

# De Faugères

## MANUEL D'UTILISATION USER MANUAL



## Jeu de fléchettes électronique 21 modes Electronic Dartboard - 21 games



De Faugères

Copyright De Faugères. All Rights Reserved.  
JG FASHION SARL | 450 ROUTE DE BORDENOUD | 38110 DOLOMIEU | FRANCE  
[www.defaugeres.eu](http://www.defaugeres.eu)

De Faugères est une marque enregistrée par JG Fashion SARL.  
Produits importés par JG Fashion SARL. Fabriqué en Chine.  
De Faugères is registered by JG Fashion SARL. Imported by JG Fashion SARL. Made in China.



# INTRODUCTION

## INTRODUCTION

Veillez vous informer sur le produit avant la première utilisation. Pour cela, lisez soigneusement les règles du jeu et mode d'emploi et de sécurité. Utilisez uniquement le produit suivant les indications et dans les domaines d'application indiqués. Conservez soigneusement cette notice. Transmettez tous les documents en cas de cessation du produit à une tierce personne.

Cet article est un appareil destiné au sport et n'est pas approprié pour des enfants en-dessous de 14 ans ! L'article contient des pièces de petites dimensions pouvant être avalées par des enfants. L'article nécessite précision de lancer, concentration ainsi que de hautes exigences à la motricité. L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur. Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes à pointe souple (soft-tip).

Une utilisation avec des pointes en acier occasionnera des dommages irréparables.

*Be sure to familiarise yourself with the assembly instructions prior to use. Please take the time to carefully read through the following playing and user instructions and safety notes. Only use the product as described and for the intended use. Please retain these instructions for future reference and ensure that they are passed on to any third party.*

*This dartboard product is a sports item and is not suitable for children under 14-years-old! The item contains small parts which could be swallowed by children and, as sports equipment, it requires pin-point accuracy and concentration, as well as a high level of motor skills.*

*The item has been designed for private use indoors, and is not intended for commercial use or for use outdoors. This item is to be used exclusively with darts fitted with soft tips. If used with darts fitted with steel tips this will cause irreparable damage.*

# CONSIGNES DE SÉCURITÉ

## SAFETY INSTRUCTIONS

### **Danger !**

- Cet appareil n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou absence de connaissances, à moins que celles-ci se situent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'appareil.
- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Ne lancez et ne visez pas avec des fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour des personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !
- Ne pas utiliser des pointes en métal !

### **Risque de dégâts matériels !**

- Utilisez exclusivement des pointes appropriées d'origine. Les pointes longues ne sont pas être recommandées pour des dartboards électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement.
- Ne soumettez pas l'appareil à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité.

### **ATTENTION !**

#### **Indications importantes pour l'utilisation de l'adaptateur !**

**Indication : il est normal de constater une légère chauffe pendant l'utilisation.**

- Utilisez l'adaptateur uniquement avec cet article.
- Utilisez uniquement l'adaptateur livré avec l'appareil !
- Veuillez uniquement utiliser des pièces de rechange d'origine !
- L'adaptateur est uniquement adapté à une utilisation en l'intérieur. Ne pas l'exposer à l'humidité.
- N'utilisez plus l'adaptateur en cas de dommage constaté au niveau du câble ou autre.
- Débranchez l'appareil en cas de non-utilisation pour une longue durée.
- La conduite de sortie ne peut être court-circuitée.
- Cet adaptateur ne peut pas être réparé, en cas de défaillance, le jeter immédiatement dans un bac approprié et contacter le fabricant pour un échange.

# CONSIGNES DE SÉCURITÉ

## SAFETY INSTRUCTIONS

### **Danger of injury!**

- *This item is not suitable for use by people (including children) with limited physical, sensory or mental abilities or with a lack of experience and/or a lack of knowledge, unless they are supervised by a person responsible for their safety, or receive instruction from a responsible person on how to use the apparatus.*
- *Children should be supervised to ensure that they do not play with the item.*
- *Do not throw or aim the darts at people or animals.*
- *When in use make sure that the dartboard is positioned or arranged in such a way, that as far as possible, people will not wander between the dartboard and the player.*
- *Do not attach the dartboard to a door!*
- *Do not use metal tips!*

### **Avoiding material damage!**

- *Use exclusively proper original replacement tips, in order to avoid the darts ricocheting off the dartboard. We strongly recommend you do not use long tips for electronic dartboards. They quickly buckle and easily break.*
- *Do not allow the item to be exposed to extreme weather conditions and temperatures.*
- *Protect the item from moisture and dampness. The electronics could be damaged.*

### **ATTENTION**

#### **Important information for use of the adapter!**

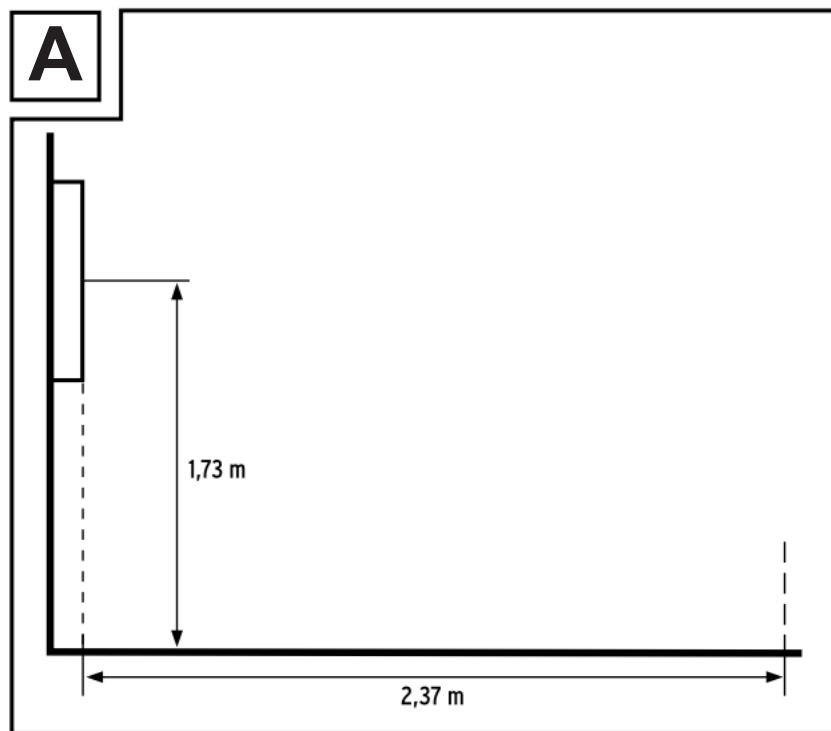
**Note: The device gets warm during normal use.**

- *Only use the adapter in connection with this item.*
- *Only use the supplied adapter!*
- *Only use original spare parts in the event of a defect!*
- *First unplug the adapter from the wall socket before disconnecting the adapter from the dartboard.*
- *The adapter is suitable for indoor use only. Keep away from moisture.*
- *If the housing or the power lead of the device is damaged, discontinue using the adapter.*
- *Disconnect the device from the mains if not used over a longer period of time.*
- *The mains output line is not allowed to be short-circuited.*
- *The external connection cable from this transformer cannot be substituted; if the cable is damaged, the transformer will have to be scrapped.*



# INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

## ASSEMBLY INSTRUCTIONS

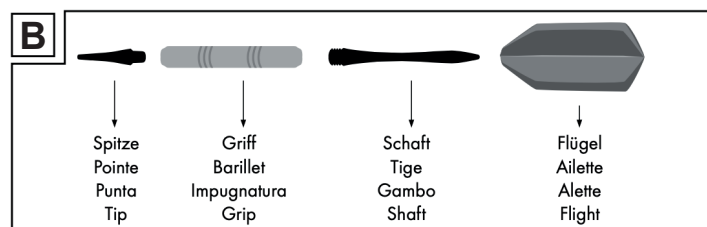


### Montage de la cible (Illustration A)

1. Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'env. 3 mètres.
2. Le pas de tir doit se situer à une distance de 2,37 m de la cible.  
Fixez la cible en faisant en sorte que le centre du Bullseye se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
3. Marquez avec un crayon de papier les trous de perçage correspondants à l'aide du modèle fourni.

Les marques «+» indiquent les dispositifs de suspension de la cible.

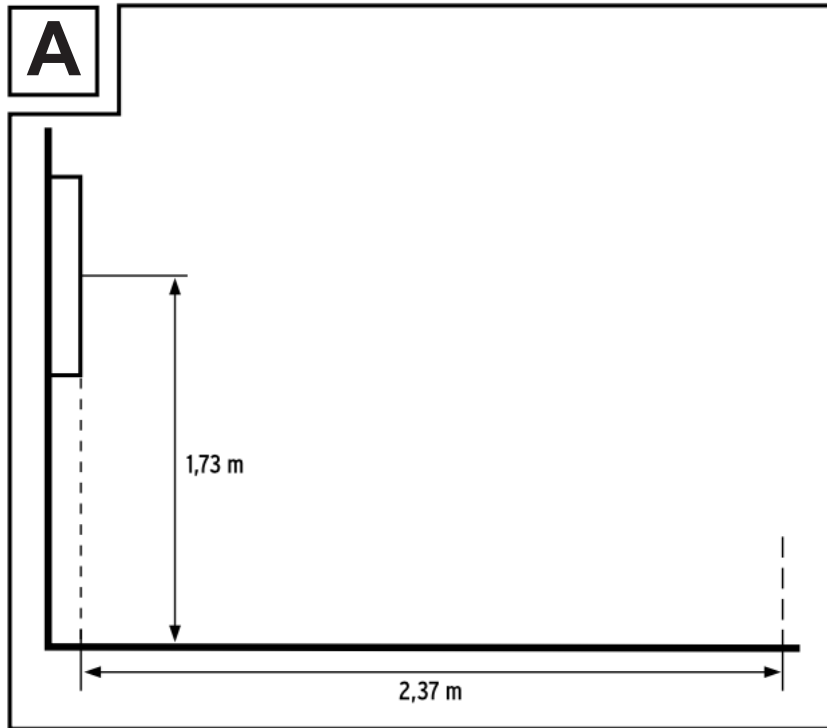
Les marques «O» indiquent les ouvertures de la cible pour un montage mural durable.



### Montage des fléchettes (Illustration B)

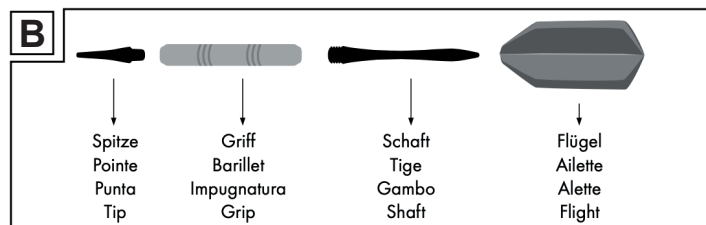
Vissez la pointe et la tige comme l'indique l'illustration sur le barillet et introduisez les ailettes déployées dans les fentes cruciformes.

# INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE ASSEMBLY INSTRUCTIONS



## Assembly of the dartboard (Illustration A)

1. Select a suitable position with approx. 3m free space around it.
2. The 'scratch line' must be at a distance of 2.37m from the dartboard.  
Fix the dart board to the wall so that the centre of the Bullseye is at a height of 1.73m above the ground.
3. Using the enclosed drilling template, mark the respective drill holes with a pencil.  
The markings "+" indicate the direction to mount the dartboard in.  
The markings "O" indicate openings on the dartboard for permanent wall mounting.



## Assembly of the darts (Illustration B)

Screw the tip and shaft together as indicated into the grip and insert the unfolded flight into the cross-slots.

# INSTRUCTIONS D'UTILISATION

## USING INSTRUCTIONS



### 1. CYBERMATCH / SOUND

Appuyez brièvement sur cette touche pour démarrer un jeu contre un adversaire virtuel. En appuyant plusieurs fois sur la touche, il est possible de régler l'adresse de jeu du joueur virtuel (C1 = adversaire le plus fort, C5 = adversaire le plus faible).

Appuyez sur cette touche pendant une seconde pour régler le volume (Muet/Faible/Puissant).

### 2. PLAYER

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le nombre de joueurs avant le début du jeu. Pendant un jeu, le score de tous les joueurs peut être affiché en appuyant sur cette touche.

### 3. GAME

Appuyez sur cette touche pour choisir un jeu.

### 4. POWER

Appuyez sur cette touche pour allumer/éteindre le jeu. Une veille automatique est programmée après 3 minutes d'inactivité. Les scores seront alors mis en mémoire. Appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir au jeu.

### 5. DOUBLE / MISS

Appuyez sur cette touche pour régler la fonction Double In ou Double Out pour certains jeux. Appuyez sur cette touche pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsque la cible est ratée par un joueur.

### 6. START

Appuyez sur cette touche pour démarrer un jeu ou passer pendant le jeu au joueur suivant.

# INSTRUCTIONS D'UTILISATION

## USING INSTRUCTIONS

### 1. CYBERMATCH / SOUND

Press to activate Cybermatch feature to play against the computer. Press continually to cycle through the 5 levels.

Keep pressing for 1 second to adjust the volume (Mute/Low/High).

### 2. PLAYER

This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play with. In addition, this button allows players to see other player scores on display.

This dartboard keeps track of up to 4 player scoring or 4 two-person teams.

When playing with more than 2 players, some scores will not be visible when not active.

### 3. GAME

Press to page through the on-screen game menu.

### 4. POWER

Press to turn the 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.

### 5. DOUBLE / MISS

This button is used to activate the Double In/Double Out option for games which has special functions and only active on those games.

Also press this button if you wish to register a dart which has missed the target area.

### 6. START

This multi-function button is used to:

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

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

# MODES DE JEU

## GAME MENU

<b>G01</b>	301	<b>G34</b>	ROUND THE CLOCK 10 SINGLES
<b>G02</b>	401	<b>G35</b>	ROUND THE CLOCK 15 SINGLES
<b>G03</b>	501	<b>G36</b>	ROUND THE CLOCK 1 DOUBLES
<b>G04</b>	601	<b>G37</b>	ROUND THE CLOCK 5 DOUBLES
<b>G05</b>	701	<b>G38</b>	ROUND THE CLOCK 10 DOUBLES
<b>G06</b>	801	<b>G39</b>	ROUND THE CLOCK 15 DOUBLES
<b>G07</b>	901	<b>G40</b>	ROUND THE CLOCK 1 TRIPLES
<b>G08</b>	CRICKET	<b>G41</b>	ROUND THE CLOCK 5 TRIPLES
<b>G09</b>	NO-SCORE CRICKET	<b>G42</b>	ROUND THE CLOCK 10 TRIPLES
<b>G10</b>	SCRAM	<b>G43</b>	ROUND THE CLOCK 15 TRIPLES
<b>G11</b>	CUT THROAT CRICKET	<b>G44</b>	KILLER
<b>G12</b>	COUNT UP300	<b>G45</b>	DOUBLE DOWN
<b>G13</b>	COUNT UP400	<b>G46</b>	DOUBLE DOWN 41
<b>G14</b>	COUNT UP500	<b>G47</b>	ALL FIVES 51
<b>G15</b>	COUNT UP600	<b>G48</b>	ALL FIVES 61
<b>G16</b>	COUNT UP700	<b>G49</b>	ALL FIVES 71
<b>G17</b>	COUNT UP800	<b>G50</b>	ALL FIVES 81
<b>G18</b>	COUNT UP900	<b>G51</b>	ALL FIVES 91
<b>G19</b>	COUNT UP999	<b>G52</b>	SHANGHAI 1
<b>G20</b>	HIGH SCORE (3 ROUNDS)	<b>G53</b>	SHANGHAI 5
<b>G21</b>	HIGH SCORE (4 ROUNDS)	<b>G54</b>	SHANGHAI 10
<b>G22</b>	HIGH SCORE (5 ROUNDS)	<b>G55</b>	SHANGHAI 15
<b>G23</b>	HIGH SCORE (6 ROUNDS)	<b>G56</b>	GOLF 9 HOLES
<b>G24</b>	HIGH SCORE (7 ROUNDS)	<b>G57</b>	GOLF 18 HOLES
<b>G25</b>	HIGH SCORE (8 ROUNDS)	<b>G58</b>	FOOTBALL
<b>G26</b>	HIGH SCORE (9 ROUNDS)	<b>G59</b>	BOWLING
<b>G27</b>	HIGH SCORE (10 ROUNDS)	<b>G60</b>	BASEBALL 6 INNING
<b>G28</b>	HIGH SCORE (11 ROUNDS)	<b>G61</b>	BASEBALL 9 INNING
<b>G29</b>	HIGH SCORE (12 ROUNDS)	<b>G62</b>	STEEPLECHASE
<b>G30</b>	HIGH SCORE (13 ROUNDS)	<b>G63</b>	SHOVE A PENNY
<b>G31</b>	HIGH SCORE (14 ROUNDS)	<b>G64</b>	NINE DART CENTURY
<b>G32</b>	ROUND THE CLOCK 1 SINGLES	<b>G65</b>	GREEN VS RED
<b>G33</b>	ROUND THE CLOCK 5 SINGLES		



# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### 301 (G01)

Ce jeu de tournoi et de pub très largement pratiqué se joue en déduisant les points rapportés par chaque fléchette, du total de départ (301) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, il est dit « brûlé » et il conserve son capital restant avant ce tour. Par exemple, s'il faut à un joueur un 32 pour terminer le jeu et si il fait 20, 8 et 10 (total 38), le score retourne à 32 pour la volée suivante.

Pour ce jeu, on peut choisir l'option début avec un double ou fin avec un double (fin avec un double est l'option la plus largement répandue).

Début avec un double - Il faut faire un double avant de pouvoir commencer à décompter, autrement dit, les points ne commencent à compter qu'après un double.

Fin avec un double - Il faut faire un double pour finir la partie. Cela signifie qu'il faut un nombre pair pour terminer la partie.

Début avec un double et fin avec un double - Tous les joueurs doivent faire un double pour commencer et terminer la partie.

401 (G02) Total de départ 401

701 (G05) Total de départ 701

501 (G03) Total de départ 501

801 (G06) Total de départ 801

601 (G04) Total de départ 601

901 (G07) Total de départ 901

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### CRICKET (G08)

Le cricket est un jeu de stratégie qui s'adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l'adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points.

Seuls, les secteurs portant les numéros de 15 à 20 sont utilisés et le simple centre/double centre ou bull's eye, zone interne et externe. Il faut réussir un pointage 3 fois pour « ouvrir » un secteur au marquage. (Se reporter au paragraphe suivant intitulé marquage du cricket ci-dessous qui explique la manière dont les points sont enregistrés). Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur «ouvert» toutes les fois qu'il ou elle lance une fléchette qui aboutit dans ce secteur, à condition que l'adversaire ne l'ait pas «fermé». Une fléchette atteignant la couronne double compte deux fois et elle compte trois fois en atteignant la couronne triple.

On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n'importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l'autre joueur (ou les autres) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu.

Le gagnant – Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur «ferme» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les secteurs «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l'adversaire ou l'équipe adverse «ferme» tous les numéros, le camp adverse gagne. La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.

Affichage des scores du cricket

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

Cette cible utilise un tableau d'affichage spécialisé à l'intérieur de l'affichage LCD qui permet de suivre l'état des secteurs de chaque joueur pendant la partie de cricket. Quand le jeu de cricket est sélectionné, tous les voyants du tableau d'affichage cricket s'allument. Il y a 3 voyants distincts pour chaque numéro (15 à 20 et bull's eye). Au cours du jeu, l'un des voyants s'éteint (le noir apparaît) lorsqu'une fléchette atteint un secteur. En cas de pointage réussi d'un double ou d'un triple d'un chiffre actif, 2 ou 3 voyants s'éteignent respectivement.

### NO-SCORE CRICKET (CRICKET SANS SCORE) (G09)

Mêmes règles que celles du cricket ordinaire sans la marque de points. Le but de cette version est simplement d'être le premier à «fermer» tous les secteurs voulus (de 15 à 20 et le bull's eye [double centre])

### **SCRAM (G10) 2 joueurs uniq.**

Ce jeu est une variante du cricket. Il comporte deux manches. Les joueurs ont un objectif différent dans chaque manche. Dans la première manche, le joueur 1 essaie de «fermer» (réussir 3 pointages dans chaque secteur, c'est-à-dire de 15 à 20 et le bull's eye). Pendant ce temps, le 2e joueur essaie de totaliser un maximum de points dans les secteurs que l'autre joueur n'a pas encore fermés. La manche est terminée une fois que le joueur 1 a «fermé» tous les secteurs. Dans la deuxième manche, les rôles sont inversés. Cette fois, le joueur 2 essaie de «fermer» tous les secteurs pendant que le joueur 1 essaie de marquer des points.

Le jeu est terminé lorsque la manche 2 est achevée (le joueur 2 ferme tous les secteurs). Gagne le joueur totalisant le plus grand nombre de points.

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### **CUT-THROAT CRICKET (G10)**

Mêmes règles de base que celles du cricket ordinaire sauf qu'une fois que débute le pointage, les points sont ajoutés au total de l'adversaire. Le but de ce jeu est de terminer la partie avec le moins de points possibles. Cette variante du cricket est fondée sur une psychologie différente des joueurs. Au lieu d'ajouter à votre propre score et d'aider votre propre cause comme dans le cricket ordinaire, Cut-Throat vous donne l'avantage d'accumuler des points pour votre ou vos adversaires, l'enfonçant davantage. Les joueurs qui aiment la compétition adoreront cette variante !

### **ADVANCED CRICKET (G11)**

Il s'agit d'une version difficile du jeu de cricket conseillée à des joueurs chevronnés. Les joueurs doivent fermer les sections (20, 19, 18, 17, 16, 15 et bull's eye) en n'utilisant que des triples et des doubles. Dans ce jeu difficile, la couronne double compte pour une fois la valeur numérique du secteur et la couronne triple compte pour 2 fois la valeur numérique du secteur. Le bull's eye donne le même nombre de points que dans le cricket ordinaire. Le gagnant est le premier joueur qui ferme tous les numéros avec le plus grand nombre de points.

### **SHOOTER (G13-15)**

Ce jeu teste la capacité des joueurs à «grouper» les fléchettes dans un secteur pendant chaque tour. L'ordinateur choisit au hasard le secteur que les joueurs doivent atteindre pour chaque tour, lequel est indiqué par le numéro clignotant dans l'affichage. Le pointage est le suivant : Secteur simple = 1 point Couronne double= 2 points Couronne triple = 3 points Simple centre= 4 points Lorsque l'ordinateur choisit double centre, le simple centre à l'extérieur donne 2 points et le double centre (intérieur) donne 4 points. Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin du nombre de tours sélectionné.

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### **OVERS (G16-18)**

Le but de ce jeu est de réaliser un total supérieur à celui des trois fléchettes précédentes. Avant de débiter le jeu, les joueurs décident du nombre de vies à utiliser en appuyant sur le bouton SELECT. Lorsque le score d'un joueur n'est pas supérieur au total des 3 fléchettes précédentes, il perd une «vie». Avec un score égal au précédent, le joueur perd également une vie. L'affichage à DEL à droite indique le nombre de «vies» restantes. Le gagnant est le dernier joueur à qui il reste une vie.

### **UNDERS (G19-21)**

Ce jeu est le contraire de «Overs». Les joueurs doivent réaliser un total inférieur à celui des trois fléchettes précédentes. Le jeu débute avec 180 (le total maximum possible). Lorsqu'un joueur réalise un total supérieur à celui de ses 3 fléchettes précédentes, il perd une «vie». Toute fléchette aboutissant en dehors de la zone de marque, y compris les fléchettes retombées est pénalisé par 60 points ajoutés au total du joueur. Le gagnant est le dernier joueur à qui il reste une vie.

### **COUNT-UP 300 (G22)**

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre 300 points ou plus. Le total de points est spécifié lors de la sélection du jeu. Chaque joueur tente de marquer un maximum de points par volée. Les doubles et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque secteur. Par exemple, une fléchette qui atteint la couronne triple du secteur 20 marque 60 points. Les scores cumulatifs de chaque joueur apparaissent dans l'affichage à cristaux liquides à mesure de la progression du jeu. D'autres variantes de ce jeu sont indiquées ci-dessous. Les règles sont les mêmes sauf que le total est celui indiqué par le nombre.



# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

COUNT-UP 400 (G23)

COUNT-UP 500 (G24)

COUNT-UP 600 (G25)

COUNT-UP 700 (G26)

COUNT-UP 800 (G27)

COUNT-UP 900 (G28)

COUNT-UP 999 (G29)

### **HIGH SCORE - x3 (G30)**

Les règles de ce jeu compétitif sont simples : totaliser le plus grand nombre de points après trois (3) tours pour gagner. Les doubles et les triples doublent et triplent la valeur de ce secteur. D'autres variantes de ce jeu sont indiquées ci-dessous. Les règles sont les mêmes sauf que le nombre de tours est celui indiqué par le nombre.

High Score - 4 Rounds (G31)

High Score - 5 Rounds (G32)

High Score - 6 Rounds (G33)

High Score - 7 Rounds (G34)

High Score - 8 Rounds (G35)

High Score - 9 Rounds (G36)

High Score - 10 Rounds (G37)

High Score - 11 Rounds (G38)

High Score - 12 Rounds (G39)

High Score - 13 Rounds (G40)

High Score - 14 Rounds (G41)

### **ROUND-THE-CLOCK (G42)**

Chaque joueur tente de marquer dans chaque secteur de 1 à 20 dans l'ordre. Chaque joueur joue 3 fléchettes par tour. S'il atteint le nombre voulu, il ou elle essaie le nombre suivant. Le premier joueur qui atteint le 20 gagne.

L'affichage indique le chiffre à viser. Le joueur doit continuer à essayer d'atteindre un secteur jusqu'à ce qu'il y parvienne. L'affichage indique alors le secteur suivant à viser

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

On peut ajouter d'autres niveaux de difficulté à ce jeu. Les règles restent les mêmes, les différences sont les suivantes :

ROUND-THE-CLOCK 5 (G43) – Le jeu débute au secteur numéro 5

ROUND-THE-CLOCK 10 (G44) – Le jeu débute au secteur numéro 10

ROUND-THE-CLOCK 15 (G45)- Le jeu débute au secteur numéro 15

Le jeu n'utilisant pas la marque de points, les couronnes double ou triple comptent comme des nombres simples.

Nous avons ajouté quelques niveaux supplémentaires de difficulté à ce jeu pour ceux qui recherchent un véritable défi !

ROUND-THE-CLOCK Double (G46)- Le joueur doit marquer un Double dans chaque secteur de 1 à 20 dans l'ordre.

ROUND-THE-CLOCK Double 5 (G47) – Le jeu débute au double secteur 5

ROUND-THE-CLOCK Double 10 (G48) – Le jeu débute au double secteur 10

ROUND-THE-CLOCK Double 15 (G49) – Le jeu débute au double secteur 15

ROUND-THE-CLOCK Triple (G50)- Le joueur doit marquer un Triple dans chaque secteur de 1 à 20 dans l'ordre.

ROUND-THE-CLOCK Triple 5 (G51) – Le jeu débute au triple secteur 5

ROUND-THE-CLOCK Triple 10 (G52) – Le jeu débute au triple secteur 10

ROUND-THE-CLOCK Triple 15 (G53) – Le jeu débute au triple secteur 15

**KILLER (G54)**

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

Ce jeu vous montre qui sont vos amis. Le jeu peut se jouer à deux joueurs mais l'intérêt et la difficulté augmentent avec un plus grand nombre de joueurs. Pour commencer, les joueurs doivent choisir leur numéro en lançant une fléchette dans la cible. L'affichage à cristaux liquides indique «SEL» à ce moment. Le numéro que chaque joueur atteint est celui qui lui est attribué dans tout le jeu. Tous les joueurs doivent avoir un numéro différent. Le jeu commence véritablement une fois que tous les joueurs en ont un.

Votre premier objectif est d'acquérir le titre de «tueur» en atteignant la couronne extérieure double du secteur de votre chiffre. Une fois le double atteint, vous êtes un «killer» pour le reste du jeu. Maintenant, votre but est de «tuer» vos adversaires en frappant dans le secteur de leur numéro jusqu'à ce qu'ils aient perdu toutes leurs vies. Le gagnant est le dernier joueur à qui il reste des vies. Il n'est pas rare que les joueurs s'allient contre le meilleur pour l'éliminer du jeu.

### DOUBLE DOWN (G55)

Les joueurs commencent le jeu avec 40 points. Le but est de marquer un maximum de points dans le secteur actif du tour actuel. Dans le premier tour, le joueur doit chercher à atteindre le secteur des 15. S'il n'atteint pas de 15, son score est divisé par deux. S'il atteint des 15, chaque 15 (les doubles et les triples comptent) est ajouté au total de départ. Au tour suivant, les joueurs visent le 16 et les pointages réussis s'ajoutent au nouveau total. Là encore, en cas d'échec, le total des points est divisé par deux.

Les joueurs visent les numéros indiqués dans le tableau ci-dessous dans l'ordre (l'affichage à cristaux liquides indique le secteur actif à viser). Le gagnant est celui qui termine le jeu avec le plus grand nombre de points

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

Un double

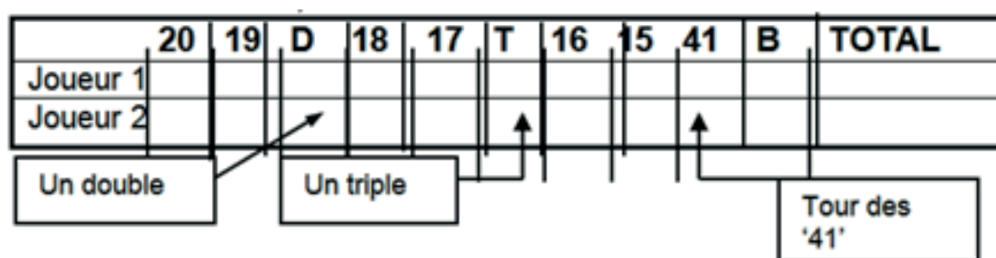
Un triple

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### DOUBLE DOWN 41 (G56)

Ce jeu suit des règles comparables à celles du Double Down décrites ci-dessus à deux exceptions près. Premièrement, au lieu d'aller de 15 à 20 et bull's eye, l'ordre est inversé, ce qui apparaît sur l'affichage à cristaux liquides. Deuxièmement un tour supplémentaire est ajouté vers la fin dans lequel les joueurs doivent tenter de faire un score de 41 avec 3 fléchettes (20, 20, 1 ; 19, 19, 3 ; D10, D10, 1 ; etc.). Ce tour de «41» ajoute un niveau supplémentaire de difficulté au jeu. Si vous considérez que le score d'un joueur est divisé par deux en cas d'échec, le «41» constitue un défi de taille !



### ALL FIVE 51 (G57)

La cible entière compte dans ce jeu (tous les secteurs sont actifs). Avec chaque tour (ou volée de 3 fléchettes) les joueurs doivent arriver à un total divisible par 5. Chaque «cinq» donne un point. Par exemple 10, 10, 5 = 25. 25 étant divisible par 5 cinq, ce joueur marque 5 points ( $5 \times 5 = 25$ ).

Si un joueur lance 3 fléchettes dont le total n'est pas divisible par 5, il ne marque aucun point. Il faut également que la dernière fléchette de chaque tour arrive dans un secteur. Si la troisième fléchette lancée aboutit dans le contour ou à l'extérieur de la cible, le joueur ne marque pas de points, même si le total des 2 premières fléchettes est divisible par 5. Cela empêche un joueur de «rater» délibérément le troisième tir si les deux premiers sont bons.

Le premier joueur qui totalise cinquante et un (51) «cinq» est le gagnant. L'affichage à cristaux liquides totalise les points. D'autres variantes de ce jeu sont expliquées en détail ci-dessous. Les règles sont les mêmes sauf que le total nécessaire pour gagner est indiqué par le nombre suivant le nom.

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

ALL FIVES - 61 (G58)

ALL FIVES - 81 (G60)

ALL FIVES - 71 (G59)

ALL FIVES - 91 (G61)

### SHANGHAI - 1 (G62)

Les joueurs doivent progresser sur la cible de 1 à 20, dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. Le but du jeu est de marquer un maximum de points à chaque volée de 3 fléchettes. Les doubles et les triples comptent dans le score. Le joueur qui a le plus grand nombre de points après avoir terminé les 20 secteurs est le gagnant. D'autres variantes de ce jeu sont expliquées en détail ci-dessous. Les règles sont les mêmes sauf que le secteur de départ est celui indiqué par le nombre suivant le nom du jeu.

SHANGHAI 5 (G63) - Le jeu débute au secteur 5

SHANGHAI 10 (G64) – Le jeu débute au secteur 10

SHANGHAI 15 (G65) – Le jeu débute au secteur 15

### GOLF - 9 HOLES (G66)

Il s'agit d'une imitation du jeu de golf sur cible de fléchettes (mais vous n'avez pas besoin de bâtons pour jouer). Le but est de terminer un parcours de 9 trous avec un score aussi bas que possible. Le parcours de championnat se compose de trous, tous de par 3, ce qui fait par 27 pour un tour de 9 trous ou 54 pour un tour de 18 trous.

On utilise les secteurs 1 à 9, chaque chiffre représentant un «trou». Il faut réussir 3 pointages dans un trou pour passer au suivant. De toute évidence, les doubles et les triples influent sur le score vu qu'ils permettent de terminer un trou en un plus petit nombre de coups. Par exemple, le fait de lancer un triple à la première tentative pour atteindre un trou s'appelle un «aigle» et ce joueur réussit ce trou en un seul «coup».



# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

Nota : Le joueur actif continue à lancer des fléchettes jusqu'à ce qu'il ait fini un trou (réussi 3 pointages sur le trou actuel). L'annonceur vocal indique le joueur dont c'est le tour : écoutez attentivement pour jouer dans l'ordre. Il n'y a pas de «cadeaux» dans ce jeu !

D'autres variantes de ce jeu sont expliquées en détail ci-dessous. Les règles sont les mêmes sauf le nombre de trous nécessaires

GOLF – 18 Holes (G67) – Mêmes règles que ci-dessus sauf que le jeu se poursuit sur 18 trous (tours)

### FOOTBALL (G68)

Attachez votre casque pour ce jeu. Il faut commencer par sélectionner le «terrain de jeu» de chaque joueur, ce qui peut se faire en lançant une fléchette ou en demandant à chaque joueur d'appuyer à la main sur un secteur. Cela dépend entièrement de vous mais le secteur sélectionné devient votre point de départ qui traverse le bull's eye et se poursuit jusqu'à l'autre côté du bull's eye.

Si, par exemple, vous choisissez le secteur 20, vous commencez au double 20 (couronne extérieure) et poursuivez jusqu'au double 3. Le terrain comporte 11 parties distinctes qu'il faut atteindre dans l'ordre. Ainsi, pour conserver l'exemple ci-dessus, il faudra lancer les fléchettes dans les parties suivantes dans cet ordre : (Rappel ! Le secteur simple extérieur et le simple secteur intérieur sont considérés comme la même étape).

Double 20 ... simple secteur 20 extérieur ... Triple 20 ... Simple secteur 20 intérieur ... Bull's eye extérieur (ou simple centre) ... Bull's eye intérieur (ou double centre) ... Bull's eye extérieur ... Simple 3 intérieur ... Triple 3 ... secteur extérieur simple 3 et enfin Double 3.

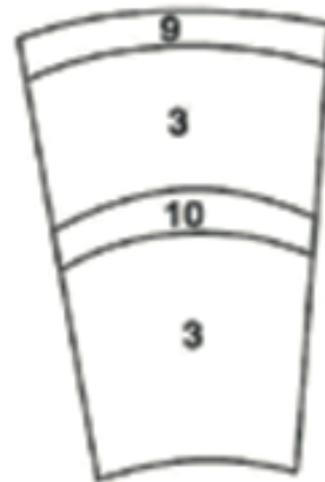
Le premier joueur à «marquer» est le gagnant. L'affichage à DEL indique votre progression et la partie à viser.

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### BOWLING (G69)

Cette adaptation du jeu de quilles à la cible représente un réel défi ! C'est un jeu difficile qui nécessite une grande précision si l'on souhaite réaliser une marque convenable. Le joueur un débute le jeu. Vous devez sélectionner votre « piste » soit en lançant une fléchette, soit en appuyant à la main sur le secteur de votre choix. Une fois la piste sélectionnée, il reste 2 fléchettes à lancer pour marquer des points ou des «quilles». Chaque secteur de votre «piste» vaut un total de points donné :



#### BASEBALL-6Innings

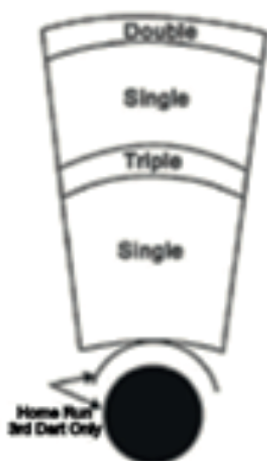
Cette version de jeu de fléchettes du baseball demande beaucoup d'habileté. Comme dans le jeu réel, un jeu complet se compose de 9 manches. Le champ est disposé comme indiqué dans le diagramme.

Segment	résultat
segments simples	"single" - une base
segment double	"Double" - deux bases
Segment des triples	"Triple" - Trois bases
Bullseye	"Home Run" (ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour)

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

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES



BASEBALL - 9 manches -Idem que ci-dessus sauf 9 manches (rounds)

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la «course» en étant le premier à terminer la «piste». La piste commence au segment 20 et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la planche jusqu'au segment 5 et se termine par une bulle. Cela semble facile, non? Ce qui n'a pas encore été spécifié, c'est que vous devez frapper le segment unique de chaque numéro pour suivre le cours. Et, comme pour un vrai steeple, il y a des obstacles tout au long du parcours à franchir. Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants: (Frappez le segment désigné pour passer les obstacles)

- 1st clôture Triple 13
- 2nd clôture Triple 17
- 3rd clôture Triple 8
- 4th clôture Triple 5

Le premier joueur à terminer le parcours et à frapper la cible remporte la course.

### RASER UN PENNY

Seuls les nombres 15 à 20 et la bulle sont utilisés: les points valent 1 point, les doubles valent 2 et les triples valent 3 points. Chaque joueur doit lancer pour les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer au suivant. Si un joueur marque plus de 3 points dans un même nombre, les points excédentaires sont attribués au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 - 20 et taureau) est le gagnant

# RÈGLES DU JEU

## GAME RULES

### NEUF SIÈCLE

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

### VERT VS. ROUGE

(2 joueurs onty)

Ce jeu est une course autour du plateau, où l'habileté à frapper des doubles et des triples porte ses fruits avec la victoire. Le joueur 1 est «vert» et le joueur 2 est «rouge». Le joueur 1 commence à 1, ne tirant que pour les doubles et triplets verts, tourne autour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine en tirant dans la cible intérieure et extérieure. le joueur ciblé doit frapper dans un tour en cours. Le joueur a 3 chances de marquer le double et le triple dans un tour. Si un joueur frappe le double et le triple avec les deux premiers fléchettes. De plus, frapper le mauvais nombre (de la couleur de votre adversaire) soustrait ce montant de votre score - soyez donc prudent. Remarque: un maximum d'un double et d'un triple du même nombre peut être marqué en un seul tour. le joueur finit de tirer toutes les cibles requises, le joueur avec le plus de points est le gagnant.

joueur 1: Vert

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

joueur 2: Rouge

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

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