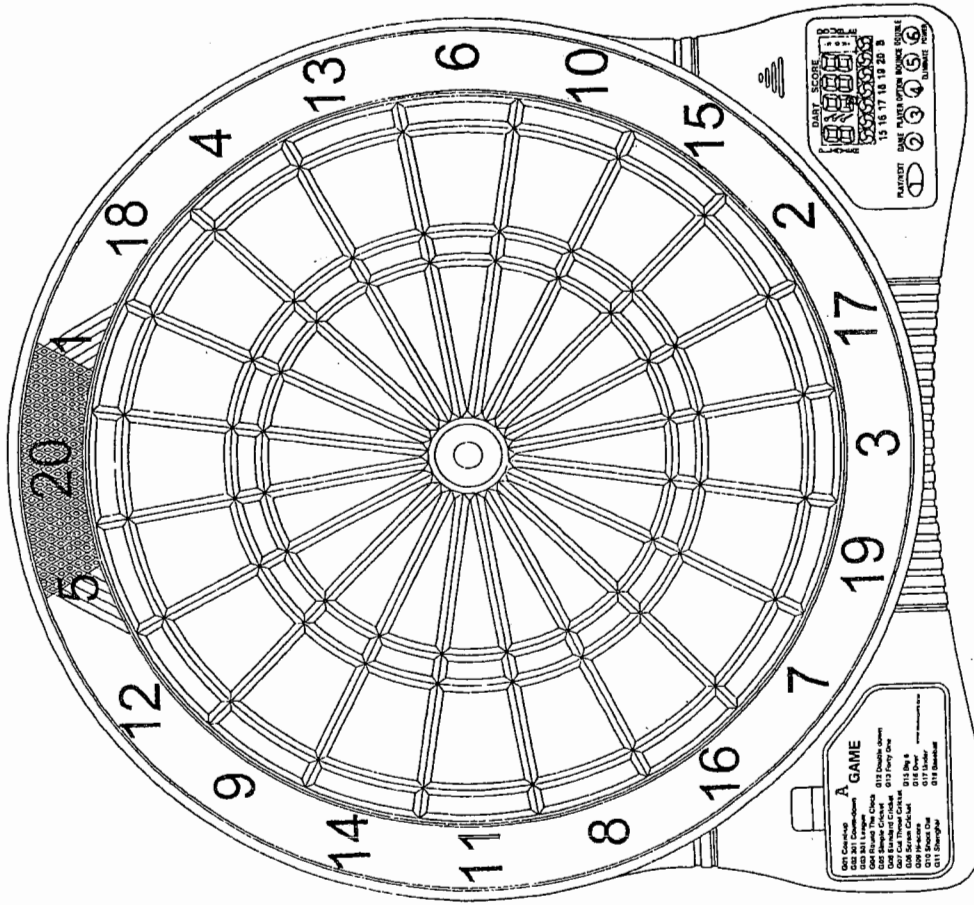


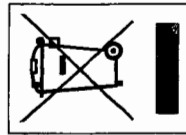


BOUTTONS

1. Jeu/Suivant
2. Partie
3. Joueur
4. Option
5. Rebond/Annulation

INDEX

- A. Face avant (jeux)
- Face arrière (compartiment à piles)
- B. Affichage à cristaux liquides (LCD)



CE

DMI Sports

www.dmisports.com

法 030319



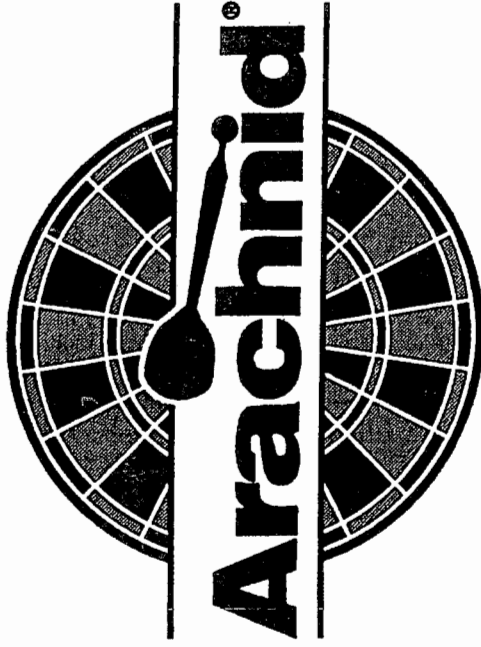
~11~

MODÈLE E5-INT

JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

NOTICE D'UTILISATION

AVERTISSEMENT : LES ENFANTS NE DOIVENT PAS UTILISER CE JEU SANS ÊTRE SUPERVISÉS PAR UN ADULTE. VEUILLEZ LIRE LA NOTICE D'UTILISATION AVEC ATTENTION.



IMPORTANT

Lors de l'expédition ou du fonctionnement normal, il est possible que certains secteurs de la cible se trouvent temporairement bloqués, entraînant une paralysie de celle-ci. Dans ce cas, la « Fonction d'autodiagnostic » intégrée est automatiquement activée. La cible effectue alors une procédure d'autocontrôle pour déterminer quel est le secteur défaillant et affiche un message d'erreur sur l'écran ainsi que le numéro du secteur bloqué. Après affichage de l'erreur, suivre les étapes suivantes :

1. Identifier le secteur bloqué selon le numéro affiché sur l'écran à affichage à cristaux liquides.
2. Appuyer fermement sur le secteur pour le débloquent. Après avoir débloquent les secteurs, le message d'erreur doit disparaître et la cible reprend son fonctionnement normal.

RÉMARQUE IMPORTANTE :

Ce jeu a été conçu uniquement pour des fléchettes à pointe molle PL. N'utilisez pas de fléchettes à pointe en acier ni de fléchettes à pointe molle plus longues que recommandé.

Entre les lancers, il est nécessaire de laisser le temps aux composants électroniques et mécaniques de l'appareil de réagir. Si deux fléchettes ont été lancées trop rapidement à la suite l'une de l'autre, retirez la seconde fléchette et relancez-la de manière à ce que votre score puisse être correctement enregistré.

INFORMATIONS

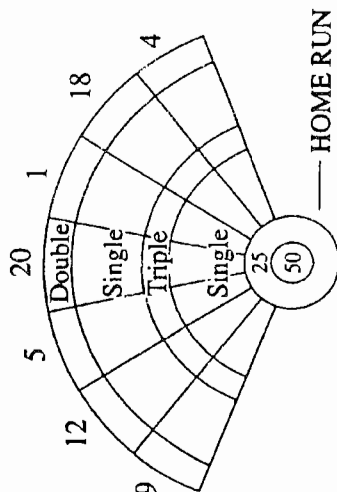
Retirer le film protecteur de l'affichage avant l'emploi.

G18 BASEBALL (AVEC OPTIONS B07, B08, B09)

Un terrain de base-ball est représenté de la façon indiquée sur le schéma.

Les joueurs lancent 3 fléchettes par manche, et les courses/bases sont disposées de la façon suivante :

Secteur	Résultat
Simple	Une base
Double	Deux bases
Triple	Trois bases
Centre	« Home run »



On ne peut tenter le « home run » qu'avec la 3ème fléchette. Le joueur ayant le plus de courses a gagné la partie. L'affichage du cricket indique la base et le total des courses du joueur par manche.

On peut sélectionner 7, 8 ou 9 manches dans ce jeu et jouer à différents niveaux de difficulté.

OBSERVATIONS : UTILISATION DES PILES

1. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
2. Les piles rechargeables doivent être retirées du jeu avant d'être rechargées (si elles sont amovibles).
3. Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte (si elles sont amovibles).
4. Il ne faut pas mélanger des types de piles différents ni des piles nouvelles et usagées.
5. Il est recommandé de n'utiliser que des piles semblables ou équivalentes.
6. Il convient de respecter la polarité des piles lors de leur introduction.
7. Les piles épuisées doivent être retirées du jeu.
8. Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

G15 BIG SIX (AVEC OPTIONS 3, 4, 5, 6 et 7)

Dans ce jeu, on peut lancer un défi aux autres joueurs en leur demandant d'atteindre une certaine cible. Cependant, il faut gagner le droit de choisir la prochaine cible à atteindre en atteignant soi-même la cible actuelle.

Au début de la partie, il faut atteindre le 6 simple. Avant de commencer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de vies utilisé en appuyant sur le bouton **OPTION**. Lors des deux premiers lancers, le joueur 1 doit atteindre un 6 pour « sauver » sa vie. Lorsque la cible actuelle est atteinte, la prochaine fléchette lancée détermine la cible que l'adversaire devra essayer d'atteindre. Si le joueur 1 n'arrive pas à atteindre la cible actuelle en deux lancers, il perd une vie et le droit de déterminer la prochaine cible pour le joueur 2. Le joueur 2 doit donc essayer d'atteindre le 6 simple que le joueur 1 a raté. Les simples, doubles et triples constituent tous des cibles différentes dans ce jeu.

Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre ses vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre, telles que « double centre » ou « 20 triple ». Le dernier joueur ayant toujours une vie a gagné la partie.

Le nombre de vies restant est indiqué dans l'affichage du cricket.

G16 OVER (AVEC OPTIONS O-7, O-8, O-9)

Les joueurs lancent 3 fléchettes chacun à leur tour. Le score le plus élevé devient le « score du leader ». Le score d'un joueur devient le nouveau « score du leader » s'il obtient au tour suivant un plus grand nombre de points que l'ancien « score du leader ». S'il n'obtient pas un plus grand nombre de points, il perd une vie.

Si un leader refuse de lancer un défi aux autres joueurs et veut garder son « score du leader », il peut appuyer sur le bouton **PLAY/NEXT (JOUER/SUTVANT)** et sauter son tour.

Les joueurs peuvent sélectionner 7, 8, 9 vies, selon leur niveau. Le dernier joueur en vie a gagné la partie. Si l'affichage du cricket affiche 9 secteurs, le joueur a 9 vies. Après son tour, s'il n'a pas atteint un nouveau « score du leader », seuls 8 secteurs restent allumés. Si son score dépasse le « score du leader », la commande vocale annonce **LEADER** et l'appareil affiche le score en question.

Le leader peut essayer d'améliorer son score. S'il n'y arrive pas, il perd une vie mais garde la position de leader.

G17 UNDER (AVEC OPTIONS U-7, U-8, U-9)

Les règles sont les mêmes que pour le jeu précédent, sauf pour les points suivants :

1. Le score du leader est le score le plus bas pour chaque tour.
2. Une fléchette n'ayant pas atteint la cible donne 60 points.

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Son système électronique de décompte des points et son système d'éclairage d'avant-garde rendent le jeu plus facile et plus agréable. Ce modèle offre 18 jeux intégrés et 96 options qui permettront à chacun, joueur débutant ou chevronné, de trouver son bonheur. 8 joueurs (maximum) peuvent jouer en même temps.

Veuillez lire la notice d'utilisation avant de jouer et prenez soin de la conserver pour référence ultérieure.

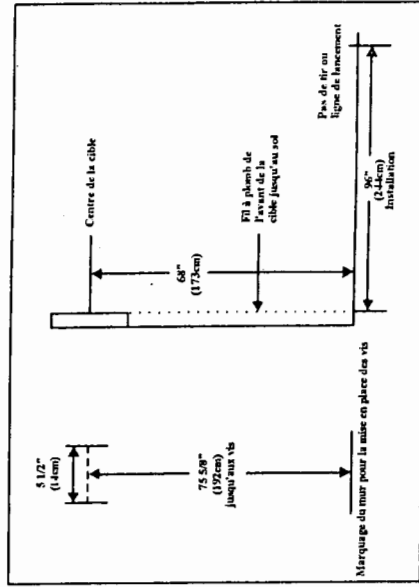
INSTALLATION du matériel

La cible doit être suspendue à un crochet mural, avec le centre de la cible à 173 cm (68") du sol. Le pas de tir doit se trouver à 244 cm (96"). Il est donc recommandé de laisser un dégagement au sol de 3 m (10') devant la cible.

Placer deux marques côte à côte ou les deux poteaux muraux sélectionnés à 192 cm (75 5/8") au-dessus du sol, en les écartant de 14 cm (5 1/2"). Introduire deux vis dans les marques de référence et les visser jusqu'à ce qu'elles ne dépassent du mur que de 1,3 cm (1/2").

Aligner les trous de fixation à l'arrière de la cible avec les têtes des vis et fixer la cible. Il peut s'avérer nécessaire de régler les vis pour que la cible soit bien calée contre le mur.

Après installation, le centre de la cible doit se trouver à 173 cm (68") du sol.



Alimentation

La cible est prévue pour une alimentation par 3 piles AA. Pour installer les 3 piles alcalines AA, le compartiment à piles peut être ouvert par l'avant. À des fins d'économie d'énergie, cette cible comprend les modes de veille et d'arrêt automatiques. Le mode de veille automatique se déclenche au bout de 3 minutes de non-utilisation et l'arrêt automatique au bout de 30 minutes supplémentaires.

MODE D'EMPLOI

1. Pour mettre la cible sous tension, appuyer sur le bouton POWER/DOUBLE (MARCHE/DOUBLE).
2. Après la mise sous tension, tous les affichages s'allument avec une introduction sonore (5 « D1 »). À la fin de cette introduction sonore, l'affichage des joueurs et l'affichage des scores indiquent « 2 » et « GO1 ».
3. Appuyez sur le bouton GAME (JEU) plusieurs fois pour afficher les différents choix de jeu. Le numéro du jeu est indiqué dans l'affichage des scores.

Jeu	Description	Options/Niveaux de difficulté	Nombre de joueurs
G01	Count-up	9	1-8
G02	301 Count-down	6	1-8
G03	301 League	6	4
G04	Round the Clock	12	1-8
G05	Simple Cricket	3	1-8
G06	Standard Cricket	3	1-8
G07	Cur Throat Cricket	3	1-8
G08	Seram Cricket("seram")	1	1-8
G09	Hi-Score	10	1-8
G10	Shoot Out	10	1-8
G11	Shanghai	12	1-8
G12	Double Down	1	1-8
G13	Forty One	1	1-8
G14	All Fives	5	1-8
G15	Big 6	5	1-8
G16	Over	3	2-8
G17	Under	3	2-8
G18	Baseball	3	1-8
Total			96

4. Appuyez sur le bouton PLAYER (JOUEUR) pour sélectionner le nombre de joueurs. Ce nombre est indiqué dans l'affichage des joueurs. Le nombre de joueurs ne doit pas dépasser huit. Les scores des joueurs sont indiqués dans l'affichage des scores, comme spécifié sur le panneau. Pour les jeux de cricket, l'affichage des scores de cricket indique le score de cricket de chaque joueur. En outre, pendant la partie, on peut afficher les scores de tous les joueurs en appuyant sur le bouton PLAYER (JOUEUR).
5. Appuyez sur le bouton OPTION pour sélectionner les options/niveaux de performances désirées pour tous les joueurs. La sélection est indiquée dans l'affichage des scores.

- L01, H01 et P01 le jeu commence au secteur 1
- L05, H05 et P05 le jeu commence au secteur 5
- L10, H10 et P10 le jeu commence au secteur 10
- L15, H15 et P15 le jeu commence au secteur 15

Le secteur de départ est affiché automatiquement.

G12 DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence la partie avec un score de base de 60 points. Le joueur marque des points s'il atteint les secteurs actifs du tour actuel. Par exemple, au 1^{er} tour, le joueur doit viser le secteur 15. S'il ne l'atteint pas, son score est divisé par deux. Le prochain tour, il doit viser le secteur 16, et ainsi de suite. Pour D et T, le joueur doit attendre un double ou un triple, respectivement, et la même règle s'applique. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné.

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

D : double T : triple B : bull's eye (centre)

G13 FORTY ONE

Ce jeu est le même que le Double Down, à ces différences près :

1. La séquence est inversée : on va de 20 à 15, 41 et B.
2. Un tour supplémentaire de 41 points est ajouté avant celui du centre et les joueurs doivent jouer ce tour avant de passer au dernier.
3. Le joueur qui marque le plus de points a gagné la partie.

	20	19	D	18	17	T	16	15	«41»	B	TOTAL
JOUEUR 1											
JOUEUR 2											

D : double T : triple B : bull's eye (centre)

G14 ALL FIVES (AVEC OPTIONS 551, 561, 571, 581, 591)

À chaque tour, chaque joueur doit marquer un nombre total de points divisible par 5. Le joueur marque un point pour chaque « 5 » compris dans le total. Par exemple, si un joueur atteint les secteurs 2, 8, 5 (total de 15), il obtient 3 points (15 divisé par 5 donne 3).

Le joueur ne marque aucun point si :

- a. Le nombre de points total obtenu au tour (3 fléchettes) n'est pas divisible par 5.
 - b. Une fléchette n'atteint aucun secteur, même si la somme des points obtenus avec les deux autres fléchettes est divisible par 5.
- Le premier joueur ayant un score de 51, 61, 71, 81, 91 a gagné la partie.

G07 CUT THROAT CRICKET (AVEC OPTIONS 00C, 20C, 25C)

Mêmes règles de base que pour le cricket standard, SAUF que dès que le marquage commence, les points sont ajoutés au total des adversaires. Le premier joueur fermant tous les secteurs avec le moins de points a gagné la partie. Cette variante permet d'accumuler des points pour les adversaires et de les handicaper ainsi d'avantage.

G08 SCRAM CRICKET (2 JOUEURS OU DEUX ÉQUIPES SEULEMENT)

Ce jeu est dérivé du Cricket. Il consiste en 2 manches. Au cours de la première manche, le joueur 1 doit « fermer » les numéros 15 à 20 et le centre, pendant que le joueur 2 essaie d'obtenir le plus grand nombre de points possible dans les secteurs pas encore fermés. La première manche est terminée lorsque tous les secteurs sont fermés. Les joueurs ont les rôles inverses au cours de la deuxième manche. Le joueur obtenant le plus grand nombre de points a gagné la partie.

G09 HI SCORE (AVEC OPTIONS H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12)

Les règles sont simples. Chaque joueur doit accumuler le plus grand nombre de points en 3, 4, 5... ou 12 manches (3 fléchettes pour chaque manche) pour gagner. Les doubles donnent deux fois le nombre de points correspondant au secteur et les triples donnent 3 fois le nombre de points correspondant au secteur.

G10 SHOOT-OUT (AVEC OPTIONS -11, -12, -13, -14, -15, -16, -17, -18, -19, -20)

L'appareil affiche au hasard un numéro de secteur que le joueur doit atteindre. Un lancer correct donne un point. Le premier joueur qui marque 11, 12, 13, ... 20 points, selon le niveau de difficulté, a gagné la partie. Si un joueur n'atteint pas la cible en 10 secondes, un nouveau numéro est automatiquement affiché et le joueur doit maintenant atteindre celui-ci.

G11 SHANGHAI (AVEC OPTIONS L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15)

Chaque joueur doit atteindre chaque secteur de la cible, l'un après l'autre, de 1 à 20, puis le centre. Chaque joueur lance 3 fléchettes pour chaque numéro et celui qui obtient le plus grand nombre de points a gagné la partie. On peut choisir parmi 3 niveaux de performances et chaque joueur marque des points sur chaque secteur correct qu'il atteint (simple x 1, double x 2, triple x 3) pour le niveau L. Seuls les doubles et les triples comptent pour le niveau H. Les joueurs peuvent également sélectionner le super Shanghai (niveau P) comme option supplémentaire. Les règles sont les mêmes pour ce jeu, sauf que l'appareil décide si les joueurs doivent atteindre un double ou un triple pour le numéro donné. La commande vocale annonce « double » ou « triple » et la cible affiche le numéro à viser.

6. Pour le jeu 301 Count Down, les joueurs peuvent aussi appuyer sur le bouton POWER/DOUBLE avant de commencer la partie pour sélectionner les options de début avec un double / fin avec un double. 2 voyants lumineux indiquent les différentes sélections.

	Voyant OUT (FIN)	Sélection
Éteint	Éteint	Début avec un simple / fin avec un simple
Allumé	Éteint	Début avec un double / fin avec un simple
Éteint	Allumé	Début avec un simple / fin avec un double
Allumé	Allumé	Début avec un double / fin avec un double

- Début avec un simple : on peut commencer la partie en atteignant n'importe quel secteur.
- Début avec un double : il faut faire un double (n'importe quel double, y compris le double centre) pour commencer la partie.
- Fin avec un simple : on peut finir et gagner la partie en marquant n'importe quel nombre qui donnera un score de 0.
- Fin avec un double : il faut faire un double qui donnera un score de 0 pour finir et gagner la partie.
- Appuyez sur le bouton PLAY/NEXT (JOUER/SUIVANT) pour commencer la partie.
- Pendant la partie, l'affichage des joueurs indique le nombre actuel de joueurs. Trois icônes en forme de fléchette indiquent celle qui est en jeu. Après 3 lancers, si tous les lancers atteignent des secteurs marqués, une commande vocale annonce « NEXT PLAYER » (JOUEUR SUIVANT) et le point lumineux s'arrête de clignoter. Le joueur doit retirer toutes les fléchettes et appuyer sur le bouton PLAY/NEXT (JOUER/SUIVANT) pour que le joueur suivant puisse continuer la partie.
- Si une fléchette atteint la cible mais ne reste pas dessus, appuyez sur le bouton BOUNCE/ELIMINATE (FLÉCHETTE RETOMBÉE/ÉLIMINÉE) pour afficher en clignotant le score en question, puis éliminez-le en appuyant sur le bouton BOUNCE/ELIMINATE pendant 1 seconde.
- Lorsqu'un joueur termine la partie en premier, son affichage des scores indique son rang « r 1 ». La commande vocale annonce « winner » (gagnant) et joue un chant de victoire, à condition toutefois que le son ait été activé.
- Pour couper l'alimentation, appuyez sur le bouton POWER/DOUBLE (MARCHE/DOUBLE) et le maintenir appuyé pendant 1,5 seconde.

DESCRIPTION ET RÈGLES DES JEUX

G01 COUNT-UP (AVEC OPTIONS 100, 200, 300, 900)

Les points marqués avec chaque fléchette sont ajoutés et le premier joueur qui atteint ou dépasse la limite de points indiquée gagne la partie.

G02 301 COUNT-DOWN (AVEC OPTIONS 301, 501, 601, 701, 801 ou 901)

Les points marqués avec chaque fléchette sont déduits du total de départ de 301/501/601/701/801/901 points et le premier joueur qui atteint exactement 0 gagne la partie. On peut choisir différentes options SIMPLE/DOUBLE pour ce jeu en appuyant sur le bouton DOUBLE : les options choisies sont indiquées par les voyants lumineux DOUBLE IN (DÉBUT AVEC UN DOUBLE) / DOUBLE OUT (FIN AVEC UN DOUBLE).

Avec les options début avec un simple ou fin avec un simple, on peut commencer ou finir la partie en atteignant n'importe quel secteur (simple, double ou triple). Avec les options début avec un double / fin avec un double, le lancer de début / de fin ne sera accepté que si la fléchette atteint la zone des doubles ou le double centre. Aucun autre secteur ne permettra de commencer ou de finir la partie.

G03 301 LEAGUE (AVEC OPTIONS 301, 501, 601, 701, 801 ou 901)

Similaire au 301 Count-Down mais les équipes jouent l'une contre l'autre. Si un membre d'une équipe atteint exactement 0, son équipe a gagné, à une condition cependant : le score total de l'équipe ne doit pas dépasser le score total de l'autre équipe. S'il le dépasse, l'équipe n'a pas gagné et elle reprend le score qu'elle avait avant.

G04 ROUND-CLOCK (AVEC OPTIONS 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Il faut atteindre dans l'ordre chaque secteur 1, 2, 3, jusqu'à 5, 10, 15 ou 20, en simple, en double ou en triple, selon le niveau de performances. Le premier joueur qui atteint le score final a gagné la partie. Si un joueur lance sur un mauvais secteur, son tour est terminé. Les joueurs commencent le tour suivant avec le prochain numéro correct de la séquence. L'appareil affiche le numéro que le joueur doit atteindre.

G05 SIMPLE CRICKET (AVEC OPTIONS 000, 020 ou 025)

Selon les règles standard, seuls les secteurs portant les numéros de 15 à 20 et le centre (bull's eye) sont utilisés pour le jeu Simple Cricket. Le premier joueur qui réussit le lancer trois fois et « ouvre » les sept secteurs a gagné la partie. Tous les lancers réussis sont confirmés et indiqués dans l'affichage du cricket.

000 atteindre et « ouvrir » les secteurs portant les numéros 15 à 20 et le centre, dans n'importe quel ordre.

020 atteindre et « ouvrir » le secteur portant le numéro 20 en premier, puis « ouvrir » dans l'ordre les secteurs portant les numéros 19, 18, 17, 16, 15 et le centre.

025 atteindre et « ouvrir » le centre en premier, puis « ouvrir » dans l'ordre les secteurs portant les numéros 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

Remarque :

(1) Secteur simple – compte une fois

Secteur double – compte deux fois

Secteur triple – compte trois fois

(2) Le secteur est fermé lorsqu'il a été atteint plus de trois fois.

G06 STANDARD CRICKET (AVEC OPTIONS C00, C20, C25)

Similaire au jeu Simple Cricket : les joueurs doivent d'abord atteindre trois fois les secteurs portant les numéros 15 à 20 et le centre. Les secteurs doubles et triples comptent comme deux ou trois lancers réussis, respectivement.

Pour les jeux C00, C20, C25, les règles sont similaires à celles des options 000, 020 et 025 du Simple Cricket, sauf que les procédures pour compter les points et gagner la partie sont plus compliquées, à savoir :

1. Lorsqu'un numéro a été atteint 3 fois par un joueur, le secteur est « ouvert » pour ce joueur et tout lancer atteignant ce secteur reçoit le nombre de points correspondant.
2. Lorsqu'un numéro a été atteint 3 fois par tous les joueurs, il est « fermé » et aucun joueur ne peut marquer dessus. L'affichage des scores du cricket correspondant à ce numéro se met alors à clignoter.
3. Un joueur qui a « ouvert » un numéro peut continuer de marquer dessus jusqu'à ce qu'il soit « fermé ».
4. Le joueur « fermant » le premier tous les numéros et accumulant un total de points supérieur ou égal à celui des autres joueurs a gagné la partie. Cependant, en cas de scores égaux ou nuls, le premier joueur « fermant » tous les numéros a gagné la partie.
5. En outre, si un joueur « ferme » le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il continue à marquer des points sur les numéros « ouverts ». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant qu'un autre joueur « ferme » tous les numéros, le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points a gagné la partie.