÉMARRER** le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées.
- **PASSER** au joueur suivant lorsqu'un joueur a terminé son tour.

Cela met la cible à l'état **ATTENTE** entre les tours pour permettre au joueur de retirer les fléchettes de la zone cible.

Boutons JEU - Appuyez pour faire défiler le menu du jeu à l'écran.

Film de protection de l'écran

Il se peut que cette cible de jeu de fléchettes électronique soit dotée d'un film transparent sur tout l'écran pour éviter les éraflures pendant le transport. Il est recommandé de retirer ce film avant le jeu pour améliorer la visibilité de l'écran. Pour ce faire, il suffit de lever le bord du film, de le retirer et de le mettre au rebut.

Fonctionnement de la cible de jeu de fléchettes électronique

1. Appuyez sur le bouton **ALIMENTATION** pour activer la cible. Une brève introduction musicale est jouée lorsque l'écran effectue un essai sous tension.
2. Appuyez sur les boutons **JEU** jusqu'à ce que le jeu désiré soit affiché
3. Appuyez sur le bouton **JOUEUR** pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2, 3, 4 , t 2-2, t 3-3, t 4-4). Le paramètre par défaut est 2 joueurs.
4. Appuyez sur le bouton **DÉMARRER** pour activer le jeu et commencer à jouer.
5. Lancer les fléchettes
L'affichage de l'indicateur de fléchette est représenté par les icônes des fléchettes. Le nombre de fléchettes affichées indique les lancers restants du joueur actif.

Lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une commande vocale indique « joueur suivant » et le score clignote. Les fléchettes peuvent maintenant être retirées sans affecter le marquage électronique du score. Lorsque toutes les fléchettes ont été retirées de la surface de jeu, appuyez sur le bouton **DÉMARRER** pour aller au joueur suivant. La commande vocale indique quel joueur doit jouer.

Jeu en équipe

En plus de marquer les points pour 4 joueurs maximum, cette cible est capable de garder le score des équipes pour un maximum de 4 équipes de deux personnes (8 joueurs). Pour entrer dans le mode de jeu en équipe, appuyez sur le bouton **JOUEUR** en continu jusqu'à ce que la lettre « t » apparaisse à l'écran. Chaque option d'équipe est illustrée ci-dessous :

t 2-2

2 équipes, 4 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et3, joueurs de la 2^e équipe 2et4)

t 3-3

3 équipes, 6 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et4, joueurs de la 2^e équipe 2et5, joueurs de la 3^e équipe 3et6)

t 4-4

4 équipes, 8 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et5, joueurs de la 2^e équipe 2et6, joueurs de la 3^e équipe 3et7, joueurs de la 4^e équipe 4et8)

Pendant le jeu en équipe, les membres d'équipe additionnent leurs scores pour établir le score de l'équipe.

Prendre soin de votre cible de jeu de fléchettes électronique

1. Ne jamais utiliser de fléchettes à pointe métallique sur cette cible. Les fléchettes à pointe métallique peuvent endommager gravement les circuits électroniques de cette cible.
2. **Ne pas exercer de force excessive en lançant les fléchettes.** Lancer les fléchettes trop fort risque de casser les pointes et d'entraîner une usure excessive sur le panneau.
3. **Tourner les fléchettes dans le sens horaire pour les retirer du panneau.** Cela permet de retirer les fléchettes facilement, prolongeant ainsi la durée de vie des pointes.
4. **Retirer les piles quand elles ne sont pas utilisées.** Cela permet de prolonger la durée de vie des piles.
5. **Ne pas déverser de liquide sur la cible.** Ne pas utiliser de nettoyants à vaporisation ou des nettoyants qui contiennent de l'ammoniac ou d'autres produits chimiques agressifs, car ils peuvent causer des dommages.

Fonction de mode de suspension automatique

La cible se met automatiquement en suspens si aucune action ne survient pendant environ trois minutes. Cela permet d'économiser l'énergie ou la durée de vie des piles. Un effet sonore se fait entendre et l'écran indique « VEILLE » (voir ci-dessous). Tous les scores sont enregistrés dans la mémoire et le jeu reprend lorsque vous appuyez sur **n'importe quel** bouton.

Le texte "S I - E e p" est affiché à l'intérieur d'un rectangle gris, représentant l'écran de la cible en mode veille.

S I -
E e p

Affichage en mode « Veille »

Fonction I-match

Cette fonction ingénieuse permet au joueur I-match de jouer contre l'ordinateur à l'un des cinq niveaux de compétence différents. Un seul joueur peut se mesurer à l'adversaire I-match. Cela permet de corser la concurrence lors des séances de jeu normalement routinières.

Pour activer l'adversaire I-match :

1. Sélectionnez le jeu que vous voulez jouer

2. Appuyez sur le bouton **I-MATCH**

Sélectionnez le niveau de compétence de l'adversaire CyberMatch en appuyant sur le bouton **I-MATCH** en continu

Niveaux I-match

Niveau 1	Professionnel
Niveau 2	Avancé
Niveau 3	Intermédiaire
Niveau 4	Novice
Niveau 5	Débutant

3. Appuyez sur **DÉMARRER** pour commencer à jouer

Lorsque le jeu commence :

Le joueur « humain » lance les fléchettes en premier. Après 3 fléchettes lancées, allez au panneau pour retirer les fléchettes et appuyez sur **DÉMARRER** pour passer au joueur suivant (I-match). Observez les scores des fléchettes de l'adversaire I-match à mesure qu'ils sont enregistrés à l'écran. Quand l'adversaire I-match a terminé son tour, le panneau est automatiquement réinitialisé pour le joueur « humain ». Le jeu continu jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie. Bonne chance!

MENU DU JEU

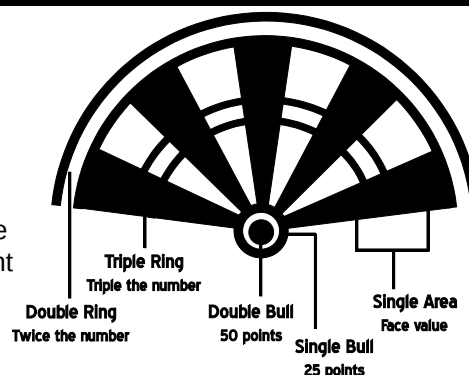
G01	301
G02	CRICKET
G03	SCRAM
G04	CRUT THROAT CRICKET
G05	ENGLISH CRICKET
G06	ADVANCED CRICKET
G07	SHOOTER
G08	BIG SIX
G09	OVERS
G10	UNDERS
G11	COUNT UP
G12	HI SCORE
G13	ROUND THE CLOCKR
G14	KILLER
G15	DOUBLE DOWN
G16	DOUBLE DOWN 41
G17	ALL FIVER
G18	SHANGHA
G19	GOLF
G20	FOOTBALL
G21	BASEBALL
G22	STEEPLECHASE
G23	BOWLING
G24	CAR RALLY
G25	SHOVE A PENNY
G26	NINE DARTS
G27	GREEN VS RED
G28	GOLD HUNT

Techniques de jeu

1. Position appropriée : Alignez votre main, coude, épaule, hanche et pied. Si vous lancez les fléchettes de la main droite, tournez la partie droite de votre visage vers le panneau. Mettez votre poids sur votre pied droit vers l'avant, penchez-vous légèrement vers l'avant et trouvez l'équilibre avec votre pied gauche. Inversez cette position si vous lancez de la main gauche.
2. Mouvement de lancer : Lancez la fléchette avec le coude dirigé vers l'extérieur. Gardez votre corps stable et utilisez uniquement votre main, poignée et avant-bras. Reculez légèrement votre avant-bras et lancez la fléchette avec un mouvement fluide vers le panneau. Suivez le lancer en pointant l'index vers la zone que vous visez.

Règles du jeu

1. Chaque personne doit avoir un ensemble de 3 fléchettes (les fléchettes ne sont pas incluses). Chaque personne lance 3 fléchettes, puis les retire avant les lancers de la personne suivante.
2. Si une fléchette rebondit et tombe, elle ne peut pas être lancée à nouveau. Les scores des fléchettes sont comptés uniquement lorsque la fléchette se plante dans le panneau.



Jeux

301

Ce jeu de pub et de tournoi très populaire se joue en soustrayant chaque fléchette du total de départ (**301**) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si le joueur dépasse zéro, il est considéré comme un « *Bust* » (en faillite) et le score retourne à sa position initiale au début du tour. Par exemple, si le joueur doit avoir 32 pour terminer le jeu et qu'il touche 20, 8 et 10 (38 au total), le score retourne à 32 pour le tour suivant.

Lors du jeu, il est possible de choisir l'option double entrant ou double sortant (celle-ci est l'option la plus utilisée). Il suffit d'appuyer sur le bouton « **DOUBLE** » pour modifier ce paramètre. Les indicateurs DEL affichent votre paramètre actuel :

- **Double entrant** - Un double doit être atteint avant que les points ne soient soustraits du total. En d'autres termes, le comptage des points d'un joueur ne commence que si un double est atteint.
- **Double sortant** - Un double doit être atteint pour terminer la partie. Cela signifie qu'un chiffre pair est nécessaire pour terminer la partie.
- **Double entrant et double sortant** - Un double est requis pour commencer et terminer le marquage du score du jeu pour chaque joueur.
- **Master Out** - Un double ou un triple est requis pour terminer le jeu.

Fonction « Dart-Out » (jeux « 01 » seulement)

La cible de jeu de fléchettes électroniques a une fonction spéciale appelée « **Dart-Out** ». Lorsqu'un joueur nécessite moins de 160 pour atteindre zéro, la fonction d'estimation devient active. Le joueur peut appuyer sur le bouton **DART OUT** pour afficher les fléchettes nécessaires pour lancer et terminer le jeu (et atteindre zéro exactement). Les doubles et les triples sont indiqués avec 2 ou 3 lignes à gauche de chaque numéro respectivement.

Les paramètres de difficulté réglables pour 301 comprennent 401, 501, 601, 701, 801 et 901. Pour régler ces paramètres plus difficiles, il suffit d'appuyer sur le bouton SÉLECTIONNER. Chaque option est jouée exactement comme indiqué pour 301, à l'exception du total de départ; 401 a un total de départ de 401 points; 501 a un total de 501 points, etc. jusqu'à 901.

CRICKET

Le cricket est un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux joueurs aguerris qu'aux débutants. Les joueurs lancent pour les numéros les plus favorables pour eux et peuvent forcer leurs adversaires à lancer pour les numéros que ne leur sont pas aussi favorables. L'objectif du cricket consiste à « fermer » les numéros favorables avant son adversaire tout en accumulant le plus grand nombre de points.

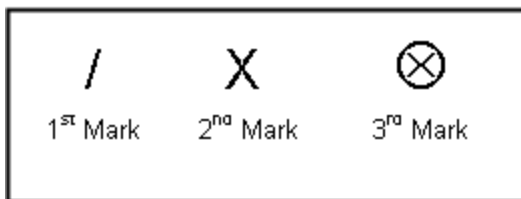
Seuls les numéros 15 à 20 et la cible interne/externe sont utilisés. Chaque joueur doit frapper un chiffre 3 fois pour « ouvrir » ce segment au marquage e points (Consultez la section Marquage des points dans le tournoi Cricket pour obtenir des explications sur l'enregistrement des points des joueurs). Le joueur obtient alors le nombre de points du segment « ouvert » chaque fois qu'il lance une fléchette qui atterrit dans ce segment, pourvu que son adversaire n'ait pas fermé ledit segment. Frapper le double cercle compte pour deux frappes et frapper le triple cercle compte pour 3 frappes.

Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est « fermé » lorsque le ou les autres joueurs frappent le segment ouvert 3 fois. Une fois un numéro a été « fermé », aucun joueur ne peut marquer des points sur ce numéro pour le restant de la partie.

Comment gagner? - L'équipe qui ferme les numéros en premier en accumulant le total de points le plus élevé est l'équipe gagnante. Si un joueur « ferme » tous les numéros en premier sans avoir le plus grand nombre de points, il doit continuer à marquer sur les numéros « ouverts ». Si le joueur ne rattrape pas son déficit de points avant que son ou ses adversaires « ferment » tous les numéros, c'est l'équipe adverse qui gagne. La partie continue jusqu'à la fermeture de tous les segments. Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de points.

Affichage du score Cricket

Cette cible de jeu de fléchettes utilise une marqueuse dédiée intégrée à l'affichage du score qui marque le statut des segments de chaque joueur lorsqu'il joue au Cricket. Quand Cricket est sélectionné, les caractères individuels sont utilisés pour enregistrer les marques. Il existe 3 lumières distinctes dans chaque numéro (15 à 20 et le centre de la cible). Pendant le jeu, l'une des lumières d'état est allumée (du noir apparaît) quand un segment est frappé. Si un double ou un triple d'un numéro actif est frappé, 2 ou 3 lumières sont allumées, respectivement.



SCRAM (Pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une variante du Cricket. Le jeu consiste en deux tours. Les joueurs ont des objectifs différents dans chaque tour. Dans le tour 1, le joueur 1 essaie de « fermer » (marquer 3 coups sur chaque segment, 15 à 20 et centre de la cible). Pendant ce temps, le joueur 2 essaie d'accumuler le plus grand nombre de points dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermé. Une fois le joueur 1 a fermé tous les segments, le tour 1 est terminé. Dans le tour 2, les rôles des joueurs sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments, tandis que le joueur 1 essaie d'accumuler les points.

La partie se termine à la fin du tour 2 (quand le joueur 2 ferme tous les segments). Le joueur ayant le total de points le plus élevé est le gagnant.

CUT-THROAT CRICKET

Mêmes règles de base que le Cricket standard, mais lorsque le marquage des points commence, les points sont ajoutés au total de votre ou de vos adversaires. Le but de ce jeu est de terminer la partie avec total de points le moins élevé. Cette variante du Cricket offre des sensations différentes aux joueurs. Au lieu d'augmenter votre propre score et de travailler à votre propre intérêt comme dans le Cricket standard, Cut-Throat vous permet d'accumuler les points pour le compte de votre ou de vos adversaires pour leur creuser un trou toujours plus profond. Les amateurs de défis adoreront cette variante!

CRICKET ANGLAIS

(Pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une autre variante du Cricket qui nécessite des lancers précis des fléchettes. Le jeu consiste en deux tours. Les joueurs ont des objectifs différents dans chaque tour. Pendant le premier tour, le joueur 2 vise le centre de la cible, avec l'objectif d'avoir besoin de 9 pour terminer le premier tour. Le mille (centre rouge) compte double. Un lancer qui ne frappe pas le centre de la cible est crédité au total de points du joueur 1. Par exemple, si le joueur 2 lance sur le segment 20, le centre de la cible et le segment 7 pendant son tour, un centre de la cible sera soustrait du 9 nécessaire pour le joueur 2 et 27 points seront crédités au total de points du joueur 1. Le joueur 2 doit faire preuve de précision en visant le centre de la cible!

Entretemps, le joueur 1 tente de marquer autant de points que possible pendant son premier tour. Les segments doubles et triples comptent 2 et 3 fois leur valeur, respectivement. Cependant, pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer plus de 40 points dans chaque tour (3 lancers) pour accumuler les points contre le joueur 2. Seuls ces points au-dessus de 40 sont comptés à l'égard du score cumulé. Le joueur 1 doit faire preuve de précision en lançant les fléchettes pour éviter de frapper les centres de la cible pendant ce premier tour parce que les coups marqués par le joueur 1 dans le centre de la cible seront soustraits du total nécessaire de 9 centres de cible du joueur 2.

Quand le joueur 2 atteint l'objectif d'avoir 9 centres de cibles, les rôles sont inversés pour le deuxième tour.

CRICKET AVANCÉ

Une version difficile du cricket recommandée pour les joueurs expérimentés. Les joueurs doivent fermer les segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 et centre de la cible) en utilisant **uniquement** les triples et les doubles. Dans ce jeu excitant, les segments doubles comptent pour 1 fois le nombre et les segments triples comptent pour 2 fois le nombre. Les points marqués au centre de la cible sont les mêmes que dans le cricket standard. Le premier joueur à fermer les numéros avec le plus de points est le gagnant.

Ce jeu teste la capacité des joueurs à regrouper les fléchettes dans un segment pendant chaque tour de jeu. L'ordinateur sélectionne de façon aléatoire le segment que les joueurs doivent frapper à chaque tour et affiche le numéro clignotant sur l'écran.

Le marquage de points est comme suit :

Segment simple =	1 point
Segment double =	2 points
Segment triple =	3 points
Centre de cible simple =	4 points

Lorsque l'ordinateur sélectionne le centre de la cible double, le mille extérieur compte pour deux points et le mille intérieur compte pour 4 points. Le joueur ayant le plus de courses à la fin des tours sélectionnés est le gagnant.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Shooter comprennent 6 tours, 7 tours... 12 tours.

BIG SIX

Dans ce jeu, les joueurs s'affrontent en sélectionnant des cibles que l'adversaire doit toucher. Comme dans le jeu de basketball populaire appelé « HORSE », les joueurs doivent *gagner* la chance de sélectionner la cible suivante de leur adversaire en marquant d'abord sur la cible actuelle. **Le segment simple 6 est la première cible à viser au début du jeu.** Avant que le jeu ne commence, les joueurs doivent convenir du nombre de « vies » qui seront utilisées. Dans les trois premiers lancers, le joueur 1 doit frapper un 6 pour « sauver » sa vie. Une fois que la cible actuelle a été frappée, la fléchette suivante détermine la cible des adversaires. Si le joueur 1 échoue à frapper la cible actuelle avec les 3 fléchettes, il perd une « vie » et la chance de déterminer la cible suivante pour le joueur 2. Dans ce cas, le joueur 2 lance sur le segment simple 6 et, si le lancer est réussi, il peut lancer sur un segment du tour suivant.

Les simples, doubles et triples sont des cibles distinctes pour ce jeu. L'objectif du jeu consiste à forcer votre adversaire à perdre des « vies » en sélectionnant des cibles difficiles, telles que le « centre de la cible double » ou le « triple 20 ». Le dernier joueur à garder une « vie » est le gagnant.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Big Six comprennent 3 « vies », 4 « vies », ... 7 « vies ».

OVERS

L'objectif de ce jeu consiste simplement à marquer un score plus élevé (« over ») que votre score de total des trois fléchettes précédentes. Avant que le jeu ne commence, les joueurs choisissent le nombre de « vies » à utiliser. Lorsqu'un joueur ne parvient pas à marquer plus que le total des trois fléchettes précédentes, il perd une « vie ». Lorsqu'un joueur réalise un score « égal » au total des trois flèches précédentes, il perd également une « vie ». L'écran DEL à droite indique les « vies » restantes. Le dernier joueur à conserver une « vie » est le gagnant.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Overs comprennent 3 « vies », 4 « vies », ... 7 « vies ».

UNDERS

Ce jeu est l'inverse de Overs. Les joueurs doivent marquer moins (« under ») que le total de leurs trois fléchettes précédentes. Le jeu commence avec 180 (total le plus élevé possible). Lorsqu'un joueur marque plus que le total de ses trois fléchettes précédentes, il perd une « vie ». Chaque fléchette frappée à l'extérieur de la zone de marquage, y compris en rebondissant et en tombant à côté, est pénalisée de 60 points ajoutés à votre score. Ce total sera ajouté à la fin du tour lorsque le bouton DÉMARRER/ATTENTE est enfoncé. Le dernier joueur à conserver une « vie » est le gagnant.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Unders comprennent 3 « vies », 4 « vies », ... 7 « vies ».

COUNT-UP

Le but de ce jeu est d'être le premier à atteindre un total de points spécifié. Le total de points est spécifié lorsque le jeu est sélectionné. Chaque joueur essaie de marquer le plus grand nombre de points possible par tour. Les doubles et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque segment. Par exemple, une fléchette qui atteint le segment 20 triple marque 60 points. Les scores cumulés de chaque joueur s'affichent sur l'écran DEL à mesure que le jeu progresse.

Les paramètres de difficulté réglables pour Count-Up comprennent 400, 500, 600, 700, 800, 900 et 999. Pour régler ces paramètres plus difficiles, il suffit d'appuyer sur le bouton SÉLECTIONNER. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le total nécessaire pour gagner la partie. Par exemple, dans Count-Up 500, le premier joueur qui atteint 500 points est le gagnant.

HIGH SCORE

Les règles de ce jeu de compétition sont simples : accumulez le plus grand nombre de points en trois tours (neuf fléchettes) pour gagner. Les doubles et les triples comptent 2 et 3 fois respectivement le score de ce segment.

Les paramètres de difficulté réglables pour High Score comprennent 4 tours, 5 tours, ... 14 tours. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de tours dans la partie. Par exemple, dans High Score 7 tours, le joueur ayant le plus de points après 7 tours est le gagnant.

ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur essaie de marquer dans chaque numéro de 1 à 20 et dans le centre de la cible **dans l'ordre**. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un numéro correct est atteint, il essaie le numéro suivant dans l'ordre. Le joueur qui atteint 20 en premier est le gagnant. L'écran indique le segment vers lequel vous lancez la fléchette. Le joueur doit continuer à lancer vers un segment jusqu'à l'atteindre. L'écran indique alors le segment suivant vers lequel vous devez lancer la fléchette.

Il existe de nombreux paramètres de difficulté disponibles pour ce jeu. Les jeux ont les mêmes règles; les différences sont détaillées comme suit :

- **ROUND-THE-CLOCK 5** - *Le jeu commence au segment numéro 5*
- **ROUND-THE-CLOCK 10** - *Le jeu commence au segment numéro 10*
- **ROUND-THE-CLOCK 15** - *Le jeu commence au segment numéro 15*

Puisque ce jeu n'utilise pas le marquage de points, les anneaux double et triple 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** - *Le jeu commence au segment double 5*
- **ROUND-THE-CLOCK Double 10** - *Le jeu commence au segment double 10*
- **ROUND-THE-CLOCK Double 15** - *Le jeu commence au segment double 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** - *Le jeu commence au segment triple 5*
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - *Le jeu commence au segment triple 10*
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - *Le jeu commence au segment triple 15*

KILLER

Ce jeu va vous montrer qui sont vos vrais amis. Le jeu peut être joué même à deux seulement, mais l'excitation et le défi augmentent avec plus de joueurs. Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette sur la zone cible. L'écran LCD indique alors « SÉL ». Le numéro qu'obtient chaque joueur sera son numéro assigné tout au long du jeu. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Quand chaque joueur a eu son numéro, l'action commence.

Votre premier objectif consiste à obtenir le statut de « tueur » en atteignant le double segment de votre numéro. Une fois votre double atteint, vous êtes un « tueur » pour le restant du jeu. Maintenant, votre objectif consiste à « tuer » vos adversaires en touchant leur numéro de segment jusqu'à leur faire perdre toutes leurs « vies ». Le dernier joueur à conserver ses vies est déclaré gagnant. Il n'est pas rare que les joueurs se liguent contre le meilleur joueur pour le sortir du jeu.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Killer comprennent 7 « vies », 8 « vies », ... 14 « vies ». Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de vies pour chaque joueur dans la partie. En outre, pour les amateurs des défis, il existe trois paramètres de difficulté supplémentaires : 3 vies doubles, 5 vies doubles et 7 vies doubles. Dans ces jeux, vous ne pouvez « tuer » les adversaires qu'en marquant des doubles dans le numéro de segment.

DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence la partie avec 40 points. Le but est de marquer autant de points que possible dans le segment actif du tour en cours. Au premier tour, le joueur doit lancer les fléchettes vers le segment 15. Si aucune fléchette n'atteint le segment 15, le score est divisé par deux. Si quelques fléchettes touchent le segment 15, chaque segment 15 (les doubles et les triples comptent) est ajouté au total de départ. Les joueurs du tour suivant lancent vers le segment 16 et les touches sont ajoutées au nouveau total de points cumulés. Si aucune touche n'est enregistrée, le total de points est divisé par deux.

Chaque joueur lance vers les numéros indiqués dans le tableau ci-dessous dans l'ordre (l'écran LCD indique le segment actif vers lequel il faut lancer la fléchette). Le joueur qui termine la partie avec le plus grand nombre de points est le gagnant.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2										

N'importe quel double

N'importe quel triple

DOUBLE DOWN 41

Ce jeu suit les mêmes règles que celles du Double Down standard décrites ci-dessus, mais avec deux exceptions. D'abord, au lieu d'aller du segment 15 à 20 et au centre de la cible, l'ordre est inversé comme indiqué à l'écran LCD. Deuxièmement, un tour supplémentaire est inclus vers la fin, dans lequel les joueurs doivent essayer de marquer trois fois pour atteindre 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 : le score du joueur est divisé par deux s'il ne réussit pas; le tour « 41 » représente donc un vrai défi!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2											

N'importe quel double

N'importe quel triple

Tour « 41 »

ALL FIVES

Le panneau entier est jouable pour ce jeu (tous les segments sont actifs). Avec chaque tour (de 3 fléchettes), chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Chaque « cinq » compte pour un point. Par exemple, 10, 10, 5 = 25. 25 étant divisible par 5, ce joueur marque 5 points ($5 \times 5 = 25$).

Si un joueur lance 3 fléchettes qui ne sont pas divisibles par 5, aucun point n'est donné. La dernière fléchette de chaque tour doit également atterrir sur un segment. Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle atterrit dans la zone de l'anneau (ou manque complètement le panneau), il ne gagne aucun point, même si les deux premières fléchettes sont divisibles par 5. Cela permet d'éviter qu'un joueur rate volontairement le troisième lancer si ses deux premiers ont été bons. Le premier joueur à totaliser cinquante-et-un (51) « cinq » est le gagnant. L'écran DEL affiche les totaux de points.

Les paramètres de difficulté réglables pour All Fives comprennent 51, 61, 71, 81 et 91. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de points (ou cinq) nécessaire pour gagner la partie.

SHANGHAI

Chaque joueur doit progresser autour du panneau de 1 à 20 dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 en lançant 3 fléchettes. Le but est de marquer le plus grand nombre de points possible dans chaque tour de 3 fléchettes. Les doubles et les triples comptent dans votre score. Le joueur ayant le score le plus élevé après avoir terminé les vingt segments est le gagnant.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Shanghai comprennent les options suivantes :

- **SHANGHAI 5** -Le jeu commence au segment 5
- **SHANGHAI 10** - Le jeu commence au segment 10
- **SHANGHAI 15** - Le jeu commence au segment 15

En outre, nous avons ajouté une difficulté supplémentaire, **Super Shanghai**. Le jeu joué exactement comme décrit ci-dessus, sauf que les différents doubles et triples doivent être frappés comme spécifié sur l'écran DEL.

Les **paramètres de difficulté réglables** pour Super Shanghai comprennent les options suivantes :

- **SUPER SHANGHAI 5** -Le jeu commence au segment 5
- **SUPER SHANGHAI 10** -Le jeu commence au segment 10
- **SUPER SHANGHAI 15** -Le jeu commence au segment 15

GOLF

Il s'agit d'une cible simulant le jeu de golf (mais vous n'avez pas besoin de bâtons pour jouer). Le but consiste à terminer un tour entre les « trous » 9 et 18 en ayant le score le moins élevé possible. Le « parcours » Championnat est composé de 3 trous multipliés à 27 pour un tour de neuf trous ou à 54 pour un tour de 18 trous.

Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque numéro représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups dans chaque trou pour passer au trou suivant. Évidemment, les doubles et les triples affectent votre score, car ils vous permettent de terminer un trou avec moins de coups. Par exemple, lancer un triple au premier coup d'un trou compte comme un « aigle » et le joueur peut terminer le trou avec 1 « coup ».

Remarque : Le joueur actif continue de lancer les fléchettes jusqu'à « finir » les trous (marquer 3 coupes dans le trou actuel). L'annonce vocale indique le joueur concerné : écoutez attentivement pour éviter de lancer les fléchettes hors de l'ordre spécifié. À propos, pas besoin de « quémander » son tour dans ce jeu!

Les autres variantes de ce jeu sont détaillées ci-dessous.

Les règles sont les identiques, sauf le nombre de trous nécessaires pour jouer.

GOLF – 18 trous – Mêmes règles, sauf que la partie comporte 18 trous (tours)

FOOTBALL

Attachez votre casque pour ce jeu! La première chose à faire consiste à sélectionner le « terrain de jeu » de chaque joueur. Chaque joueur peut faire cela en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment sur le panneau. Cela dépend de votre choix, mais le segment sélectionné devient votre point de départ vers le centre de la cible, puis directement vers l'autre côté du centre de la cible.

Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20, vous commencez sur le double 20 (anneau extérieur) et vous suivez le parcours jusqu'au double 3. Le « terrain » est fait de 11 segments individuels et doit être touché dans l'ordre. Toujours dans l'exemple ci-dessus, vous devez lancer les fléchettes sur les segments suivants dans cet ordre :

Double 20 ... Simple extérieur 20... Triple 20... Simple intérieur 20...

Centre de la cible extérieur... Centre de la cible intérieur... Centre de la cible intérieur 3...

Triple 3... Simple extérieur 3... et enfin un double 3.

Le premier joueur à « marquer » est le gagnant.

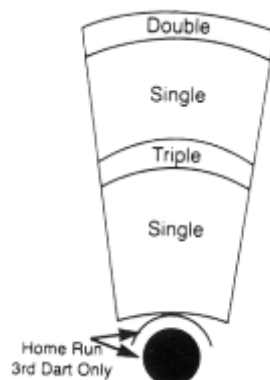
L'écran enregistre vos progrès et indique le segment suivant vers lequel vous devez lancer la fléchette.



BASEBALL

Cette version du baseball sur cible électronique demande beaucoup d'habileté. Comme dans le jeu réel, une partie complète est composée de 9 manches. Chaque joueur lance 3 fléchettes par « manche ». Le terrain est disposé comme dans le diagramme.

Segment	Résultat
Segments simples	« Simple » - une base
Segments doubles	« Double » - deux bases
Segments triples	« Triple » - Trois bases
Centre de la cible	« Circuit » (<i>ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour</i>)



Le but du jeu est de marquer autant de points que possible pour chaque manche.

Le joueur ayant le plus de courses à la fin de la partie est le gagnant.

BASEBALL - 9 manches – Mêmes règles, sauf qu'il y a 9 manches (tours).

STEEPLECHASE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la « course » en étant le premier sur le « parcours ». Le parcours commence au segment 20 et suit le sens horaire autour du panneau jusqu'au segment 5 et se termine avec le centre de la cible. Facile, non? Ce qui n'a pas été spécifié, c'est que vous devez frapper le segment intérieur simple de chaque numéro pour terminer le parcours. Il s'agit de la zone située entre le centre de la cible et l'anneau des triples. Et comme dans une vraie course, il y a des obstacles sur le parcours qu'il faut franchir. Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants :

- | | | | |
|---------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| • 1 ^e barrière | Triple 13 | • 2 ^e barrière | Triple 17 |
| • 3 ^e barrière | Triple 8 | • 4 ^e barrière | Triple 5 |

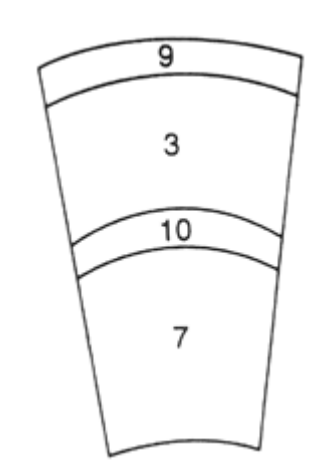
Le premier joueur à terminer le parcours gagne et à frapper le centre de la cible gagne la course.

BOWLING

Cette adaptation du jeu de quilles pour jeu de fléchettes est un vrai défi! C'est un jeu difficile qui exige de vous d'être très précis pour accumuler un score décent. Le joueur commence le jeu. Dans chaque tour, vous devez sélectionner votre « allée » soit en lançant la fléchette ou en appuyant manuellement sur

le segment de votre choix. Une fois l'allée sélectionnée, il vous reste 2 fléchettes à lancer pour marquer des points ou « quilles ». Chaque segment spécifique dans votre « allée » correspond à un total de quilles donné :

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 quilles
Simple extérieur	3 quilles
Triple	10 quilles
Simple intérieur	7 quilles



Ce jeu contient plusieurs règles :

1. Le score d'un jeu idéal serait 200 dans cette version du jeu de quilles.
2. Vous ne pouvez pas toucher les mêmes segments simples deux fois au cours de la même « descente » (tour). Le deuxième coup compte pour zéro point. **Astuce** : Essayez de toucher chaque segment simple pour atteindre 10 points dans la descente.
3. Vous pouvez marquer 20 points par « descente » en touchant le segment triple deux fois.
4. Si vous avez marqué un double à votre premier lancer et que vous frappez le segment double avec votre deuxième fléchette, vous ne marquez que 10 points. Sinon, vous marquez 9 points au total en lançant un double avec votre deuxième fléchette.

CAR RALLYING

Ce jeu est similaire au Steeplechase, sauf que vous pouvez configurer votre propre « parcours de course ». Vous pouvez configurer autant d'obstacles que vous le souhaitez. Le parcours doit avoir 20 longueurs.

Avant le début du jeu, l'écran DEL vous invite à sélectionner la course (« SÉL. »). Les joueurs doivent alterner la sélection des segments en appuyant sur le segment spécifique de votre

choix. Remarque : Vous devez frapper le segment exact que vous avez sélectionné pour progresser dans la course. Si vous choisissez le segment intérieur simple 20, cette zone intérieure doit être visée pendant la course. L'écran DEL indique le segment intérieur simple avec une ligne au bas du numéro 1. Le segment extérieur simple est affiché avec une ligne près de la partie supérieure du numéro 1.

Les obstacles comprennent en général un numéro difficile sur le parcours de la course. La difficulté du parcours peut être configurée comme vous le souhaitez et vous pouvez aller où vous voulez sur la zone cible du panneau.

Une fois le parcours sélectionné, appuyez sur DÉMARRER pour commencer la course. Le premier joueur à terminer la course est le gagnant.

SHOVE A PENNY

Seuls les numéros 15 à 20 et le centre de la cible sont utilisés. Les segments simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples valent 3 points. Chaque joueur doit lancer sur les numéros dans l'ordre, avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer au segment suivant. Si un joueur marque plus de 3 points sur l'un des numéros, les points excédentaires sont accordés au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 à 20 et centre de la cible) est le gagnant.

NINE-DART CENTURY

Le but de ce jeu est de tenter de marquer 100 points, ou de s'en rapprocher le plus possible, après 3 tours (9 fléchettes). Les segments doubles et triples comptent 2 et 3 fois leur valeur, respectivement. Dépasser les 100 points est considéré comme une « faillite » et vous fait perdre, sauf si tous les joueurs font de même. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 gagne (le joueur qui a marqué le nombre de points le moins élevé après 100.)

GREEN VS. RED

(2 joueurs seulement)

Ce jeu est une course autour du panneau, où il est important de frapper les doubles et les triples pour gagner. Le joueur 1 est « vert » et le joueur 2 est « rouge ». Le joueur 1 vise uniquement les doubles et les triples qui sont verts et parcourt le panneau dans le sens horaire. Le joueur 2 commence au segment 20 et parcourt le panneau dans le sens antihoraire en visant les segments rouges (l'écran affichant le score temporaire indique vers quel segment il faut lancer la fléchette). Remarque : le nombre maximum de points qui peuvent être marqués dans un seul tour est un double et un triple.

De plus, si vous frappez le numéro incorrect (de la couleur de votre adversaire), ce numéro est **soustrait** de votre score. Faites donc attention.

Le joueur qui termine la partie avec le plus grand nombre de points est le gagnant.

GOLD HUNTING

L'objectif de ce jeu est de trouver de « l'or ». Vous obtenez de l'or pour chaque 50 points. Mais vous ne pouvez obtenir de l'or que si votre score est exactement 50 ou un multiple de 50 (100, 150, etc.) à un moment donné du tour. Cependant, l'or étant connu pour favoriser l'avidité, non seulement vous amassez de l'or pour chaque multiple de 50, mais vous volez également 1 unité d'or aux autres joueurs. Par conséquent, à mesure que vous amassez de l'or, vous prenez 1 unité d'or à tous les autres joueurs qui en ont.

Il s'agit réellement d'un jeu à suspense, mais le joueur qui atteint le premier le total d'or sélectionné est le gagnant.

Remarques importantes

Segment bloqué

Parfois, une fléchette peut entraîner le blocage d'un segment dans la toile de séparation des segments. Si cela arrive, le jeu sera suspendu et l'écran des scores indiquera le numéro de segment bloqué.

Pour libérer le segment, il suffit de retirer la fléchette ou la pointe cassée du segment. Si le problème persiste, essayez de secouer le segment jusqu'à le débloquer. Le jeu se poursuivra alors à partir du point où il s'est arrêté.

Pointes cassées

De temps en temps, une pointe peut se casser et se coincer dans le segment. Essayez de la retirer avec des pinces ou des brucelles en saisissant l'extrémité exposée et en la tirant hors du segment. Si ce n'est pas possible, vous pouvez essayer de pousser la pointe vers l'arrière du segment. Utilisez un clou plus petit que le trou et poussez doucement la pointe jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. Veillez à ne pas pousser trop loin pour ne pas endommager les circuits derrière le segment.

Ne soyez pas alarmé si les pointes se cassent. Cela arrive souvent lorsqu'on joue avec des fléchettes à pointes émoussées. Nous offrons un paquet de pointes de rechange qui devrait vous suffire pour une assez longue période. Lors du remplacement des pointes, assurez-vous d'utiliser le même type de pointes adaptées à la cible.

Nettoyage de votre cible électronique

Votre cible de jeu de fléchettes électronique TRIUMPH SPORTS USATM vous offrira des heures de compétition si elle est correctement entretenue. Il est recommandé de nettoyer régulièrement le meuble à l'aide d'un chiffon humide. L'utilisation de nettoyeurs abrasifs qui contiennent de l'ammoniac peut causer des dommages et devrait être évitée. Évitez de déverser du liquide sur la zone de la cible, car cela peut causer des dommages irréversibles qui ne sont pas couverts par la garantie.