Mode d'emploi
Cible de fléchettes électronique - 18 jeux

Lire tout le mode d'emploi AVANT d'utiliser votre **Cible de fléchettes électronique.**

Nous nous engageons à vous fournir des produits bien conçus qui vous rendent la vie agréable et facile. Nous mettons notre réputation, jeu pour nous nos produits et garantissons que ce produit ne présente aucun défaut de fabrication et de matériel pendant un an à compter de la date d'achat.

Pour toute réclamation ou question, veuillez consulter notre site web **ProbookWT.com.**

Description

- 1 cible en flocage
- Total de 18 jeux
- 6 fléchettes à pointe douce en laiton
- 12 pointes douces de remplacement
- Les jeunes jouent à un maximum de 8 joueurs de jouer en même temps.
- Fonctionne avec 3 piles AA 1.5V
- Si la cible demeure inactive pendant plus de 30 minutes, l'écran s'éteindra automatiquement et se mettra en mode

Installation

Choisir un endroit où suspendre la cible; réserver un espace dégagé de 3 mètres devant le panneau. Fixez la cible et assurez-vous que la hauteur entre le sol et le centre de la cible soit approximativement de 1,73 m. La ligne de tir doit être à 2,37 m du panneau de la cible.

Retirez le compartiment à piles à l'arrière et installez 3 piles AA.

Règles de pointage

Segment	Résultat
Segment simple	Double ——— un base
Segment double	Triple ——— deux bases
Segment triple	Triple ——— trois bases
Centre	25 Score
Double centre	2 x 25 points

Boutons

1. Appuyez sur le bouton « POWER » et la cible s'allumera en faisant entendre un bip.
2. Utilisez le bouton « GAME » pour choisir les jeux (501 – Q-18). Le bouton « GAME » peut aussi être utilisé pour sortir du jeu et revenir dans le mode de base.
3. Le bouton « OPTION » peut être utilisé pour choisir un jeu. (501 – Q18).
4. Le bouton « SIMPLE » permet de choisir « PLAYER » pour un jeu de plusieurs joueurs de commencer une partie; la valeur par défaut est 2.
5. Le bouton « START/NEXT » sert à démarrer le jeu pour QI02; pour les détails, voir les instructions du jeu.
6. Le bouton « START/NEXT » sert à démarrer le jeu ou à passer au joueur suivant.

Signification des sons

- 1 **bip** — Signale que le segment simple a été atteint.
- Double — Signale que le segment double a été atteint.
- Triple — Signale que le segment triple a été atteint.
- Score — Signale le marquage de points.
- Close — Signale la fermeture d'un segment de pointage.
- Open — Signale l'ouverture d'un segment de pointage.
- Bust — Signale le dépassement du score désirée.
- Winner — Signale la réussite du jeunent
- Fly Left — Signale que le centre a été atteint
- Next/Player — Indique au joueur suivant de jouer quand un joueur a lancé ses trois fléchets.
- Ye + — Signale que le segment cible a été atteint
- Sorry + — Signale que le segment cible a été manqué.

Règle du jeu

G01 Compteur progressif (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Les joueurs se lancent jouer tour additionnée jusqu'à ce qu'ils atteignent un nombre total de points spécifié. Le premier joueur à atteindre ou à dépasser ce nombre est le gagnant.
G02 Compteur décroissant (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
À chaque lancer du joueur, ses points sont déduits du nombre total de points spécifié. Le premier à atteindre ZÉRO est le gagnant.
Les joueurs peuvent choisir divers modes de jeu en utilisant le bouton « DOUBLE INPUT » (voir l'image ci-dessous)

Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Quand « Double In » est allumé, le joueur doit frapper un segment double afin de commencer à marquer des points. Si le joueur frappe un segment simple ou un segment double qui n'est en cours. Un jeu « Double In » doit commencer par un segment double.
Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Quand « Double out » est affiché sur l'écran LCD, cela signifie qu'un jeu « Double out » doit se terminer par un segment double. Si le joueur frappe un segment double, cela signifie « fléchette rebondie » le score ne peut pas être déduit. Un jeu « Double out » doit se terminer par un segment double du tour précédent.
Double Inout (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Quand « Double in – et « Double out » sont tous les deux allumés sur l'écran LCD, cela signifie qu'un jeu « Double in – et « Double out » doit commencer. Un jeu « Double in – et « Double out » doit commencer par un segment double et se terminer par un segment double. Si un segment simple, double ou triple est frappé, le joueur doit frapper un segment double afin de commencer à marquer des points. Si le joueur frappe un segment double qui n'est pas en cours, le score ne peut pas être déduit. Un jeu « Double in – et « Double out » doit se terminer par un segment double du tour précédent.
G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)
1. (5, 10, 15, 20) : Signale le segment à atteindre pour marquer des points.
5 = Atteindre les segments de pointage de 1 à 5.
10 = Atteindre les segments de pointage de 1 à 10.
15 = Atteindre les segments de pointage de 1 à 15.
20 = Atteindre les segments de pointage de 1 à 20.

2. Le joueur doit viser le segment en fonction de l'indication de la cible. Si le segment est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. » Puis le nouveau segment à atteindre sera indiqué.
G04 Double tour d'horloge (205, 210, 215 , 220)
G05 Compte-double (205, 210, 215, 220) Les points doubles pour marquer des points.
• 205 = Atteindre les points de pointage de 1 à 5.
• 210 = Atteindre les points de pointage de 1 à 10.
• 215 = Atteindre les points de pointage de 1 à 15.
• 220 = Atteindre les points de pointage de 1 à 20.
2. Le joueur doit viser le segment en fonction de l'indication de la cible. Si le segment est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. » Puis le nouveau segment à atteindre sera indiqué.
G05 Triple tour d'horloge (305, 310, 315 , 320)
G06 Triple (305, 310, 315, 320) Les segments triples pour marquer des points.
• 305 = Atteindre les segments de pointage triples de 1 à 5.
• 310 = Atteindre les segments de pointage triples de 1 à 10.
• 315 = Atteindre les segments de pointage triples de 1 à 15.
• 320 = Atteindre les segments de pointage triples de 1 à 20.
2. Le joueur doit viser le segment en fonction de l'indication de la cible. Si le segment est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. » Puis le nouveau segment à atteindre sera indiqué.
G06 Cricket simple (000, 020, 025)
G06 Cricket Simple (000, 020, 025)
1. N'est valide que si les segments 15,16,17,18,19,20 ne le centre sont atteints.
2. Le premier joueur à avoir atteint trois fois le segment indiqué est le gagnant.
Un bon segment atteint une fois —— pointage simple
Un bon segment atteint deux fois —— pointage double
Un bon segment atteint trois fois —— pointage triple
3 – X00 = « Le segment double-triple indiqué est atteint des segments parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre. X-Y y pas d'ordre de priorité
3 – X00 = « Le segment double-triple indiqué est atteint le 20 trois fois, puis les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le centre, dans l'ordre.
5 – 025 = « Le joueur doit d'abord atteindre le centre trois fois, puis les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, dans l'ordre

6.Chaque segment a trois indicateurs « ! ». Quand il est atteint une fois, un « ! » s'allume. Quand tous les « ! » sont allumés, la partie est finie (voir l'image ci-dessous).

7.Le premier joueur qui parvient à allumer tous les « ! » est le gagnant.
G07 Cricket avec pointage (030, 220, 225)
1. N'est valide que si les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre sont atteints.
2. Le joueur doit atteindre tous les numéros ci-dessous.
Un bon segment atteint une fois —— pointage simple
Un bon segment atteint deux fois —— pointage double
Un bon segment atteint trois fois —— pointage triple
3. « X00 – » Le joueur peut atteindre n'importe lequel des segments parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre. X-Y y pas d'ordre de priorité.
4. « X20 – » Le joueur doit d'abord atteindre le 20 trois fois, puis les segments 19, 18, 17, 16, 15 et le centre, dans l'ordre.
5. « X25 – » Le joueur doit d'abord atteindre le centre trois fois, puis les segments 15, 16, 17, 18, 19, 20, dans l'ordre.
6. Chaque segment a trois indicateurs « ! ». Quand il est atteint une fois, un « ! » s'allume.
7. Quand le joueur a atteint un segment trois fois, ce segment sera désormais pour attribuer des points à ce joueur. Quand le segment aura été atteint trois fois par tous les joueurs, il sera de nouveau verrouillé.
8. Les points marqués par le joueur à ce moment-là seront attribués à ses adversaires.
9. Quand un segment est « ouvert », le joueur doit essayer de l'atteindre autant de fois que possible.
10. Quand le segment aura été atteint trois fois par tous les joueurs, il sera de nouveau verrouillé. Les joueurs doivent viser un autre segment indiqué par la cible pour marquer des points.
11. Le jeu ou obtient le plus haut pointage une fois que tous les segments sont verrouillés est le gagnant (voir l'image ci-dessous).

G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
1.(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) peuvent être choisis comme pointage.
Le joueur doit atteindre le numéro indiqué par la cible. Par exemple, si la cible indique 10 au premier tour, le 2 au deuxième tour, etc.), Si le segment visé est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. » Puis le nouveau segment à atteindre sera indiqué.
2. Le joueur doit essayer d'atteindre le pointage le plus bas. Si, dans un tour, trois fléchettes manquent la cible, c'est un « mauvais coup » et le joueur reçoit 5 points. S'il atteint un segment triple, il reçoit 1 point, S'il atteint un segment double, il reçoit 2 points, c'est un « aigle » S'il atteint un segment simple, il reçoit 3 points, c'est un « oiseau ». Le joueur peut atteindre jusqu'à deux fléchettes pour finir un tour, mais seule la troisième servira à calculer le pointage.
3. Le joueur peut atteindre un segment simple avec sa première fléchette et reçoit 3 points, il peut décider d'atteindre le tour suivant, S'il veut obtenir un pointage plus bas. Il peut continuer jusqu'à ce qu'il ait atteint le segment double. Il ne reçoit rien.
4. Le joueur peut arrêter le pointage chaque fois au début quitte la partie. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur en jeu, le pointage est terminé. S'ils ils tours sont finis, c'est le joueur ayant le pointage le plus bas qui a gagné.

G10 Pétoi jongs – Difficile (HK03, HK05, HK07, HK09, HK11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Chaque joueur se lance trois fléchettes à tour de rôle. Quand la cible a réservé est vide, il quitte la partie. Le premier joueur doit atteindre un segment dont le numéro est tel eu hasard.
2.S'il atteint le bon segment avec la première ou la deuxième fléchette, il peut obtenirune une nouvelle cible avec une deuxième fléchette pour le joueur suivant. S'il a besoin de ces trois fléchettes pour atteindre la cible, le joueur ne peut pas construire une nouvelle cible. La cible sera donc atribuée au prochain joueur par tirage au sort. Si le joueur ne parvient à atteindre la cible avec aucune de ses fléchettes, il perd une vie. La cible demeure le même jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le segment visé. S'il ne parvient est atteint, la cible fera entendre « Ye +, et s'il est manqué, « Sorry.
3.Le joueur peut parvenir à atteindre le segment du segment numéroté. Le fait que le segment soit simple, double ou triple n'a pas d'importance.
4. Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.

G12 Petit pros – Difficile (HK03, HK05, HK07, HK09, HK11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Chaque joueur se lance trois fléchettes à tour de rôle. Quand la cible a réservé est vide, il quitte la partie. Le premier joueur doit atteindre un segment dont le numéro est tel eu hasard.
2.S'il atteint le bon segment avec la première ou la deuxième fléchette, il peut obtenirune une nouvelle cible avec une troisième fléchette pour le joueur suivant. S'il a besoin de ces trois fléchettes pour atteindre la cible, le joueur ne peut pas construire une nouvelle cible. La cible sera donc atribuée au prochain joueur par tirage au sort. Si le joueur ne parvient à atteindre la cible avec aucune de ses fléchettes, il perd une vie. La cible demeure le même jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le segment visé. S'il ne parvient est atteint, la cible fera entendre « Ye +, et s'il est manqué, « Sorry.
3.Le joueur peut parvenir à atteindre le segment du segment numéroté. Le fait que le segment soit simple, double ou triple n'a pas d'importance.
4. Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.

G13 Tour (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1. Au début du jeu, la fenêtre de pointage affiche « SEL » (Sélectionner) permettant au joueur de choisir la même ou différente cible. Le premier segment atteint par le joueur devient son segment. Appuyez sur le bouton « NEXT » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, la partie peut débuter.
2. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, ils commencent à jouer. Lorsqu'un joueur a atteint son segment, il peut devenir un tueur pour toute la partie.
3. Quand le segment d'un joueur est atteint par un adversaire tueur, ce joueur perd une vie. Les vies restantes peuvent être affichées à l'écran.
4. Si un joueur devenu tueur atteint à nouveau son segment, il perd le statut de tueur ainsi qu'une vie.
5. Un tueur doit faire perdre des vies à ses adversaires en atteignant leurs segments cibles.
6. Si le segment visé est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. »
7.L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie qu'un joueur peut devenir tueur en atteignant le segment dont il a choisi le numéro dans sa partie double.
8. Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.
9.La partie doit être jouée par plus de 2 joueurs.

G15 Killer-triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
1. Au début du jeu, la fenêtre de pointage affiche « SEL » (Sélectionner) permettant au joueur de choisir la même ou différente cible. Le premier segment atteint par le joueur devient son segment. Appuyez sur le bouton « NEXT » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, la partie peut débuter.
2. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, ils commencent à jouer. Lorsqu'un joueur a atteint son segment, il peut devenir un tueur pour toute la partie.
3. Quand le segment d'un joueur est atteint par un adversaire tueur, ce joueur perd une vie. Les vies restantes peuvent être affichées à l'écran.
4. Si un joueur devenu tueur atteint à nouveau son segment, il perd le statut de tueur ainsi qu'une vie.
5. Un tueur doit faire perdre des vies à ses adversaires en atteignant leurs segments cibles.
6. Si le segment visé est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. »
7.L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie qu'un joueur peut devenir tueur en atteignant le segment dont il a choisi le numéro dans sa partie double.
8. Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.
9.La partie doit être jouée par plus de 2 joueurs.

G14 Tueur double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
1. Au début du jeu, la fenêtre de pointage affiche « SEL » (Sélectionner) permettant au joueur de choisir la même ou différente cible. Le premier segment atteint par le joueur devient son segment. Appuyez sur le bouton « NEXT » pour permettre au joueur suivant de choisir son segment. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, la partie peut débuter.
2. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur segment, ils commencent à jouer. Lorsqu'un joueur a atteint son segment, il peut devenir un tueur pour toute la partie.
3. Quand le segment d'un joueur est atteint par un adversaire tueur, ce joueur perd une vie. Les vies restantes peuvent être affichées à l'écran.
4. Si un joueur devenu tueur atteint à nouveau son segment, il perd le statut de tueur ainsi qu'une vie.
5. Un tueur doit faire perdre des vies à ses adversaires en atteignant leurs segments cibles.
6. Si le segment visé est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. »
7.L'option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie qu'un joueur peut devenir tueur en atteignant le segment dont il a choisi le numéro dans sa partie double.
8. Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.
9.La partie doit être jouée par plus de 2 joueurs.

G16 Tir de barrage (HK03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
1. Un numéro de segment est attribué au hasard au joueur qui lance. Celui-ci doit atteindre ce segment ou le centre. Si le segment est atteint, le joueur reçoit 1 point. Si le segment visé est atteint, la cible fera entendre « Ye + et, s'il est manqué, « Sorry. » Une fois que le segment est atteint, un nouveau segment est indiqué.
2.Chaque lancer qui atteint la cible, que ce soit dans sa partie simple, double ou triple, entère une vie à le joueur en cours.
3.Le premier joueur dont le nombre de vies atteint 0 est le gagnant.

G17 Par-dessus la jambe (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
1.Tabourd, un pointage est tiré au hasard et le premier joueur doit essayer de le dépasser avec trois fléchettes. Si le pointage est parvenu et, il perd une vie.
2.Chaque joueur doit essayer d'obtenir un pointage plus élevé que le pointage précédent. S'il y parvient pas, il perd une vie.
3.Le jeu ou le pointage le plus élevé ou atteindre le pointage. Si un joueur apuyer directement sur le bouton « START » ou si aucune fléchette n'atteinte le segment, il perd une vie.
4.Quand un joueur n'a plus de vie, il est éliminé, et un bip sonore se fait entendre.
5.Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.
6.La partie doit être jouée par plus de 2 joueurs.

G18 Par-dessus la jambe (LX03, L05, L007, L009, L011, L013, L015, L017, L019, L021)
1.Tabourd, un pointage est tiré au hasard et le premier joueur doit essayer d'obtenir un pointage plus élevé que celui des trois fléchettes. S'il dépasse ce pointage, il perd une vie.
2.Erez intendre de faire. Si le joueur manque la cible avec ses trois fléchettes et obtient 0 point, il perd une vie et le pointage reste le même.
3.Chaque joueur doit obtenir un pointage plus élevé que le joueur précédent. S'il y parvient pas, il perd une vie.
4.Les joueurs ne sont pas autorisés à effectuer le pointage. Si un joueur apuyer directement sur le bouton « START » ou si aucune fléchette n'atteinte le segment, il perd une vie.
5.Quand un joueur n'a plus de vie, il est éliminé, et un bip sonore se fait entendre.
6.Quand il ne reste qu'un joueur en vie, la partie est finie et ce joueur est le gagnant.
7.La partie doit être jouée par plus de 2 joueurs.

DÉPANNAGE

1. Pas de courant
Vérifier que les piles sont installées correctement et qu'elles ne sont pas mortes.
2.Le jeu ne marque pas le pointage
Vérifier que le jeu ne soit bien sur le mode « SETUP » et qu'il n'est pas sur « HOLD ». Appuyer sur le bouton « START/NEXT » pour voir si le jeu va s'allumer. Vous pouvez aussi vérifier que le jeu ne soit pas en mode silencieux.
3.Segment ou bouton coincé
Il peut arriver que le segment de pointage soit coincé temporairement. Si cela arrive, tout pointage automatique cesse. En enlevant doucement la fléchette ou en faisant tourner le segment avec vos doigts, vous parviendrez à libérer le segment. La partie reprendra alors et les fonctions de pointage reviendront à la normale.
4.Retirer les pointes brisées
Les pointes brisées sont sécuritaires, mais ne durent pas longtemps. Elles peuvent se briser et rester sur la cible. Si cela arrive, essayez de la tirer doucement avec une paire de pinces. Remplacez les fléchettes malmènes se pointu. Jeu y a de risque que celle-ci pèle ou se casse.
5.Interférences électromagnétiques
Dans le cas d'interférences électromagnétiques, les composants électroniques de la cible peuvent ne pas fonctionner correctement. Les interférences peuvent être un orage violent, une surtension électrique, des réductions de tension successives ou des variations de tension. Si vous rencontrez ce problème, il vous faudra débrancher et remettre le jeu en état normal de fonctionnement, enlevez les piles pendant quelques secondes et réinstallez-les. Assurez-vous également d'éliminer la source de interférences.