

FLASH

1332_83777



Manuel d'utilisation

Avertissement

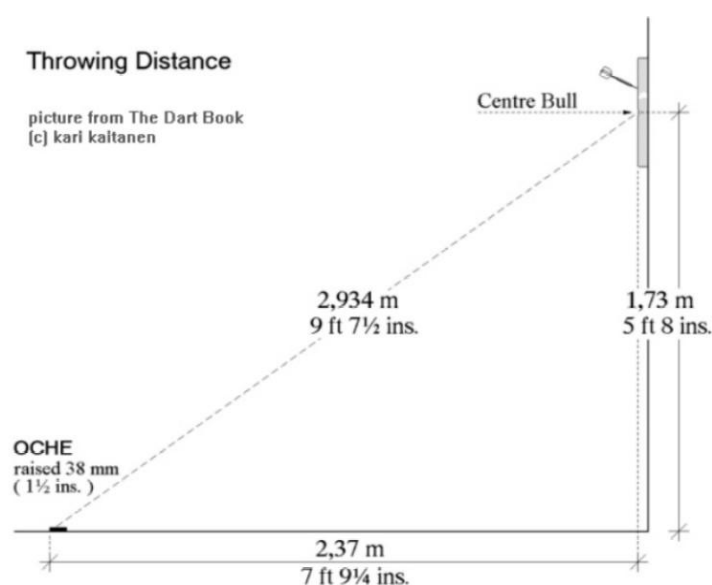
1. Le jeu de fléchettes électronique n'est pas un jouet.
2. Les fléchettes peuvent causer des blessures. Les enfants doivent être gardés par les adultes lors de la lecture du jeu de fléchettes.

Description

- 1 LCD
- 18 modèles et 159 jeu passionnant.
- Il peut être apprécié par 8 joueurs maximum en même temps.
- Alimenté par des piles AA 1.5V 3 X
- Si la cible reste inactive pendant 30 minutes, l'affichage et pourtours s'éteindra automatiquement.

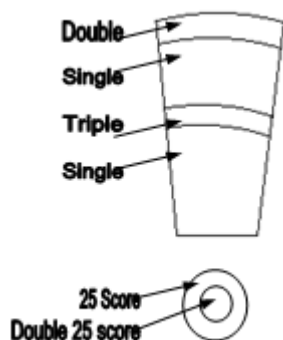
Norme d'Installation

Choisissez un endroit pour accrocher la cible où il y a environ 3 mètres d'espace. Fixer la cible et veillez à ce que la hauteur du sol aux yeux de Bull doit être de 1,73 mètres. Le «Toe-line » doit être de 2.37meters de la face de la cible, et assurez-vous de charger la batterie sèche 3xAA puis vous pouvez profiter des jeux passionnants.



Règle pour le Score

Segment	Résultat
Single = segment individual	1 base
Double segment	2 bases
Triple segment	3 bases
Cible	25
Coeur de la cible	25



Bouton de définition

1. Appuyez sur le bouton "POWER" et entrez l'état normal de travail après avoir entendu un bruit.
2. Utilisez le bouton "GAME" pour choisir les jeux (G01-G18). Le bouton "GAME" peut également être utilisé pour quitter le jeu et revenir au Statut du début.
3. Le bouton "OPTION" peut être utilisé pour choisir un sous-jeu. (G01-G18).
4. Le bouton 4 "PLAYER" pour choisir le nombre de joueurs avant de jouer, la valeur par défaut est 2.
5. Le bouton "DOUBLE IN / OUT" est utilisé uniquement pour G02, voir le mode de jeu des instructions pour plus de détails.
6. Le bouton "SOUND" permet de choisir son ou muet.
7. Le bouton "ÉLIMINER" est utilisé pour effacer ou reprendre le score de fléchette en cours.
8. La "START / NEXT" bouton est utilisé pour démarrer un jeu ou changer de joueur suivant.

Indication sonore

"Laser" --- le bruit veut dire que les segments individuels a été touché.

"Double" --- sonore veut dire que les segments doubles a été touché.

"Triple" --- sonore veut dire que les segments triples a été touché.

"Score" --- Son représente le score.

"Close" --- Le bruit veut dire que le segment de notation fermé.

"Open" --- Le bruit veut dire que le score est ouvert.

"Too High" --- Le bruit veut dire que les points sont retirés.

"Vainqueur" --- Le Son veut dire qu'il y un vainqueur.

" Bull's-Eye " --- Le Son veut dire le cœur de cible a été touché.

" Next/Player " --- sonore indique au joueur suivant de jouer après que le joueur précédent a lancé trois fléchettes.

"Ye" --- sonore représente le segment cible est touchée.

Règles du jeu

G01 Count-Up (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

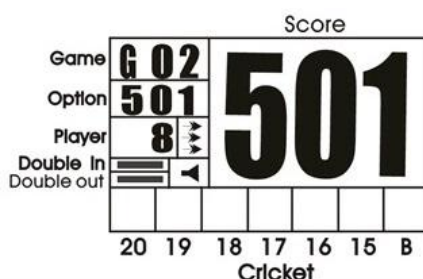
Le score de chaque joueur sera ajouté, les points homologues accompagnent le segment homologue est touché jusqu'à ce que le total de points spécifié soient atteint. Celui qui, atteint en premier ou dépasse le total de points spécifié est gagnant.

G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801,901)

Avec chaque coup par joueur, le total de point spécifié déduira le point du coup homologue.

Celui qui réduit d'abord le total de points spécifié à "ZERO" est le gagnant.

Les joueurs peuvent choisir différents modes de jeu en utilisant le bouton "DOUBLE IN / OUT".
(Voir l'image ci-dessous.)



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Quand "Double in" apparaît sur l'écran LCD, cela signifie " Double in " jeu est joué qui ne peut commencer par frapper les doubles segments de notation.

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Quand "Double out" est affiché sur l'écran LCD, cela signifie que le "Double Out" est joué et qui peut se terminer en frappant les doubles segments de notation. Si le score du joueur est réduit à 1 ou inférieure à 0, cela signifie que le « burst dart » et le joueur ne peut pas obtenir un score dans ce tour, et ne peut garder le score de dernier tour.

Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Lorsque les deux "Double in" et "Double out" sont affichés sur l'écran LCD, cela signifie que le "Double in" et "Double out" est joué et qui ne peut commencer et finir par frapper les doubles segments de notation. Si le score du joueur est réduit à 1 ou inférieure à 0, cela signifie que «dard burst dart » et le joueur ne peut pas obtenir un score de ce tour, et ne peut garder le score de dernier tour.

G04 Round Clock-Double (205、210、215、220)

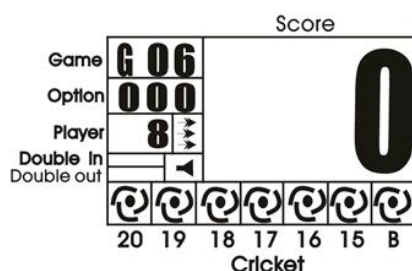
Signifie que le joueur peut seulement frapper le segment double pour obtenir des points. Les autres fonctions sont les mêmes que G03.

G05 Round Clock-Triple (305、310、315、320)

Signifie que le joueur peut seulement frapper le segment triple de notation pour obtenir les points. Les autres fonctions sont les mêmes que G03.

G06 Simple Cricket (000、020、025)

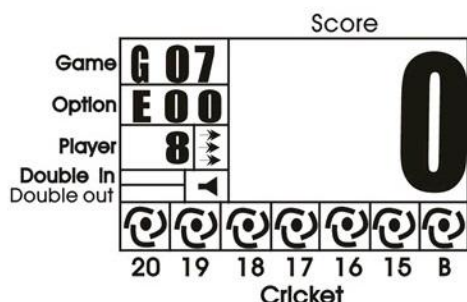
1. Il est valable que lorsque 15, 16, 17, 18,19,20 ou le centre de la cible est touché.
2. Le joueur qui frappe d'abord tous les numéros ci-dessus trois fois est le gagnant.
 - « Hit segment de notation unique » ----- compter une fois
 - « Hit segment de double notation » ---- compter deux fois
 - « Hit le segment triple de notation » ---- compter trois fois
3. "000" Le joueur peut toucher tout segment de 15, 16, 17, 18, 19,20 et le centre de la cible. Il n'y a pas de priorité pour ces segments.
4. "020" le joueur doit toucher le 20, trois fois, puis suivre 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible dans l'ordre.
5. "025" Le joueur doit toucher le centre de la cible trois fois, puis suivre 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.
6. Chaque segment a trois "(" indicateurs. Quand il est touché une fois, un "(" sera activé. Lorsque tous les "(" sont activés, le jeu est terminé. (Voir l'image ci-dessous.)
7. Le joueur qui tourne sur tout le «(» est d'abord le gagnant.



G07 Score Cricket (E00、E20、E25)

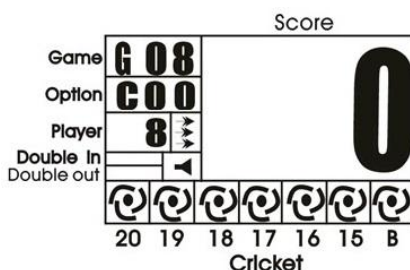
1. Il est valide uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19,20 ou centre de la cible est touchée.
2. Le joueur doit toucher tous les numéros ci-dessus.
 - « Hit segment de notation unique » ----- compter une fois
 - « Hit segment de double notation » ---- compter deux fois
 - « Hit le segment triple de notation » ---- compter trois fois
3. "E00" Le joueur peut toucher tout segment de 15, 16, 17, 18, 19,20 et le centre de la cible. Il n'y a pas de priorité pour ces segments.
4. Le joueur "E20" doit toucher 20 trois fois, puis suivre 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible dans l'ordre.
5. "E25" Le joueur doit toucher le centre de la cible trois fois, puis suivre 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.
6. Chaque segment a trois "(" indicateurs. Quand il est touché une fois, un "(" sera activé.
7. Si le joueur a touché le segment de notation 3 fois, il sera ouvert à frapper pour le score de ce joueur, mais il sera fermé et ne peut pas être touché pour le score si elle a été frappé 3 fois par tous les joueurs.
8. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de notation.
9. Après que le segment ait été touché trois fois par tous les joueurs, il sera fermé. Les joueurs doivent toucher un autre segment de notation indiqué par la cible pour le score.

10 Le joueur qui obtient plus haut score après que tous les segments de notation soient fermés, est le gagnant. (Voir l'image ci-dessous)



G08 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)

- Elle est valable uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le centre de la cible est **touchée**. Le joueur doit toucher tous les numéros ci-dessus.
 - « Hit segment de notation unique » ----- compter une fois
 - « Hit segment de double notation » ---- compter deux fois
 - « Hit le segment triple de notation » ---- compter trois fois
- "C00" Le joueur peut toucher tout segment de 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le centre de la cible. Il n'y a pas de priorité pour ces segments.
- Le joueur "C20" doit toucher 20, trois fois, puis suivre 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible.
- "C25" le joueur doit toucher le centre de la cible trois fois, puis suivre 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.
- Chaque segment a trois "(" indicateurs. Quand il est touché une fois, un "(" sera activé.
- Si le joueur a touché le segment de notation 3 fois, il sera ouvert à frapper pour le score de ce joueur, mais il sera fermé et ne peut pas être touché pour le score si il a été frappé 3 fois par tous les joueurs.
- Les points soulevés par le joueur en cours seront ajoutés à tous les adversaires.
- Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de notation quand il est à l'état « open ».
- Après que le segment ait été touché trois fois par tous les joueurs, il sera fermé. Les joueurs doivent toucher un autre segment de notation indiqué par la cible de laisser les opposants obtiennent score.
- Le joueur qui obtient score le plus bas après que tous les segments soient fermés 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) peut être choisi comme le score sélectionné.

Le joueur doit toucher le segment de notation de 1 à 18 dans l'ordre. (toucher 1 au premier tour, 2 au deuxième tour, et ainsi de suite). Si le segment est touché, la cible sera la voix sur "Yes", ou sera voix sur "Sorry". Après que le segment soit touché, le segment suivant sera indiqué.

2. Le joueur doit essayer d'obtenir un score le plus bas. Si trois fléchettes d'un tour sont manquantes, cela signifie un "bad dard" et le joueur obtient 5 points. Si le segment triple de notation est touché, le joueur obtient 1 point. (Aigle fléchette) Si le segment double notation est touché le joueur obtient 2 points. (Fléchette Bird) Si le segment de notation unique est touché, le joueur obtient 3 points. Le joueur peut choisir l'une des 3 fléchettes pour terminer un tour, mais seulement la dernière fléchette sera utilisée pour calculer score.
3. Si le joueur touche le segment de notation unique avec la première fléchette et obtient 3 points, le joueur peut décider d'entrer le prochain tour. Si désireux d'obtenir un score inférieur, le joueur peut continuer à frapper. Mais si les deux 2 autres jeux de fléchettes sont absents, le joueur recevra 5 points finalement.
4. Le joueur qui obtient le score sélectionné sera expulsé de la partie. Quand il n'y a qu'un seul joueur, ce joueur est le gagnant. Ou lorsque tous les 18 tours sont terminés, le joueur avec le score le plus bas est le gagnant.

G10 Bingo (132、141、168、189)

1. Les segments numériques seront affichés à l'écran, le joueur qui frappe tous les segments numériques 3 fois en premier est le gagnant. Si un segment est touché, la cible sera la voix sur "Yes", ou sera la voix sur "Désolé". Après le segment qui est touché, le segment suivant sera indiqué.
 - 132--- Frapper la séquence suivante de 15, 4, 8, 14, 3 segments
 - 141— Frapper la séquence suivante de 17, 13, 9, 7, 1 segments.
 - 168— Frapper la séquence suivante de 20, 16, 12, 6, 2 segments
 - 189— Frapper la séquence suivante de 19, 10, 18, 5, 11 segments.
2. Le joueur doit toucher tous les numéros ci-dessus.
 - « Hit segment de notation unique » ----- compter une fois
 - « Hit segment de double notation » ---- compter deux fois
 - « Hit le segment triple de notation » ---- compter trois fois

G11 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1.Option (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21), la valeur de la vie du joueur.

2. chaque joueur a une valeur de vie de base au début. Quand il n'a plus de vie, le joueur est exclu du jeu. Le premier joueur doit frapper le segment du nombre donné au hasard.

3. Si frapper la cible avec la première ou la deuxième fléchette, le joueur peut construire une nouvelle cible avec la fléchette gauche pour le joueur suivant. Si frapper la cible en utilisant jusqu'à trois fléchettes, le joueur ne peut pas construire une nouvelle cible et la cible sera donnée au hasard pour le joueur suivant. Si le joueur ne peut pas frapper la cible avec trois fléchettes, une vie sera perdue, la cible sera frappée par le joueur suivant. Si le segment est touché, la cible sera la voix sur "Oui", ou sera voix sur "Désolé".

4. Il est valide pour frapper tout lieu du segment de numéro cible, peu importe simple, double, triple segments de notation.

5. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a une vie, le jeu est fini et ce joueur est le gagnant.

G12 Big Little—Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21), signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Il est uniquement valable en appuyant sur le même segment de notation (simple, double, triple) du nombre de cible.
3. Autre fonction identique à G11.

G13 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19,21) signifie la valeur de la vie du joueur.
2. Lorsque vous entrez dans le jeu, la fenêtre de score montre "SEL" (sélection) pour faire allusion au joueur de choisir un segment de notation pour lui-même. Le premier segment de notation frappé par le joueur est choisi pour l'utiliser comme son segment, puis appuyez sur "NEXT" pour laisser au joueur suivant de choisir son segment de notation. Après que tous les joueurs ont choisi les segments de notation, le jeu commence.
3. Après que tous les joueurs choisissent leurs segments de notation, ils commencent à frapper. Seulement après avoir heurté le segment de notation choisie, le joueur peut devenir un tueur au long du jeu.
4. Lorsque le segment de notation d'un joueur est touché par l'adversaire tueur, une valeur de la vie seront prises à partir de ce joueur. La valeur de la vie peut être affichée sur l'écran.
5. Si le joueur est devenu un «tueur» et frappe à nouveau sa / son segment cible, le joueur sera appelé hors de la qualification "killer" et a réduit une valeur de la vie.
6. Le joueur tueur doit mieux travailler pour prendre la valeur de la vie des adversaires en appuyant sur le segment cible de l'adversaire.
7. Si le segment est touché, la cible sera la voix "Oui", ou aura voix "Désolé".
8. Option (3,5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19,21) signifie que le joueur peut devenir un tueur en frappant le segment de numéro sélectionné, peu importe, qu'il soit simple ou double segment de notation, triple.
9. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a de la valeur de la vie, le jeu est fini et ce joueur est le gagnant.
10. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

G14 Killer -Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)

1. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219,221) signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Option (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219,221) signifie que le joueur peut devenir un tueur seulement en appuyant sur le numéro sélectionné avec le segment double notation.
3. Autre fonction identique à G13.

G15 Killer-Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)

1. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319,321) signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319,321) signifie que le joueur peut devenir un tueur seulement en appuyant sur le numéro sélectionné avec le segment triple de notation.
3. Autre fonction identique à G13.

G16 Shoot Out (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Un segment de numéro est donné au hasard pour le joueur à frapper. Le joueur doit frapper dans les dix secondes, ou le coup ne sera pas valide. Si le segment est touché, la cible sera la voix sur "Yes", ou sera voix sur "Sorry". Après que le segment soit touché, le segment suivant sera indiqué.
3. Chaque touché au niveau du segment simple, double ou triple «cible» sera réduite d'une valeur de la vie.
4. Le joueur dont la valeur la vie a été réduit à 0 est d'abord le gagnant.

G17 Legs over (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1. Option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19,21) signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Dans un premier temps, un score sera donné au hasard et le premier joueur doit essayer d'obtenir un score le plus élevé que le total des trois fléchettes. Lorsque les premiers scores des joueurs sont inférieurs au score donné, une valeur de la vie est enlevée au lecteur.
3. Le joueur doit essayer d'obtenir un meilleur score que le score du joueur précédent fait dans un virage. Lorsqu'un joueur marque moins que le score du total trois fléchettes par le joueur précédent, une valeur de la vie est enlevée du lecteur.
4. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer le score. Si le joueur appuie sur la touche START directement ou non, le joueur perdra également une valeur de la vie.
5. Le joueur sera éliminé quand il n'aura plus de vie et un son sera donné comme un rappel.
6. Quand il n'y a qu'un seul joueur qui a de la valeur de la vie, le jeu est fini et ce joueur est le gagnant.
7. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) signifie la valeur de la vie d'origine du joueur.
2. Dans un premier temps, un score sera donné au hasard et le premier joueur devra essayer d'obtenir un score inférieur au score total des trois fléchettes. Lorsque les premiers scores des joueurs sont plus élevés que le score donné, une vie est retirée.
3. Si le joueur rate trois fléchettes et obtient 0 points, une valeur de la vie est enlevée au joueur et conserve son score l'original.
4. Le joueur doit essayer d'obtenir un score inférieur que le score du joueur précédent. Quand un joueur a des scores plus élevés que le score du total des trois fléchettes que le joueur précédent, une valeur de la vie est enlevée du lecteur.
5. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer le score. Si le joueur appuie sur la touche START directement ou non et que la fléchette frappe le segment, le joueur perdra également une valeur de la vie.
6. Le joueur sera éliminé quand il n'aura plus de vie, et un son sera donné comme un rappel.
7. Quand il n'y a qu'un seul joueur à qui il reste de vies, le jeu est fini et ce joueur est le gagnant.
8. Le jeu devrait être joué par plus de 2 joueurs

Package Includes

- 3 fléchettes Brass souple
- 3 remplacements d'embouts souples
- Mode d'emploi
- Boîte cadeau

DEPANNAGE

● Pas de puissance

Vérifiez que les piles soient installées correctement ou que la puissance de la batterie soit faible ou morte.

● Le score ne s'affichera pas

Vérifiez que le jeu soit en mode configuration ou que le jeu soit en attente. Appuyez sur le bouton / SUIVANT START pour voir si le jeu va commencer à jouer. Vous pouvez également vérifier si tous les segments de notation ou les touches de fonction soient coincés.

● Segment ou bouton bloqué

Au cours de l'expédition ou de la lecture normale, il est possible pour les segments de notation de devenir temporairement bloqué. Si une telle situation se produit, tout le scoring automatisé cessera. En enlevant délicatement le dard ou tortillant le segment avec votre doigt, vous serez en mesure de libérer le segment. Le jeu peut alors être repris et les fonctions de score seront de retour à la normale.

● **Conseils pour démontage**

Un embout en plastique est plus sûr, mais ne dure pas éternellement, il peut être cassé et rester dans le board. Si cela se produit, essayez de le retirer doucement avec une paire de pinces. Rappelez-vous, plus lourd est la fléchette avec la pointe en plastique, plus il y a de chance que la pointe se tordre ou se casse.

● **Puissance ou interférences électromagnétiques**

Il peut y avoir une interférence électromagnétique, la cible peut éventuellement montrer un comportement erratique ou ne parvient pas à continuer à travailler. (Par exemple: un orage violent, une onde de ligne électrique, un bruit ou trop près de roulement à un moteur électrique ou micro-ondes.) Pour restaurer le jeu en mode normal, retirez les piles pendant quelques secondes, puis réinstallez les piles. Veillez à retirer la source qui provoque l'interférence.

User Instruction Manual

■ Warning

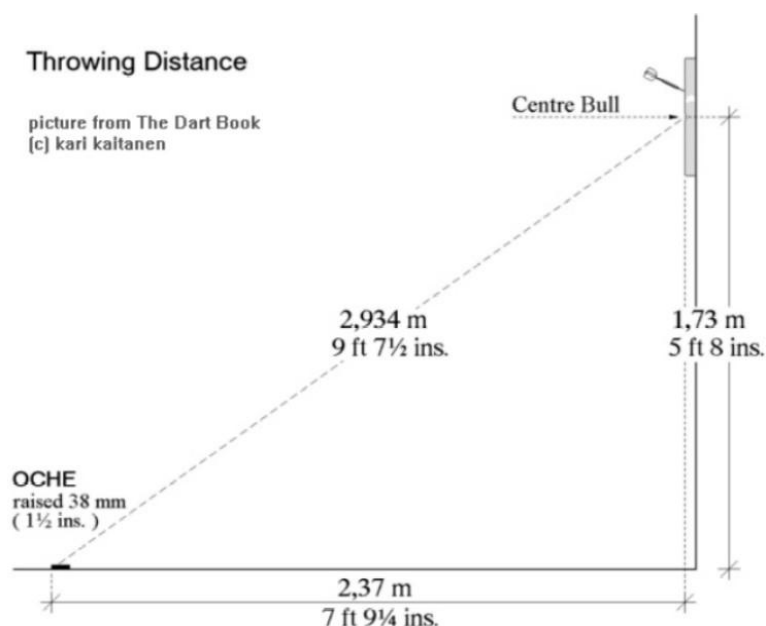
- 1、The electronic dartboard is NOT Toy.
- 2、Darts may cause injury. Children should be guarded by the adults when playing the dartboard

■ Descriptions

- ◆ 1 LCD displayer.
- ◆ there are total 18 styles and 159 exciting game.
- ◆ it can be enjoyed by 8 players maximum at the same time.
- ◆ Powered by 3 X AA 1.5V batteries
- ◆ If the dartboard left inactive over 30 minutes, the display and peripheries will shut off automatically then into sleeping mode.

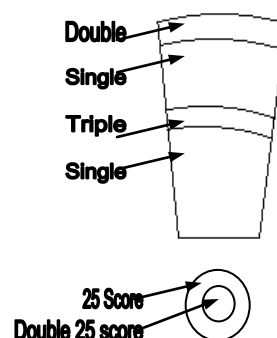
■ Standard Installation

Choose a location to hang the dartboard where is about 3 meters space in front of the board. Fix the dartboard and confirm the height from the floor to Bull's Eye should be 1.73 meters. The "Toe-line" should be 2.37meters from the face of the dartboard, and be sure to load the 3XAA dry battery and then you can enjoy the exciting games.



■ Scoring Rule

Segment	Result
Single segment	"Single" --- one base
Double segment	"Double" ----two bases
Triple segment	"Triple"-----three bases
Bull's-eye	25 Score
Double Bull's-eye	Double 25 score



■ Button Definition

- 1、Press **“POWER”** button and enter normal working status after hearing a sound.
- 2、Use **“GAME”** button to choose games (G01—G18). The **“GAME”** button can be also used to exit game and back to beginning status.
- 3、The **“OPTION”** button can be used to choose a sub-game. (G01—G18)
- 4、Use **“PLAYER”** button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
- 5、The **“DOUBLE IN/OUT”** button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
- 6、The **“SOUND”** button is used to choose sound or mute.
- 7、The **“ELIMINATE”** button is used to clear or resume the score of current dart.
- 8、The **“START/NEXT”** button is used to start a game or change to next player.

■ Sound Indication

- “Laser”** --- Sound represents the Single Segments was hit.
- “Double”** --- Sound represents the Double Segments was hit.
- “Triple”** --- Sound represents the Triple Segments was hit.
- “Score”** --- Sound represents the scoring.
- “Close”** --- Sound represents Scoring Segment closed.
- “Open”** --- Sound represents Scoring Segment opened.
- “Too High”** --- Sound represents the points are subtracted.
- “Winner”** --- Sound represents the first winner appears.
- “Bull’s-Eye”** --- Sound represents the Bull’s-Eye was hit.
- “Next/Player”** --- Sound indicates next player to play after the previous player threw three darts.
- “Ye”** --- Sound represents the target segment is hit.
- “Sorry”** --- Sound represents the target segment isn’t hit.

■ Game Rules

G01 Count-Up (100、200、300、400、500、600、700、800、900)

The score for each player will be added up the homologous points accompany the homologous segment is hit until the specified point total reached. The one who first reaches or exceeds the specified point total is winner.

G02 Count-Down (101、201、301、401、501、601、701、801、901)

With every hit by the player, the specified point total will deduct the homologous point of the hit. The one who first reduce the specified point total to “ZERO” is the winner.

The players can choose various game modes by using the “DOUBLE IN/OUT” button.

(See the picture below.)



Double in (101、201、301、401、501、601、701、801、901)

When “Double in” is shown on the LCD screen, it means “Double In” game is played which can only start by hitting the double scoring segments.

Double out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)

When “Double out” is shown on the LCD screen, it means “Double Out” game is played which can only end by hitting

the double scoring segments. If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

Double in/out (101、201、301、401、501、601、701、801、901)

When both "Double in" and "Double out" are shown on the LCD screen, it means "Double in" and "Double out" game is played which can only start and end by hitting the double scoring segments. If the player's score is reduced to 1 or below 0, it means "burst dart" and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

G03 Round Clock (5、10、15、20)

1、(5、10、15、20) Means hitting any scoring segment to get points.

"5" Hit the scoring segments from 1 to 5.

"10" Hit the scoring segments from 1 to 10.

"15" Hit the scoring segments from 1 to 15.

"20" Hit the scoring segments from 1 to 20.

2、The player should shoot darts to the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

G04 Round Clock-Double (205、210、215、220)

1、(205、210、215、220) means only hitting double scoring segment to get points. Other function as same as G03.

G05 Round Clock-Triple (305、310、315、320)

1、(305、310、315、320) Means only hitting triple scoring segment to get points. Other function as same as G03.

G06 Simple Cricket (000、020、025)

1、It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bull's-eye is hit.

2、The player who first hits all the above numbers three times is the winner.

Hit single scoring segment ----count once

Hit double scoring segment ----count twice

Hit triple scoring segment ---- count three times

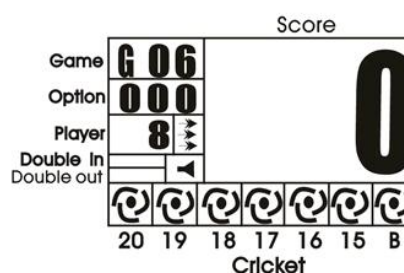
3、"000" – The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4、"020"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5、"025"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

6、Every segment has three "(" indicators. When it is hit once, one "(" will be turned on. When all the "(" are turned on, the game is over. (See the picture below.)

7、The player who turns on all the "(" first is the winner.



G07 Score Cricket (E00、E20、E25)

1、It is valid only when 15, 16, 17, 18, 19, 20 or bull's-eye is hit.

2、The player should hit all the above numbers.

Hit single scoring segment ----count once

Hit double scoring segment ---count twice

Hit triple scoring segment ---count three times

3、"E00" – The player can hit any segment of 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4、"E20"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5、"E25"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

6、Every segment has three "(" indicators. When it is hit once, one "(" will be turned on.

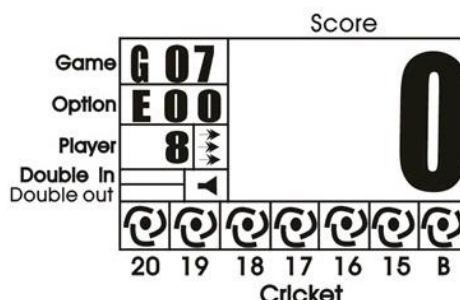
7、If the player has hit the scoring segment 3 times, it will open to be hit for score for this player, but it will be closed

and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.

8、 Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.

9、 After the segment has been hit for three times by all the players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard for score.

10、 The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner. (See the picture below.)



G08 Cut Throat Cricket (C00、C20、C25)

1、 It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.

2、 The player should do best to hit all the above numbers.

Hit single scoring segment ----count once

Hit double scoring segment ----count twice

Hit triple scoring segment---count three times

3、 "C00" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.

4、 "C20"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.

5、 "C25"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.

6、 Every segment has three " (" indicators. When it is hit once, one " (" will be turned on.

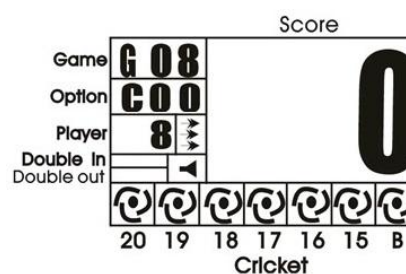
7、 If the player has hit the scoring segment 3 times, it will be open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.

8、 The points made by the current player will be added to all opponents.

9、 Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at "open" status.

10、 After the segment has been hit for three times by all players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard to let opponents get score.

11、 The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner. (See the picture below.)



G09 Golf (10、20、30、40、50、60、70、80、90)

1、 (10、20、30、40、50、60、70、80、90) can be chosen as the selected score.

The player should hit the scoring segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2、 The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a "bad dart" and the player gets 5 points. If hitting triple scoring segment, the player gets 1 point. (Eagle dart) If hitting double scoring segment, the player gets 2 points. (Bird dart) If hitting single scoring segment, the player gets 3 points. The player can choose any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.

3、 If the player hits the single scoring segment with first dart and gets 3 points, the player can decide to enter next turn. If wanting to get a lower score, the player can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, the player will get

5 points finally.

4、The player who gets the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, this player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

G10 Bingo (132、141、168、189)

1、The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If a segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2、132---Hit following sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.

3、141---Hit following sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.

4、168---Hit following sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments

5、189--- Hit following sequence of 19, 10, 18, 5, 11 segments.

6、The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.

Hit single scoring segment ---- count once.

Hit double scoring segment ---- count twice.

Hit triple scoring segment ---- count three times.

G11 Big Little—Simple (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1、Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) means the original life value of the player.

2、Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player is kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.

3、If hitting the target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".

4、It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segments.

5、When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G12 Big Little—Hard (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)

1、Option (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21) means the original life value of the player.

2、It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number.

3、Other function as same as **G11**.

G13 Killer (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1、Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) means origination life value of the player.

2、When entering the game, the score window shows "SEL" (Select) to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press "NEXT" button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.

3、After all the players select their scoring segments, they starts to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.

4、When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen.

5、If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.

6、The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment.

7、If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".

8、Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) means the player can become a killer when hitting the selected number segment no matter it is single, double, triple scoring segment.

9、When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

10、The game should be played by more than 2 players.

G14 Killer -Double (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221)

1、Option (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221) means original life value of the player.

2、Option (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221) means the player can become a killer only by hitting the selected number with double scoring segment.

3、Other function as same as **G13**.

G15 Killer-Triple (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321)

1、Option (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321) means original life value of the player.

2、Option (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321) means the player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment.

3、Other function as same as **G13**.

G16 Shoot Out (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21)

1、Option (H03、H05、H07、H09、H11、H13、H15、H17、H19、H21) means original life value of the player.

2、A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or the hit will not be valid. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "Sorry". After the segment is hit, next segment will be indicated.

3、Each hit at the "target" single, double or triple segment will be reduced one life value.

4、The player whose life value has been reduced to 0 first is the winner.

G17 Legs over(3、5、7、9、11、13、15、17、19、21)

1、Option (3、5、7、9、11、13、15、17、19、21) means original life value of the player.

2、At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get higher score than it for total three darts. When the first player scores less than it, one life value is taken away from the player.

3、The player should try to get higher score than the score of previous player made in a turn. When a player scores less than the score of total three darts by the previous player, one life value is taken away from the player.

4、The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.

5、The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.

6、When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

7、The game should be played by more than 2 players.

G18 Legs Under (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21)

1、Option (U03、U05、U07、U09、U11、U13、U15、U17、U19、U21) means original life value of the player.

2、At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get less score than it for total three darts. When the first player scores higher than it, one life value is taken away from the player.

3、It is not permitted for 0 point. If the player misses three darts and gets 0 point, one life value is taken away from the player and the score keeps the original one.

4、The player should try to get less score than the score of previous player made in a turn. When a player scores higher than the score of total three-darts by the previous player, one life value is taken away from the player.

5、The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.

- 6、The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
- 7、When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 8、The game should be played by more than 2 players.

■ Package Includes

- 3 Brass Soft Tip Darts
- 3 Replacement soft tips
- Instruction Manual
- Gift Box.

■TROUBLE SHOOTING

●No Power

Check to see if the batteries are installed properly or the battery power is low or dead.

●Game Will Not Score

Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. Push the START/NEXT button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

●Stuck Segment or Button

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such situation happens, all automated scoring will cease. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.

●Removing Broken Tips

Plastic tip is safer but does not last forever, it may be break and remain in the board. If this happens, try to pull it out gently with a pair of pliers. Remember, the heavier the dart is with the plastic tip, the higher the chance that the tip will bend or break.

●Power or Electromagnetic Interference

Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.