



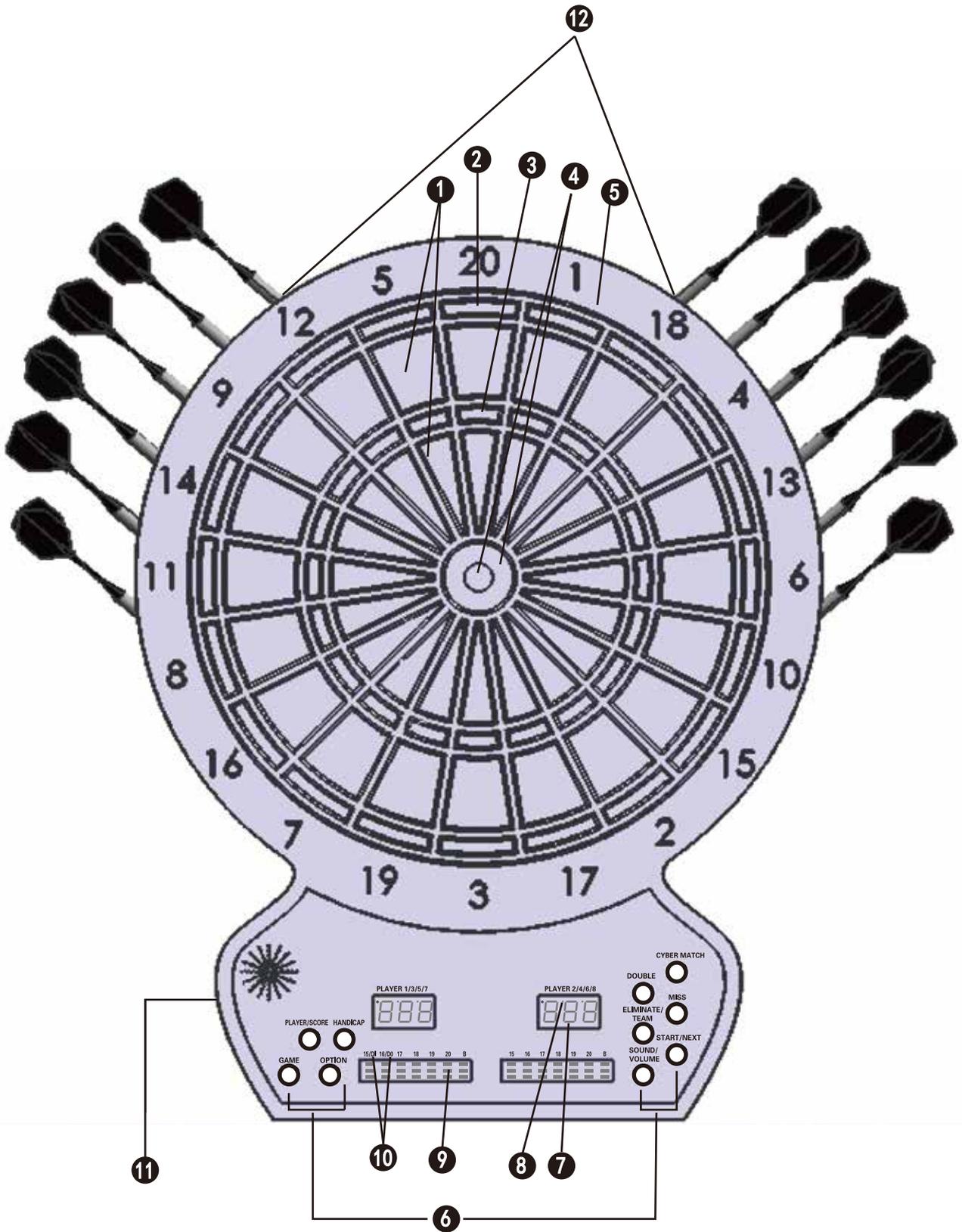
INajc001V01_UK_FR

A70-044_A70-044V90



IMPORTANT : A LIRE ATTENTIVEMENT ET À CONSERVER POUR CONSULTATION ULTÉRIEURE.

USING INSTRUCTION



GB

Read these instructions through carefully and retain them for future reference.
Be sure to include the instructions should you pass on the product to a third party.

Scope of Delivery

- 1 x playing and user instructions
- 1 x electronic dartboard
- 12 x shaft/12 x grip/12 x flight (each 3 x in blue, green, red and black)
- 24 x soft tip (tip)
- 2 x screw & 2 x wall plug
- 1 x power adapter

Technical data

Model: AP500
Dimensions : 513 x 572 x 65 mm (width x height x depth)
Power rating: 5V DC - --- 500 mA

 = Safety class II

Power adapter

Model: GP-SW050DC0500(EU)
Input: 100V/240V - 50Hz/60Hz Output: 5V DC - --- 500 mA

 = Safety class II

Intended use

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.

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!

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 (Removing broken-off tips from the dartboard – Troubleshooting)
- 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.

SAFETY INSTRUCTIONS POWER ADAPTER

ATTENTION

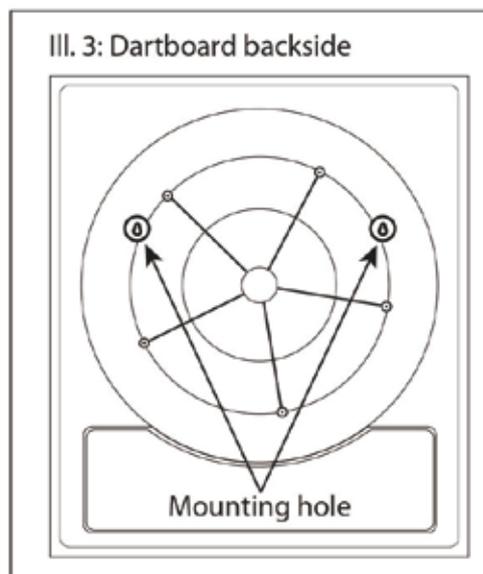
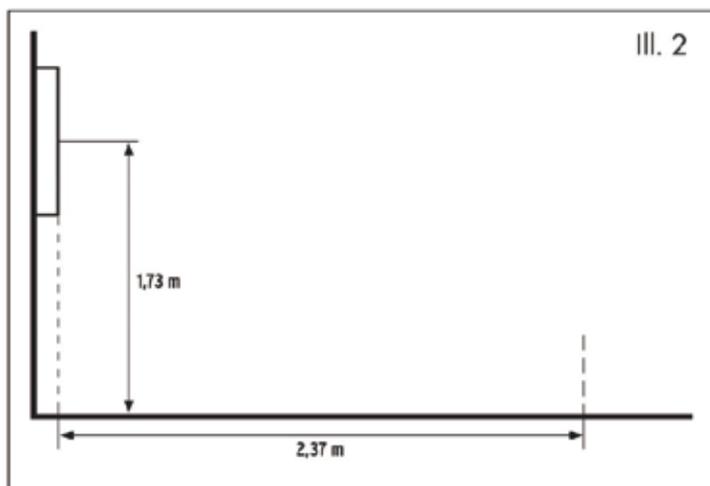
Important information for use of the adapter! Note: The device gets warm during normal use.

- Only use the adapter in connection with the Dartboard AP500.
- 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.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

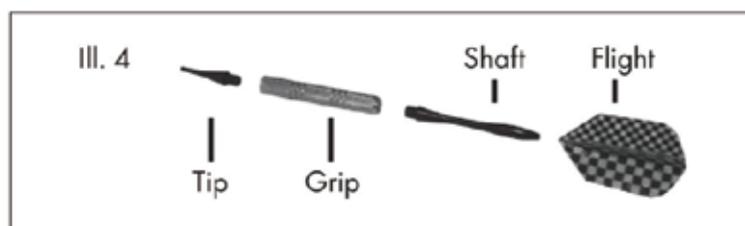
Assembly of the dartboard (Illustration 2 and 3)

- Select a suitable position with approx. 3 m free space around it.
- The 'scratch line' must be at a distance of 2.37 m from the dartboard.
Fix the dartboard to the wall so that the centre of the bull's eye is at a height of 1.73 m above the ground.
- Mark appropriate drill holes with a pencil on the wall. Drill holes at the marked points on the wall.
Insert the screws using the appropriate wall plugs and finally hang the dartboard on the screw using the mounting holes.



Assembly of the darts (Illustration 4)

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



Name and function of parts (Illustration 1)

- 1 Single: Score as indicated
- 2 Double: Number of points x 2
- 3 Triple: Number of points x 3
- 4 Bull's Eye: Outer ring is worth 25 points; the inner ring is worth 50 points
- 5 Catcher: Edge throw, no point
- 6 Function keys (see Chapter function keys)
- 7 Results display: Shows in rotation the target / information, hit, total points result, and which player's turn it is.
- 8 Dart indicator: Shows how many throws (darts) the player still has left
- 9 Scoreboard
- 10 Display for Double In (DI), Double Out (DO) and for the game Count Down
- 11 Plug for power adapter
- 12 Dart holder

OPERATION OF THE DARTBOARD

Switching on and off

The article is provided with an automatic shut off.

To switch on the article connect the power adapter to the socket and the dartboard.

If the article is not used for longer than 10 minutes, the display and systems switch off automatically (standby mode). When the power adapter is plugged in, the article "remembers" the last score. Pressing any button will switch the article on again. Remove the plug to shutdown the article completely.

Function keys (Illustration 1)

GAME

Press this button to choose a game. On the left results display the game displayed (G01-27, see table 1); on the right results display the first option of the game is displayed.

OPTION

Press this key to select various options within a game (see table 1).

PLAYER - SCORE

Press this button before starting the game to select the number of players.

During a game the score of all players is displayed by pressing the button.

Pressing 1x shows players 1, 2, 3 and 4.

Pressing 2x shows players 5, 6, 7 and 8.

HANDICAP

Press this button before starting the game to select the level of difficulty / options for the different players.

Example :

If 4 players play "G01", player number 1 can set starting point at 801, player number 2 501, player number 3 301 and player number 4 201.

ELIMINATE / TEAM

Press this button before starting the game for playing in teams (2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4).

During a game the last throw of a player is deleted by pressing the button.

CYBER MATCH

Press this button to play a game against a virtual opponent. By repeatedly pressing the button adjust the skill level of your virtual opponent (C1 = hardest opponent - C5 = easiest opponent).

DOUBLE

Press this key to enable the function Double In or Double Out for game G01.

Press 1x: Double in (red light on the left scoreboard, )

Press 2x: Double out (red light on the left scoreboard, )

Press 3x: with Double in, Double out (two red lights on the left scoreboard, )

Press 4x: without double in, double out (no red lights)

START / NEXT

Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

SOUND

Press this button to set the sound level. There are 7 levels between "SOUND/VOLUME off" and maximum volume.

MISS

Press this button to reduce the number of the remaining darts, when the dartboard is missed.

Game selection and list of the difficulty levels (table 1)

<i>NR.</i>	<i>JEU</i>	<i>HANDICAP</i>	<i>OPTION</i>
<i>G01</i>	<i>COUNT DOWN</i>	√	<i>101;201;301;401;501;601;701;801;901</i>
<i>G02</i>	<i>SIMPLE CRICKET</i>	√	<i>000;020;025</i>
<i>G03</i>	<i>SCRAM CRICKET</i>	x	<i>A00</i>
<i>G04</i>	<i>SCORE CRICKET</i>	√	<i>E00;E20;E25</i>
<i>G05</i>	<i>CUT THROAT CRICKET</i>	√	<i>C00;C20;C25</i>
<i>G06</i>	<i>DOUBLE SCORE CRICKET</i>	√	<i>D00;D20;D25</i>
<i>G07</i>	<i>SHOVE-A-PENNY CRICKET</i>	√	<i>P00;P20;P25</i>
<i>G08</i>	<i>ROUND THE CLOCK</i>	√	<i>5;10;15;20</i>
<i>G09</i>	<i>ROUND THE CLOCK-DOUBLE</i>	√	<i>205;210;215;220</i>
<i>G10</i>	<i>ROUND THE CLOCK-TRIPLE</i>	√	<i>305;310;315;320</i>
<i>G11</i>	<i>LEGS OVER</i>	√	<i>3;5;7;9;11;13;15;17;19;21</i>
<i>G12</i>	<i>LEGS UNDER</i>	√	<i>U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21</i>
<i>G13</i>	<i>COUNT UP</i>	√	<i>100;200;300;400;500;600;700;800;900</i>
<i>G14</i>	<i>HIGH SCORE</i>	x	<i>H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21</i>
<i>G15</i>	<i>SHOOT OUT</i>	√	<i>-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21</i>
<i>G16</i>	<i>KILLER</i>	√	<i>3;5;7;9;11;13;15;17;19;21</i>
<i>G17</i>	<i>KILLER-DOUBLE</i>	√	<i>203;205;207;209;211;213;215;217;219;221</i>
<i>G18</i>	<i>KILLER-TRIPLE</i>	√	<i>303;305;307;309;311;313;315;317;319;321</i>
<i>G19</i>	<i>ALL FIVE</i>	√	<i>51;61;71;81;91</i>
<i>G20</i>	<i>SHANGHAI</i>	x	<i>1;5;10;15</i>
<i>G21</i>	<i>SHANGHAI-DOUBLE</i>	x	<i>201;205;210;215</i>
<i>G22</i>	<i>SHANGHAI-TRIPLE</i>	x	<i>301;305;310;315</i>
<i>G23</i>	<i>GOLF</i>	√	<i>10;20;30;40;50;60;70;80;90</i>
<i>G24</i>	<i>BINGO</i>	√	<i>132;141;168;189</i>
<i>G25</i>	<i>BIG LITTLE-SIMPLE</i>	√	<i>3;5;7;9;11;13;15;17;19;21</i>
<i>G26</i>	<i>BIG LITTLE-HARD</i>	√	<i>H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21</i>
<i>G27</i>	<i>GOTCHA</i>	√	<i>101;201;301;401;501;601;701;801;901</i>

Game rules

Each player throws three darts per turn.

The rounds of the respective players are displayed in the four result fields.

The three little dots over the score indicate how many throws for the round are still left.

After the end of a round, the dartboard is automatically set to "hold".

By pressing the START/NEXT during the game the next player is selected and the game continues.

Note: The easiest way to remove darts from the board is to pull them out with a slight rotation to the right.

GAMES

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each darts per turn (3 throws per player) from (initial) score is (e.g. 301 or 501, etc.) is deducted. The player who first reaches zero (and does so exactly) wins the game.

Throwing over:

If a player's score throws over the score necessary for exactly playing down to zero, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round. In order to make the game more challenging, the function key DOUBLE can be used. With this feature, additional difficulties for the beginning and the end of the game are set. Double In: the game starts only when a double is thrown.

The previous scores are not counted. Double Out: To finish the game, the player must get a double which reduces the score to exactly zero. If a 1 remains after the throw, this is considered thrown over.

Double In/Out: The player must start and end the game with a double.

The dart finish-function:

When played down the score reaches the threshold of 180, in this mode it is possible to end the game with three darts. The dartboard calculates the necessary throw results and shows them separately for each dart. If the player misses the displayed target throw but can still end the game with the two remaining darts, the dartboard now calculates the required throw for the new results. Single, double or triple is indicated by a sign in front of the numbers. Single appears with a low bar, for example ("_18"). Double displays with two bars ("= 18"). Triple with 3 bars ("≡18"). Single Bull's Eye will be shown with the value - "25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

In this game is played solely with the numbers from 15 to 20 and the bull's eye. The first player to hit all the segments three times is the winner. In order to achieve doubles (one hit counts twice) and triples (one hit counts three times) can be used.

Option 000: the players can hit the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull's eye in any order.

Option 020: the player must hit the segments in the following order: 20, 19, 18, 17, 16, 15 and finally the bull's eye.

Option 025: the player must hit the segments in the following order: bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – only for two players)

Also in this game, segments 15 - 20 and the bull's eye are scored. The game consists of two rounds.

In the first round, one player tries to close the segments (by three hits). The other player tries to hit the not closed segments as often as possible in order to collect points. Once a segment is closed, the second player to get any points here. When all the segments are closed by player 1, round 1 is completed.

Now round two begins and the players swap their roles. Player two tries to close all the segments as quickly as possible and player 1 tries to accumulate points. The game ends when player 2 has closed all the segments. The player with the higher score wins.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

E00 - the segments can be hit in any order

E20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

E25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

Each segment is "open" when it has been hit three times by one player. If a segment has been hit three times by all players, it is "closed". The player, who "opens" a certain number, then "owns" the number and can continue to collect points at this number until all the players have hit the number three times, thus closing the segment. When all the segments closed the player with the highest score wins

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Also in Cut Throat Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

C00 - the segments can be hit in any order

C20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

C25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

After hitting a segment three times this "opens" it and points in this segment can be collected until all players have hit this segment three times. The points that a player throws are credited to the other players. The objective is pass the other players as many points as possible.

When all the players have closed all the segments, the player with the lowest score wins.

So the best strategy here is to close all the numbers as fast as possible to prevent the opponent from gaining points for you. At the same time this gives you the chance of landing points for the other players.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Also in Double Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

d00 - the segments can be hit in any order

d20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

d25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20. The game

continues like "cricket score" except that each player must first hit the double zone of each segment before all the other hits count.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.

P00 - the segments can be hit in any order

P20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye

P25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20

Goal of the game is for each player to fill all three bars of each segment. If the player ends the segment of a round with hits in the double and triple zone and it is counted three times, the opponent is credited one bar. In the next round, this segment is closed for the player and the opponent receives no further bars.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

In this game you must hit the following segments:

Option 5: segments 1-5

Option 10: segments 1-10

Option 15: segments 1-15

Option 20: Segments 1-20

The player must hit segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)

In this game, only the double-zones of the following segments are played:

Option 205: segments 1-5

Option 210: segments 1-10

Option 215: segments 1-15

Option 220: Segments 1-20

The player must hit the double-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)

In this game, only the triple-zones of the following segments are played:

Option 305: segments 1-5

Option 310: segments 1-10

Option 315: segments 1-15

Option 320: Segments 1-20

The player must hit the triple-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represent the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach or exceed the appropriate score. Should he succeed, he does not lose a life. The following players must attempt to reach a higher or equal score than the previous player. Should they not succeed, they lose a life. The points can be deleted with the "Start" button or three misses resulting in a life-point deduction. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 or U21 represents the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach a lower or equal score, should he not succeed he loses a life. The following players must attempt to reach a lower or equal score than the previous player; otherwise they lose a life-point.

The points can be deleted with the "Start" button or three misses, resulting in a life-point deduction.

Pressing the "Eliminate/Team" button deletes the score in the machine and 60 points are added.

By pressing the "Miss" button, the machine also adds 60 points. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

You can select the following target numbers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.

In this game the score hit by each dart is counted. The player who first reaches or exceeds the pre-selected number of points is the winner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 specifies the number of rounds. Each player is allowed to throw three darts per round. The aim of this game is to reach the highest total. The player, who has reached the highest total at the end of the specified number of rounds, wins.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 or -21) represents the number of lives a player.

A segment appears randomly on the display that must be hit within 10 seconds hitting any other segment is not counted. If a valid segment was hit within the time that a life is subtracted.

The winner is the first player to have no remaining lives.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select).

The player can choose his points segment by throwing the darts. The first segment is fixed as the points segment. Then press the "Next" button and the next player can choose his points of the segment.

Once all players have chosen their points segments, the game begins. Only after a player has made his points segment, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit his original points segment again. The winner is the last player with life points.

The killer status is displayed as "I-".

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has hit his points segment in the double ring can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, then he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the double zone of his original points segment. The winner is the last player with life points. The killer status is displayed as "I".

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has made his points segment in the triple ring, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the triple zone of his original points segment. The winner is the last player with life points. The killer status is displayed as "I".

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

The aim of the game is to reduce in each round the pre-set result of 51, 61, 71, 81 or 91. In order to achieve a result, the total points for each round must be divisible by 5. For example, if a player scored 20 points in a round, the result is 4 ($20 \div 5 = 4$). The results for each round that are not divisible by 5 are not counted. If any of the 3 darts miss, no points are given. First player to reach or exceed the pre-selected number of points is the winner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: The segments must be hit in order from 1 - 20 and then the bull's eye.

Option 5: The segments must be hit in order from 5 - 20 and then the bull's eye.

Option 10: The segments must be hit in order from 10 - 20 and then the bull's eye.

Option 15: The segments must be hit in order from 15 - 20 and then the bull's eye.

Only hits in the correct order count. The players have only one opportunity to hit the particular segment.

If a number is missed, there are no points, and it continues with the next number.

The winner is the player who could collect the most points.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201 : The segment must be hit in the order 1 – 20 in the double zone and then the bull's eye.

Option 205 : The segment must be hit in the order 5 – 20 in the double zone and then the bull's eye.

Option 210 : The segment must be hit in the order 10 – 20 in the double zone and then the bull's eye.

Option 215 : The segment must be hit in the order 15 – 20 in the double zone and then the bull's eye.

This game works like Shanghai G20, but only hits in the double zone of each segment are counted.

Hits in the single zone or in the triple zone are not counted. The player with the highest score wins.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: The segments must be hit in order from 1 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.

Option 305: The segments must be hit in order from 5 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.

Option 310: The segments must be hit in order from 10 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.

Option 315: The segments must be hit in order from 15 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.

Also this game works like Shanghai G20, but only hits in the triple-zone of each segment are counted.

Hits in the single zone or in the double zone are not counted. The winner is the player with the highest score.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

The players aim in successive rounds at the target fields of the numbers 1-18 and must hit them. (Round 1 = aim at the target field to the number 1; Round 2 = at the target field of the number 2; etc.) The aim of the game is to get as few points per round as possible.

Hit values:

Triple = 1 point (best possible rating, it is automatically the next player's turn)

Double = 2 points

Single = 3 points

No hits in a given field goal = 5 points

The players have 3 throws available for each target field.

Should the player be happy with the double hit in the first throw, he can then immediately pass to the next player, and receives 2 points for the corresponding target field.

Should the player hit the single in the target field with his first throw, he gets 3 points. He can now choose to pass to the next player, or take his second throw. If he misses the target field his score increases from 3 to 5 points. If he improved on the second throw to the double, his points score decreases from 3 to 2 and he is once again faced with the choice to stop or improve with a triple in the third throw (or even to worsen again).

The first player to exceed or reach the score selected by the option retires from the game.

The winner is the player who remains longest or has the lowest score after 18 target fields.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

The aim of the game is to make the segment sequence shown in the display. Select from the game options "132", "141", "168" or "189".

For option 132, the segment sequence 15, 4, 8, 14 and 3 must be hit.

For option 141, the segment sequence 17, 13, 9, 7 and 1 must be hit.

For option 168, the segment sequence 20, 16, 12, 6 and 2 must be hit.

For option 189, the segment sequence 19, 10, 18, 5 and 11 must be hit.

Each segment must be hit three times before the display switches to the next segment.

Hitting the single segment counts once, double segment counts twice and the triple segment counts three-times. The player, who has hit all the segments three times, is the winner.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order).

If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly.

If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple fields are counted as hits in single field.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 or H21 represents the number of lives of a player.

Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple boxes are also counted.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each dart per turn (3 throws per player) is added to the starting score of "zero".

The player who first throws exactly the previously set target score wins the game.

Throwing over:

If a player overthrows the score necessary for exactly reaching the target score, the round is not counted.

The score is reset to that of the previous round.

Returning other players to NULL:

If a player reaches exactly the result which another player has scored before him, the player with the previous result is set to zero.

Example:

Score Player 1: 20

Score Player 2: 50

Score Player 3: 30

Score Player 4: 00

It is player 4's turn and hits with his first dart the 20. Player 1 is therefore reset to zero. Player 4 throws 10 with his second dart and has an overall score of 30. Player 3 is therefore reset to zero. With his 3rd dart player 4 throws a 1 and now has an overall score of 31.

TROUBLESHOOTING

No power

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode. Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located beneath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.

Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard.

The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:

In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens.

To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

MAINTENANCE, CARE, STORAGE

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket.

Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust.

Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.



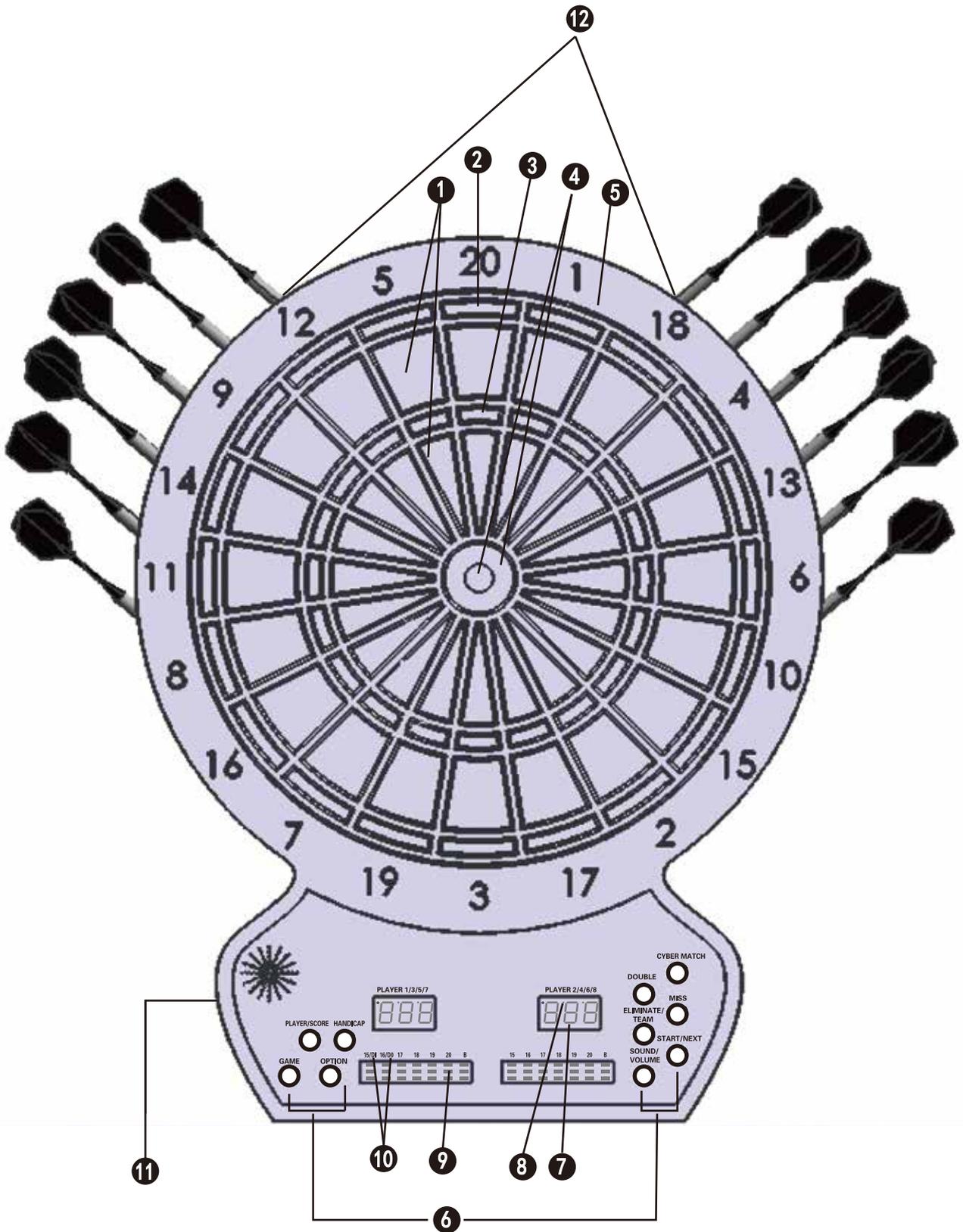
Disposal instructions

Dispose of this product and all its associated components through an authorised disposal company or through your local authority waste disposal facility. Be careful to comply with current applicable regulations. If there is any doubt, ask at your disposal facility about environmentally friendly disposal methods. Electrical appliances must not be put in with household rubbish.

Model identify		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

MH STAR UK LTD
Unit 27, Perivale Park,
Horsenden lane South
Perivale, UB6 7RH
MADE IN CHINA





FR

Lisez attentivement le mode d'emploi et veuillez le conserver pour vous y référer ultérieurement. Si vous prêtez ce produit, veuillez également joindre le mode d'emploi.

Contenu de la livraison

1 x Règles du jeu et mode d'emploi
1 x Jeu de fléchettes électronique
12 x Tiges / 12 x barillets / 12 x ailettes (3 x de chaque en bleu, vert, rouge et noir)
+ 24 pointes plastiques (soft-tips)
2 x Vis et 2 x chevilles
1 x Adaptateur secteur

Caractéristiques techniques

Modèle : ED500

Dimensions : (largeur x hauteur x profondeur) 513 x 572 x 65 mm

Valeurs de raccordement : 5V DC - $\overline{\text{---}}$ 500 mA

 = Classe de protection II

Adaptateur secteur

Modèle : GP-SW050DC0500(EU)

Entrée : 100V/240V - 50Hz/60Hz Sortie : 5V DC - $\overline{\text{---}}$ 500 mA

 = Classe de protection II

Utilisation conforme

Cet article est un appareil destiné à l'usage sportif 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 bonnes capacités motrices.

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 avec pointe plastique souple (soft-tip). Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des dommages irréparables.



CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Danger de blessures !

- 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 manquant de connaissances, à moins que celles-ci soient 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 visez pas et ne lancez pas de fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Lors de l'utilisation, veillez à ce que la cible soit fixée de telle sorte que la zone entre la cible et les joueurs ne soit pas un lieu de passage.
- Ne pas fixer sur des portes !

Eviter les dégâts matériels

- Utilisez exclusivement des pointes appropriées d'origine sinon les fléchettes risquent de ne pas planter dans la cible. Des pointes longues ne sont pas recommandées pour des cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (Élimination de pointes cassées de la cible (voir «Recherche d'erreurs»)).
- N'exposez pas l'appareil à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité. Les parties électroniques pourraient en être endommagées.



CONSIGNES DE SÉCURITÉ CONCERNANT L'ADAPTATEUR

ATTENTION

Indications importantes pour l'utilisation de l'adaptateur secteur !

Indication : l'appareil chauffe en cas d'utilisation normale.

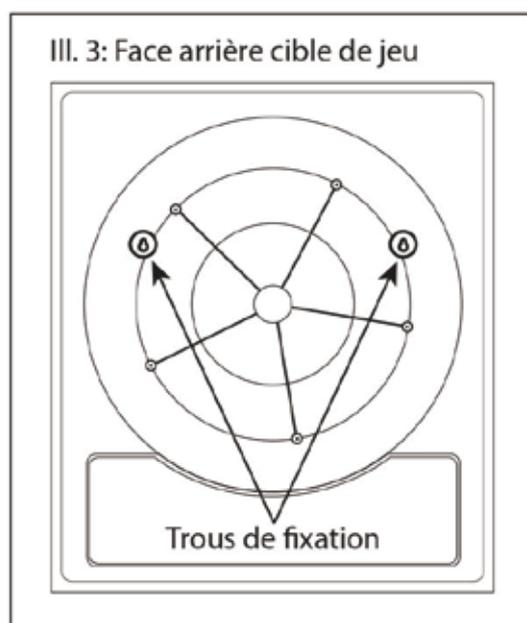
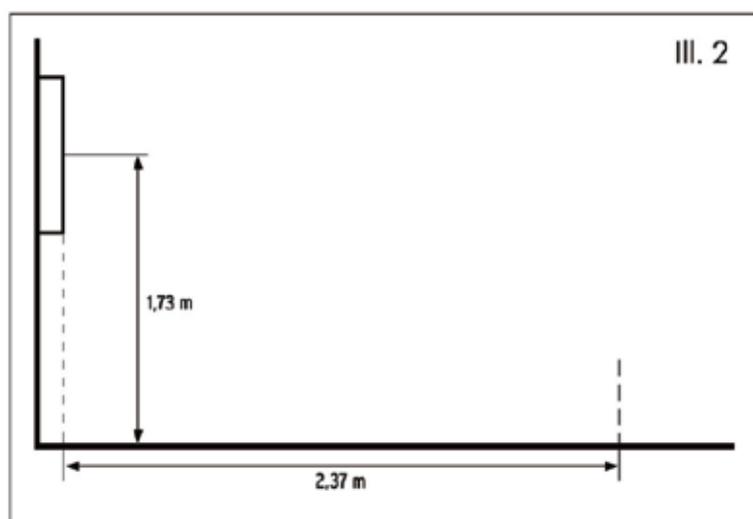
- Utilisez l'adaptateur adapté à la cible ED5000.
- Utilisez uniquement l'adaptateur livré avec l'appareil !
- Veuillez uniquement utiliser des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !
- Séparez l'adaptateur tout d'abord du réseau électrique avant de débrancher la liaison entre l'adaptateur et la cible.
- L'adaptateur est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur.
Ne pas entreposer ou installer dans un endroit humide.

- N'utilisez plus l'adaptateur en cas de dommage au niveau du boîtier ou du câble.
- Déconnectez l'appareil du réseau électrique, quand vous ne pensez pas l'utiliser pour une longue durée.
- Le câble de l'adaptateur ne peut être court-circuité.
- Le câble de raccordement extérieure de l'adaptateur ne peut pas être remplacé ; si le câble est endommagé, l'adaptateur doit être mis au rebut.

NOTICE DE MONTAGE

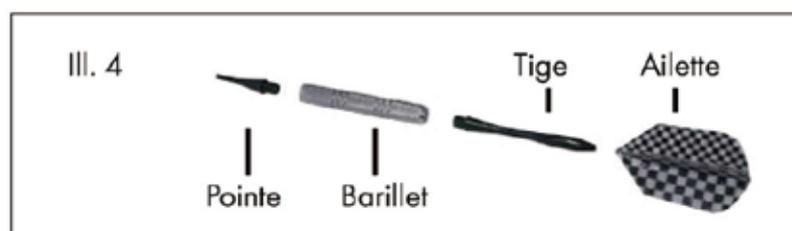
Montage de la cible (Illustration 2, Illustration 3)

- Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'environ 3 m autour de la cible.
- Le pas de tir se situe à une distance de 2,37 m de la cible.
- Fixez la cible au mur de sorte que le centre du Bull's Eye (le centre de la cible) se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
- Marquez les trous à percer sur le mur avec un crayon de papier. Percez les trous aux endroits marqués. Installez les vis avec les chevilles correspondantes et accrochez ensuite la cible sur les vis par les trous de fixation.



Montage des fléchettes (Illustration 4)

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



Désignation et fonction des pièces (illustration 1)

- 1 Simple / Single : Points simples
- 2 Double / Double : Points x 2
- 3 Triple / Triple : Points x 3
- 4 Le bullseye : l'anneau extérieur vaut 25 points, l'anneau intérieur vaut 50 points
- 5 Anneau extérieur : lancer sur les côtés : pas de point
- 6 Boutons fonction : (voir chapitre Boutons fonction)
- 7 Affichage du résultat : montre alternativement l'objectif/la consigne, les coups réussis, le résultat général ainsi que le joueur dont c'est le tour.
- 8 Affichage fléchettes : affiche combien de lancers (fléchettes) il reste au joueur.
- 9 Tableau des scores
- 10 Affichage pour Double In (DI), Double Out (DO) et pour le jeu Count Down
- 11 Prise pour l'adaptateur
- 12 Support de fléchettes

UTILISATION DE LA CIBLE

Allumer et éteindre

Cet article est équipé d'un arrêt automatique.

Pour mettre en marche l'article, branchez l'adaptateur à une prise et à la cible.

Lorsque l'article n'est pas utilisé pendant plus de 10 minutes, l'affichage et les systèmes s'éteignent automatiquement (mode standby). Si l'adaptateur reste branché, l'article se «souvient» des derniers jeux.

En appuyant sur n'importe quelle touche, l'article se met en marche.

Pour éteindre complètement l'article, débranchez la prise.

Boutons fonction (Illustration 1)

GAME

Appuyez sur cette touche, pour choisir un jeu. Sur l'affichage du résultat gauche, le type de jeu est affiché (G01-27 voir tableau 1), sur l'affichage de résultat droit est affichée la première option de jeu.

OPTION

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différentes options dans un jeu.

PLAYER - SCORE

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 la touche.

En appuyant 1x, cela affiche les joueurs 1, 2, 3 et 4,

en appuyant 2x, cela affiche les joueurs 5, 6, 7 et 8.

HANDICAP

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différents degrés de difficultés / différentes options pour les joueurs avant le début du jeu.

Exemple :

Si 4 joueurs jouent au G01, vous pouvez régler le handicap du joueur 1 à 601, celui du joueur 2 à 501, celui du joueur 3 à 401 et celui du joueur 4 à 301.

ELIMINATE / TEAM

Appuyez sur cette touche pour régler le jeu en équipes avant qu'il ne démarre (2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4). Pendant un jeu, le dernier lancer d'un joueur est annulé en appuyant sur la touche.

CYBER MATCH

Appuyez 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).

DOUBLE

Appuyez sur cette touche pour régler la fonction Double ou Double out pour le jeu G01.

En appuyant 1 x : Double in (lumière rouge à gauche du tableau des scores, 10)

En appuyant 2 x : Double out (lumière rouge à gauche du tableau des scores, 10)

En appuyant 3 x : Double in, Double out (deux lumières rouges à gauche du tableau des scores, 10)

En appuyant 4 x : sans Double in, Double out (pas de lumière rouge).

START / NEXT

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

SOUND

Appuyez sur cette touche pour régler le volume. Il existe 7 niveaux entre „SOUND/VOLUME OFF“ et le volume maximal.

MISS

Appuyez sur cette touche pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsque la cible est ratée.

Sélection du jeu et liste des degrés de difficulté (tableau 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance 3 fléchettes à chaque tour.

Les tours des différents joueurs sont affichés dans les 4 champs de résultat.

Les trois petits points au-dessus du score indiquent combien il reste de lancers par passage.

Une fois le tour terminé, la cible se met automatiquement sur „Pause“.

En appuyant sur START/NEXT pendant le jeu, le joueur suivant est sélectionné et le jeu se poursuit.

Remarque : Retirez tout simplement les fléchettes de la cible en tirant dessus et en les faisant tourner légèrement sur la droite.

JEUX

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 fléchettes par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier zéro (précisément) gagne le jeu.

Dépasser le score :

Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui était nécessaire pour toucher zéro, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent. Pour que le jeu soit encore plus dur, il est possible d'utiliser la touche DOUBLE. Avec cette fonction, des degrés de difficultés supplémentaires peuvent être réglés pour le début et la fin du jeu.

Double In : le jeu démarre seulement lorsqu'un double a été lancé. Avant cela, les points ne sont pas comptabilisés.

Double Out : pour terminer le jeu, le joueur doit finir par un double qui permet de réduire le score précisément à zéro. Si après son lancer, il reste 1, on considère que le score est dépassé.

Double In/Out : le joueur doit commencer et finir le jeu par un double.

La fonction Dart Finish :

Lorsque le score atteint le seuil 180, il est possible dans ce mode à trois fléchettes de terminer le jeu.

La cible calcule pour cela le nombre de lancers nécessaires et les affiche séparément pour chaque fléchette.

Lorsque le joueur n'atteint pas l'objectif affiché du lancer mais qu'il peut encore terminer le jeu avec les deux fléchettes restantes, la cible recalcule les résultats de lancer nécessaires.

Simple, double ou triple est indiqué par un symbole avec les chiffres. Simple est indiqué par un underscore, par ex. („_18“). Double est indiqué par un signe égale, par ex. („=18“). Triple avec trois tirets („≡18“). Le bullseye simple est affiché avec la valeur - „25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Pour ce jeu, on joue uniquement avec les chiffres entre 15 et 20 et avec le bullseye. Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne. Pour réussir cela, il est possible de jouer aussi avec le double (le lancer compte double) et le triple (le lancer compte triple).

Option 000 : le joueur peut toucher les segments 15, 16, 17, 18, 19,20 et le bullseye dans l'ordre de son choix.

Option 020 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant : 20, 19, 18, 17, 16, 15 et enfin le bullseye.

Option 025 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant : Le bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – uniquement pour deux joueurs)

Pour ce jeu également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés. Le jeu comprend deux tours. Dans le premier tour, le joueur essaie de fermer les segments (en les atteignant trois fois)

L'autre joueur essaie de toucher les segments non encore fermés autant que possible pour collecter des points. Dès qu'un segment est fermé, le second joueur ne peut plus gagner de points.

Lorsque tous les segments du joueur 1 sont fermés, le tour 1 est fini. Ensuite, le deuxième tour au cours duquel les joueurs échangent leur rôle commence. Le joueur deux essaie de fermer tous les segments le plus rapidement possible et le joueur 1 essaie de marquer des points. Lorsque tous les segments du joueur 2 sont fermés, le jeu est fini. Le joueur avec le plus grand score gagne.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Pour le Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

E00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

E20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

E25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre le bullseye et enfin 15 - 20.

Chaque segment est „ouvert“ lorsqu'il a été touché trois fois par un joueur. Lorsqu'un segment a été touché trois fois par tous les joueurs, il est „fermé“. Le joueur qui „ouvre“ un chiffre précis, „possède“ celui-ci et peut collecter avec celui-ci autant de points que possible jusqu'à ce que tous les joueurs l'ai touché trois fois et ferme ainsi ce segment. Lorsque tous les segments sont fermés, le joueur qui a le score le plus élevé gagne.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Pour le Cut Throat également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

C00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

C20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

C25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20.

Après avoir atteint trois fois un segment, celui-ci est „ouvert“ et il est possible de collecter des points dans celui-ci jusqu'à ce que tous les joueurs aient touché trois fois ce segment. Les points récoltés par un joueur sont attribués à tous les autres. L'objectif est de donner le maximum de points aux autres.

Lorsque tous les joueurs ont fermé tous les segments, le joueur ayant le score le plus bas gagne.

C'est pour cela que la meilleure stratégie est de fermer tous les chiffres le plus vite possible pour empêcher les adversaires de nous donner des points. En même temps, on garde la possibilité d'en donner aux autres.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Pour le Double Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

d00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

d20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

d25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20. Ce jeu correspond

au „score cricket“ sauf que chaque joueur doit tout d'abord toucher la zone double de chaque segment avant que les autres lancers comptent.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Pour le Shove-a-penny Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.

P00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix

P20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye

P25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre, le bullseye et enfin 15 - 20.

L'objectif du jeu est que chaque joueur remplisse les trois bâtons de chaque segment.

Lorsque le joueur ferme le segment en un tour en touchant les zones double ou triple et donc que le segment est comptabilisé plus de trois fois, son adversaire récupère les bâtons. Au cours du tour suivant, ce segment est fermé pour le joueur et l'adversaire ne reçoit aucun bâton supplémentaire.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Pour ce jeu, vous avez le droit de toucher les segments suivants :

Option 5 : segments 1 - 5

Option 10 : segments 1 - 10

Option 15 : segments 1 - 15

Option 20 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)

Pour ce jeu, seuls les segments de la zone double sont valables :

Option 205 : segments 1 - 5

Option 210 : segments 1 - 10

Option 215 : segments 1 - 15

Option 220 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone double. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur qui a touché tous les segments gagne.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)

Pour ce jeu, seuls les segments de la zone triple sont valables :

Option 305 : segments 1 - 5

Option 310 : segments 1 - 10

Option 315 : segments 1 - 15

Option 320 : segments 1 - 20

Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone triple. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui“ ou un „non“. Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes d'atteindre ou de dépasser le score correspondants. S'il n'y arrive pas, il perd une vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score plus élevé ou égal au joueur précédent. S'ils n'y arrivent pas, ils perdent un point de vie.

Supprimer le score avec la touche „Start“ ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie. Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Option : U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 ou U021 représente le nombre de vies d'un joueur.

Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes de faire un score inférieur ou égal à celui affiché, s'il n'y arrive pas, il perd une vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score inférieur ou égal à celui du joueur précédent sinon ils perdent un point de vie.

Supprimer le score avec la touche „Start“ ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie. En appuyant sur la touche „Eliminate/Team“, l'appareil supprime le score et ajoute 60 points.

En appuyant sur la touche „Miss“, l'appareil ajoute également 60 points.

Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Vous pouvez sélectionner les points à toucher suivants : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Dans ce jeu, le score de chaque flèche qui touche la cible compte. Le joueur qui atteint ou dépasse en premier le score sélectionné au départ est le gagnant..

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option : H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 détermine le nombre de tour. Chaque joueur peut jeter 3 fléchettes à chaque tour. L'objectif de ce jeu est d'obtenir le score général le plus élevé. Le joueur qui à la fin du nombre de tours défini atteint le score le plus haut, est le gagnant.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Option : -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ou -21) représente le nombre de vies d'un joueur.

De façon aléatoire, un segment est affiché sur l'écran qui doit être touché sous 10 secondes sans quoi un lancer éventuel ne serait pas comptabilisé. Dès qu'un segment valide est touché dans le temps imparti, une vie est déduite. Le joueur qui n'a plus de vie gagne.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran. Le joueur peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Le premier segment touché devient le segment de point.

Ensuite, appuyez sur la touche „Next“ et le joueur suivant peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Dès que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments de point, le jeu commence. Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point qu'il peut devenir „Killer“. Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“ ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir un „Killer“, le joueur doit toucher son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Option : 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran. Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer“. Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau double qu'il peut devenir „Killer“.

Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“ ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer“, le joueur doit toucher la zone double de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Option : 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL“ (sélectionner) s'affiche à l'écran.

Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer“.

Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau triple qu'il peut devenir „Killer“.

Dès qu'un joueur devenu „Killer“ touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie.

Si un joueur, qui a le statut de „Killer“, touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer“

ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer“, le joueur doit toucher la zone triple de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Le Killer Status est affiché avec „I-“ à l'écran.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

L'objectif du jeu est de réduire le résultat prédéfini de 51, 61, 71,81 ou 91 à chaque tour.

Pour toucher un résultat, les points totaux de chaque tour doivent être divisibles par 5.

Par exemple, lorsqu'un joueur atteint 20 points dans un tour, le résultat est 4 ($20/5 = 4$).

Chaque résultat de tour qui n'est pas divisible par 5 n'est pas évalué. Si une des fléchettes n'atteint pas la cible, aucun point n'est donné. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score sélectionné est le gagnant.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 5 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 10 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 et ensuite Le bullseye.

Option 15 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite Le bullseye.

Seules les fléchettes tombant dans l'ordre correct comptent. Les joueurs ont une seule chance pour toucher le segment correspondant. Si un chiffre manque, aucun point n'est donné et on passe au chiffre suivant.

Le joueur qui a réussi à collecter le plus de point gagne.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 1 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 205 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 5 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 210 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 10 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Option 215 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 15 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.

Le déroulement du jeu est identique à Shanghai G20, quoique seuls les tirs touchant la zone double du segment correspondant sont comptés. Les tirs touchant la zone simple ou la zone triple ne sont pas évalués. Le joueur ayant le nombre de points maximum gagne le jeu.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 dans la zone triple.

Option 305 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 dans la zone triple.

Option 310 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 dans la zone triple.

Option 315 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 dans la zone triple.

Ce jeu fonctionne également comme Shanghai G20 pour lequel seules les fléchettes atteignant la zone triple dans le segment correspondant sont comptabilisées. Les fléchettes qui tombent dans la zone simple ou dans la zone double ne sont pas comptabilisées. Le joueur avec le plus grand score gagne.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Les joueurs lancent les uns après les autres chacun leur tour en direction des champs 1-18 qu'ils doivent toucher. (Tour 1 = on lance vers le champ du chiffre 1, tour 2 = on lance vers le champ du chiffre 2).

L'objectif du jeu est d'obtenir aussi peu de points que possible par tour.

Points :

Triple = 1 point (meilleur score, on passe directement au joueur suivant)

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ indiqué = 5 points

Par champ, le joueur a trois lancers.

Si le joueur après un lancer double dès la première fléchette est satisfait, il peut directement passer son tour pour le joueur suivant et obtient pour le champ correspondant 2 points. Si le joueur obtient lors de son premier lancer un single du champ à toucher, il obtient 3 points. Il peut décider de passer son tour ou d'utiliser son second lancer. S'il rate le champ correspondant, son score passe de 3 à 5. S'il s'améliore dans le second lancer avec un double, son score baisse de 3 à 2, il peut de nouveau arrêter ou a la possibilité avec un troisième lancer d'améliorer avec un triple (ou d'empirer). Le joueur qui dépasse ou égale le score choisi par option est éliminé du jeu. Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

L'objectif du jeu est de toucher les segments affichés sur l'écran. Choisissez une option de jeu parmi „132“, „141“, „168“ ou „189“.

Pour l'option 132, la suite de segments 15, 4, 8, 14 et 3 doit être touchée.

Pour l'option 141, la suite de segments 17, 13, 9, 7 et 1 doit être touchée.

Pour l'option 168, la suite de segments 20, 16, 12, 6 et 2 doit être touchée.

Pour l'option 189, la suite de segments 19, 10, 18, 5 et 11 doit être touchée.

Chaque segment doit être touché trois fois avant que l'écran passe au segment suivant.

Toucher un segment simple compte une fois, la zone double compte deux fois et la triple trois fois.

Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit touché sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire.

Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Les lancers dans les champs doubles et triple sont comptabilisés comme des lancers dans le champ single.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ou H21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit touché sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire.

Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.

Les lancers dans les champs double et le champs triple sont aussi comptabilisés.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est ajouté au nombre de départ „zéro“ à chaque passage (3 fléchettes par joueur). Le joueur qui atteint le premier le score exact défini auparavant gagne le jeu.

Dépasser le score :

Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui devait être atteint pour respecter son objectif, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent.

Faire revenir les autres joueurs à ZÉRO :

Si un joueur obtient le résultat exact qu'un autre joueur a déjà eu avant lui, il fait revenir ce dernier à zéro.

Exemple :

Score joueur 1 : 20

Score joueur 2 : 50

Score joueur 3 : 30

Score joueur 4 : 00

C'est le tour du joueur 4, il touche le 20 avec sa première fléchette. Le joueur 1 revient ainsi à zéro.

Avec sa deuxième fléchette, le joueur 4 touche le 10 et a ainsi un résultat total de 30. Le joueur 3 revient ainsi à zéro. Avec sa troisième fléchette, le joueur 4 touche le 1 et a ainsi un résultat total de 31.

RECHERCHE D'ERREURS

Pas de courant

S'assurer que l'adaptateur se trouve enfiché dans la prise du secteur et que le raccordement de l'adaptateur se trouve bien dans la connexion de la cible.

Pas de résultats

Vérifier que le jeu se trouve en mode «Réglages» ou en mode «Pause». Vérifier ensuite si des champs de résultats ou des touches de fonction coincent ou sont coincés.

Segment coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les segments se coincent momentanément et que les résultats ne soient plus comptés.

Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant le segment coincé.

En retirant en douceur la fléchette de l'élément ou en effectuant un mouvement de va-et-vient en appuyant légèrement avec les doigts libère normalement rapidement le segment.

La partie pourra alors être continuée, la prise en compte des résultats se poursuit exactement là où elle s'est trouvée interrompue.

Retrait des pointes de fléchettes cassées

Les pointes plastiques présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement.

Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de retirer celle-ci à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle pourra également au point d'impact être introduite en poussant celle-ci dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément. Pour cette opération, nous recommandons cependant impérativement l'utilisation d'une pointe plastique encore en bon état.

Une pointe cassée ne dépassant plus de la surface de la cible ne devra jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément dans la cible.

Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

Variations de courant et perturbations électromagnétiques

Dans des situations extrêmes, en présence de perturbations électromagnétiques parasites massives, l'électronique peut tomber en panne ou indiquer des résultats erronés.

Exemples .

En cas de forts orages, de variations extrêmes du courant du secteur, de baisse de tension ou mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou trop près d'un microondes.

Pour revenir au fonctionnement normal, la prise enfichée au secteur sera à retirer pendant plusieurs secondes et puis alors de nouveau l'enficher. On devra naturellement s'assurer ici que la cause de la défaillance ait été éliminée.

MAINTENANCE, ENTRETIEN, CONSERVATION

IMPORTANT ! Avant le nettoyage avec un chiffon humide, débranchez-le câble réseau de la prise.

Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide !

L'adaptateur ne doit pas entrer en contact de l'humidité !

En cas d'utilisation fréquente de l'article, la face avant de la cible peut être encrassée aux contact des doigts. Nettoyez la face avant, les touches et les champs d'affichage à l'aide d'un chiffon humide. Comme solvant, nous recommandons de l'eau avec un nettoyant léger. Ensuite frottez légèrement à sec avec un chiffon doux.

En cas d'inutilisation prolongée, couvrez l'article au mieux avec un drap, afin de le protéger contre la poussière. L'article est toujours à conserver dans une pièce sèche et propre à température constante.



Consignes pour l'élimination

Éliminez le produit ainsi que tous les composants afférents via une entreprise de recyclage autorisée ou via votre entreprise municipale de recyclage. Veuillez tenir compte des directives actuellement en vigueur. En cas de doute, renseignez-vous auprès de votre organisme de recyclage quant à une élimination favorable à l'environnement. Des appareils électriques ne doivent pas parvenir dans les ordures ménagères.



Model identifie		
Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.5	W
Average active efficiency	73.24	%
Efficiency at low load (10 %)		%
No-load power consumption	0.083	W

MH FRANCE

2 Rue Maurice Hartmann
92130 Issy Les Moulineaux
France

FABRIQUÉ EN CHINE