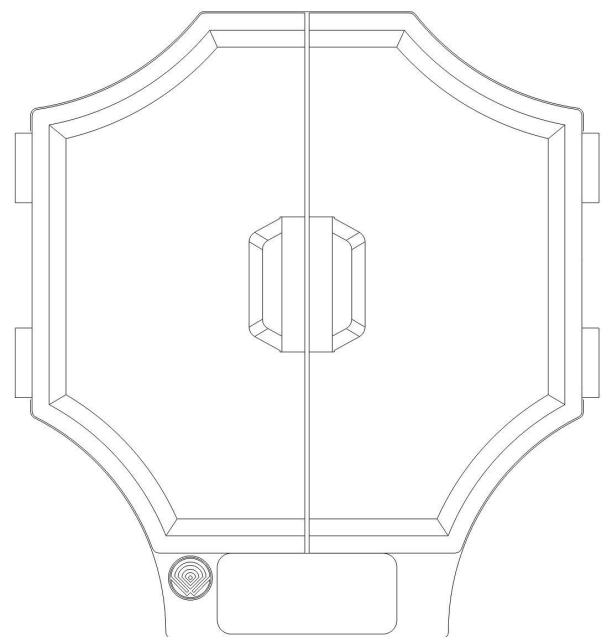
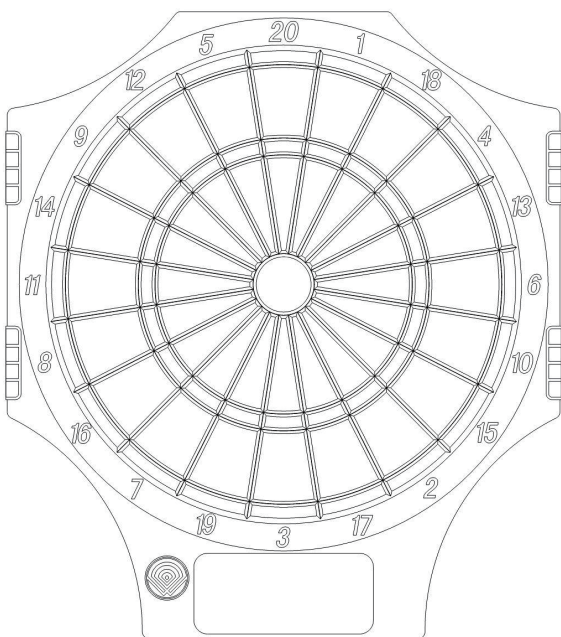


Soozier

IN221100711V01_US_CA

A70-067V00_A70-067V01

EN



Electronic Dartboard

User manual & game instructions

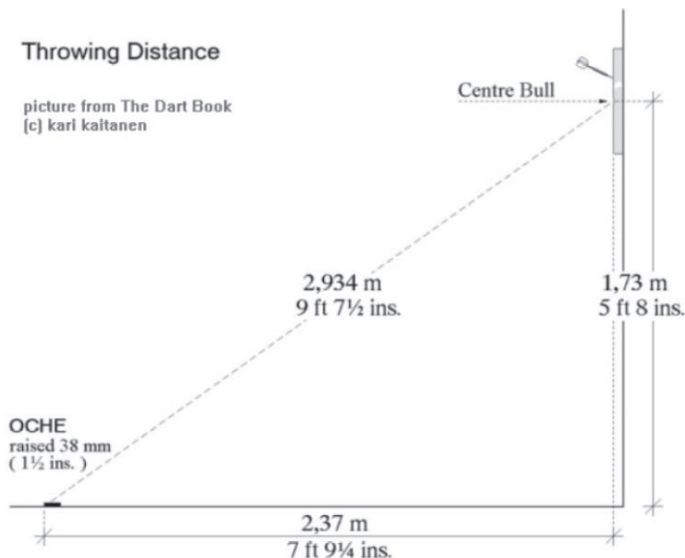
IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

USER MANUAL

Thank you for purchasing this electronic dartboard. With 31 built-in games and over 285 options to choose from, Up to eight players can play at one time. Please read all instructions carefully before playing. Keep this manual for future reference.

Standard Installation

Choose a solid wall to hang the dartboard, ensuring there is about three metres of space in front of the board. Fix the dartboard – the bullseye should be 1.73m from the floor. The ‘toe-line’ should be 3.37m from the face of the dartboard. Make sure the screws on the back cannot be touched after installation.

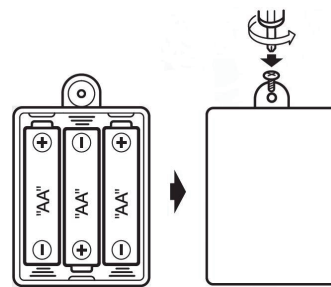


POWER INSTALLATION

The dartboard requires three 1.5v AA (LR6) batteries (not included). The battery compartment can be opened from the back. To conserve batteries, this dartboard is equipped with an auto power-off mode. If the dartboard is not being used, it will switch to the sleeping mode after 30 minutes.

WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the dartboard.
- Batteries are not to be short-circuited.
- Do not mix different types of batteries, including new and used.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Do not dispose of in fire, water or general waste.



IMPORTANT NOTE

1. This game is designed for use with soft tip darts only. Do not attempt to use steel tip darts or longer soft tip darts at any time (maximum length: 2.5 cm).
2. This is an adult game, which includes a functional sharp point. Children should only play under adult supervision.
3. Peel off the protective film on the display area before use.
4. It is not a toy; this device includes small parts and is not intended for children under six years of age.

TROUBLESHOOTING

● 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 setup mode or on hold. Push the 'START/NEXT' button to see if the game will start playing. Also check if any scoring segments or function buttons are stuck. If two shots occur too close together, pull out the second dart and re-throw to properly record your score.

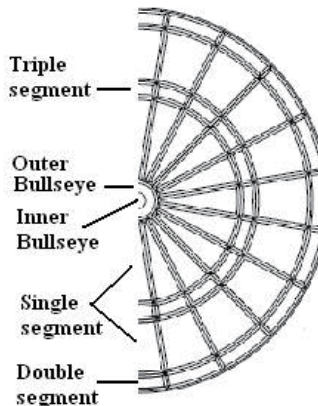
● Stuck segment or button

During shipping or in normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If this happens, all automated scoring will stop. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game should resume and scoring functions return to normal.

● Power or electromagnetic interference

If there is an electromagnetic interference (a heavy thunderstorm, power line surge or too close to an electrical motor or microwave), the electronics may show erratic behaviour or not work at all. To resume normal operation, remove the batteries for several seconds, then place them back in. Ensure any sources, which cause interference, are removed.

Segment	Scoring rule
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



The diagram shows a quarter of a dartboard with various scoring zones. Labels with arrows point to: Triple segment (the outermost ring), Outer Bullseye (the ring immediately inside the triple), Inner Bullseye (the center bullseye), Single segment (the ring between the inner and outer bullseyes), and Double segment (the ring between the triple and single segments).

OPERATION MANUAL

1. Press and hold 'Power/ GAME' to turn off the power. Click 'Power/ GAME' to turn on the power or switch the game number when power is on.
2. Press 'OPTION' to choose a sub-game.
3. Press 'PLAYER' to choose the number of players before starting. The default value is two.
4. The 'DOUBLE' button is only used for G01 and G02. Please see game operating instructions for details.
5. The 'Sound' button can adjust the sound level from 0-7. The default volume is five.
Press and hold the 'Sound' button for three seconds to switch inner/outer bullseye score (50/50)/(25/50) (for G01 and G02).
6. Press 'START/NEXT' to start a game or change to the next player.
7. A prompt will appear on LCD if any key or dart number is held for over 10 seconds.

GAME DESCRIPTIONS & RULES

again. The player should select another number.

9、 If a player has closed all numbers, the game will finish. The player with the highest score wins.

G06 No Score Cricket (000, 020 and 025)

1、 Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

2、 scoring rules:

Single Area ——1 time

Double area ——2 times

Triple area ——3 times

3、 000 – Hit any number to start, no order needed.

020— Hit ‘20’ three times to start. The following orders are 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.

025— Hit ‘bullseye’ three times to start. Following orders are 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

4、 Any number is expressed by three LCD segments. If a number is hit, the relevant LCD segment will display.

5、 To win, a player must hit all valid numbers three times. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G07 Cut throat cricket (C00, C20 and C25)

1、 Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

2、 Scoring rules:

Single Area ——1 time

Double area ——2 times

Triple area ——3 times

3、 C00 – Hit any number to start, no order needed.

C20-- Hit ‘20’ three times to start. The following orders are 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.

C25—Hit bullseye three times to start. The following orders are 15, 16, 17, 18, 19 and 20.

4、 Any number is expressed by three LCD segments. If a number is hit, the relevant LCD segment will display.

5、 To open a number and start scoring, the number must be hit three times. If all players open the same number, it will close and players will not be able to score with that number.

6、 Score added to all but current players.

7、 The player should "Open" the target as early as possible to start scoring.

8、 If the player opens a number and the opponent does not close this target, the player can continue to hit the number to get a higher score.

9、 Once a player has hit a number three times and closed it, they won't score any more points for hitting the number again. The player should select another number.

10、 If a player closes all numbers, the game is finished. The player with the lowest score wins.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 and H25)

The game is like the **G06 No Score Cricket** game, except when you close a number, and your opponents does not, you can eliminate the opponent's marking by hitting the same number again. The winner is the player who closes all numbers.

2、 If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G09 Low Pitch Cricket (L00, L20 and L25)

The game is like the **G05 Standard Cricket** game, except the numbers to be shot are changed from ‘15 to 20 and bullseye’ to ‘1 to 6 and bullseye’.

G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 and -21)

The computer will randomly display a number for the player to hit. One mark will be deducted for each correct hit. Single, double and triple area of the target number are all valid. The first player who reaches zero from the starting mark wins. If a player does not hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 and -21 represent the starting marks **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 and 21**

respectively.

.G11 Hi—Score (003, 004, 005.....14)

- 1、 It is valid when any scoring segment is hit.
- 2、 03, 04 ...15 – this means choosing the total turns of each game. There are three darts for every turn.
- 3、 Hit the single scoring segment to get score x 1 Hit the double scoring segment to get score x 2
Hit the triple scoring segment to get score x 3
- 4、 After all turns are completed, the player with the highest score wins.

G12 ShangHai (101、 105、 110、 115)

Each player must proceed around the board to score from 1 to 20, then the bullseye. Throw a dart for each number – the player with the highest score wins. The computer will display the number that the player must hit. Each player can score on any correct segment (single x 1, double x 2 and Triple x 3) and selections are varied as follows:

- L01: the game starts from segment 1 L05: the game starts from segment 5
- L10: the game starts from segment 10 L15: the game starts from segment 15

After all turns are completed, the player with the highest score wins.

G13 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- 1、 O03 –O21 represents 3 to 21 lives.
- 2、 If a player's score is less than the previous player's score, one cricket light will turn off, which means they lose one life.
- 3、 If a player presses ‘Start/Next’ to give up for one turn, one cricket light will turn off, which means they lose one life.
- 4、 A player will be out of the game when all lives are gone.
- 5、 The last surviving player is the winner.
- 6、 At least two players are needed for this game.

G14 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

This game is played with the same rules as **G13 Legs over** with the following exception:

- 1、 The target score is the lowest score for each turn.
 - 2、 A missed dart should be counted as 60 by pressing the *Miss* button.
- U03-U21 represents 3 to 21 lives. The cricket display will count down how many lives you have left.

G15 HALVE-IT (H12)

In this game, there are 12 rounds of three darts each. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double T: Triple B: Bullseye

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, their total score to those points is cut in half. The player with the highest scores at the end wins.

G16 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21)

- 1、 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21 represent the number of lives left.
- 2、 The dartboard generates a target number when the game begins.
- 3、 If the player hits the target with the first or second dart, they can generate a new target using the darts left. If the player hits the new target by the second dart, they do not need to throw a third time; if the player hits the target by the third throw or misses the target completely, the electronic dartboard will generate a new target randomly for the next player. If the player misses the target during their turn, their life will reduce by one – the next player will continue to hit the target. If the player’s life reduces to 0, they will be out of the game.
- 4、 Double or triple of the target number is valid.
- 5、 The last player left wins.

6、 This game needs at least two players.

G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 and H21)

1、 H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 and H21 represent how many lives are left.

2、 Hit the same number as the target. Single, double and triple are different.

3、 Other rules are the same as **G16 Big Little - Simple**

G18 Colour (100, 200, 300, 400 and 500)

1、 At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、 If a colour is selected, the scoring begins. Throw the dart at the number of the player's colour and bullseye. Number of the opponent's colour does not score.

3、 The player who exceeds the setting score wins. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400 and 500)

The rules are the same as **G18 Colour**, except if a player throws a dart at an opponent's colour, all players in this colour will get the points added towards their total scores. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G20 Correctional colour (100, 200, 300, 400 and 500)

The rules are the same as **G18 Colour**, except if a player throws a dart at an opponent's colour, those points are deducted from this player's total score. If there is more than one player, and one player is left to play, the game is finished. The last player finishes in last position.

G21 No Score Colour (3, 4, 5, 6 and 7)

1、 At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、 Once a colour is selected, the game begins. Hitting the player's own colour and bullseye will increase their life by one – the opponent's life will decrease by one.

3、 When there is one player left, the game is finished. The last player wins.

4、 This game requires two or more players.

G22 Free-Dart Color (5, 10, 15 and 20)

1、 At the beginning of the game, player 1 selects a colour by throwing a dart. Colour of Player 3, 5 and 7 is the same as Player 1. Colour of Player 2, 4, 6 and 8 will be the opposite colour. The two colours are black and brown – 20 is black, 1 is brown and so on. Bullseye cannot be selected as a colour. The current player cannot change to the next player.

2、 Once a colour is selected, the game begins. Score by throwing a dart at the selected colour and bullseye – scores won't count for throwing darts at the opponent's colour and bullseye.

3、 Once the setting dart count is finished, the game is over. The player with the highest score wins the game.

G23 Shooting I (- - -)

1、 Every player throws three darts on their turn. Each player with the highest score gets one point for this turn.

2、 If a player's points tally reaches seven, this player is the winner and the game finishes.

G24 Shooting II (- - -)

The rules are the same as G23 Shooting, except that only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

G25 Shooting III (- - -)

The rules are same as G23 Shooting, except that if a player's points tally reaches four, the game is over.

G26 Shooting IV (- - -)

The rules are same as G25 Shooting III, except that: Only 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye are valid.

G27 Bingo (132, 141, 168, 189)

- 1、 Target number will display on the LCD. The player who first hits all targets three times is the winner.
- 2、 132—Display target in this order: 15, 4, 8, 14 and 3
- 3、 141—Display target in this order: 17, 13, 9, 7 and 1
- 4、 168—Display target in this order: 20, 16, 12, 6 and 2
- 5、 189—Display target in this order: 19, 10, 18, 5 and 11
- 6、 To switch to the next number, the target must be hit three times.

Single area counts for 1 time Double area counts for 2 times Triple area counts for 3 times

G28 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21)

- 1、 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 and 21 represent the number of lives left
- 2、 Before the game starts, LED will display ‘SEL’, which is a prompt for each player to select their own target number. Once the first player has selected their number by throwing the dart, the number will display on the LCD. Press ‘NEXT’ to select the next player’s target. Once all players have selected their target, the game will start.
- 3、 Only the player who hits his target changes to ‘killer’ and can eliminate other players.
- 4、 If a player’s number is hit by an opponent (killer), their life will reduce by one, which will display on the LCD.
- 5、 If a killer hit his own number, he is disqualified – their life will reduce by one.
- 6、 Killer should reduce the opponent’s life by as many as possible.
- 7、 If the player misses the target number, the dartboard will make a sound.
- 8、 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represent the player’s beginning lives.
- 9、 The last remaining player wins the game.
- 10、 This game requires two or more players.

G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 221)

- 1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 and 22) represent numbers that are in the double area. Only the numbers in the double area are valid.
- 2、 Other rules are the same as **G28 Killer**.

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 amd 321)

- 1、 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 and 321 represent numbers that are in the triple area. Only the numbers in the triple area are valid.
- 2、 Other rules are the same as **G28 Killer**

G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 and 90)

- 1、 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 and 90 are the setting score.
- 2、 The game selects a target number, using a turn sequence from 1-18 (1 for first turn, 2 for second turn and so on).
- 3、 The player should get the score as low as possible. If you miss the target for all darts, your score tally will increase by five (called a bad Orb).

Hit triple area to score 1(eagle), Hit double area to score 2 (birdie), Hit single area to score 3.

You can throw 1, 2 or 3 darts to finish this turn. The last throw is valid.

- 4、 If you hit a single area and you are satisfied at 3 points, you can change to the next turn. If you are not satisfied with your point, you can continue to throw the dart, but if you fail to hit the target, your score tally will increase by five.
- 5、 If the points tally reaches or goes over the setting point, the player is out of the game. If only one player remains or all 18 turns have been played, the game is over. The lower the points, the higher position you finish.

Waste electrical products should not be disposed of with household waste. Please recycle where facilities exist. Check with your local authority or retailer for recycling advise.

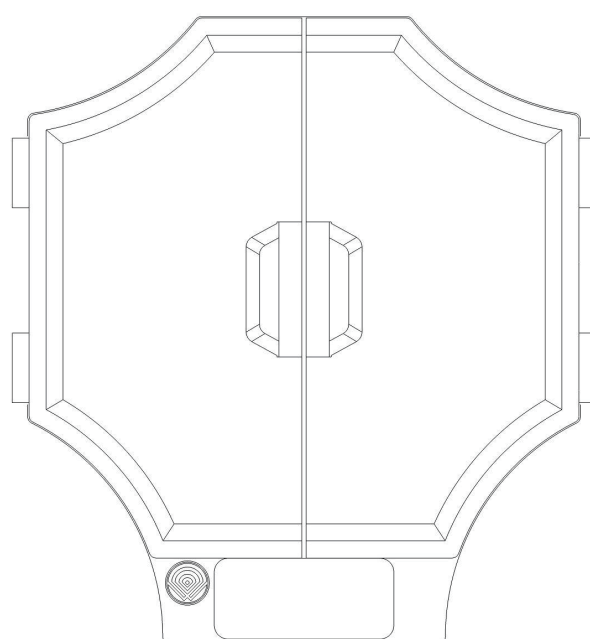
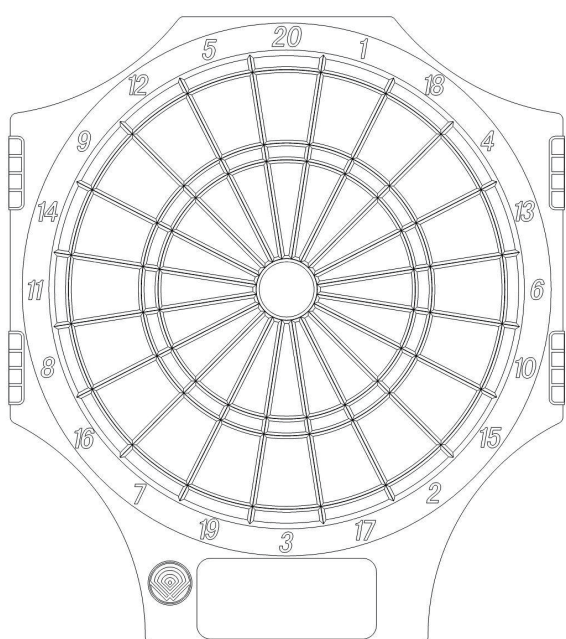


Soozier

IN221100711V01_US_CA

A70-067V00_A70-067V01

FR



Jeu de Fléchettes Électronique

Manuel d'utilisation et Instructions de jeu

IMPORTANT - CONSERVEZ CES INFORMATIONS
POUR VOTRE CONSULTATION ULTÉRIEURE: LISEZ ATTENTIVEMENT

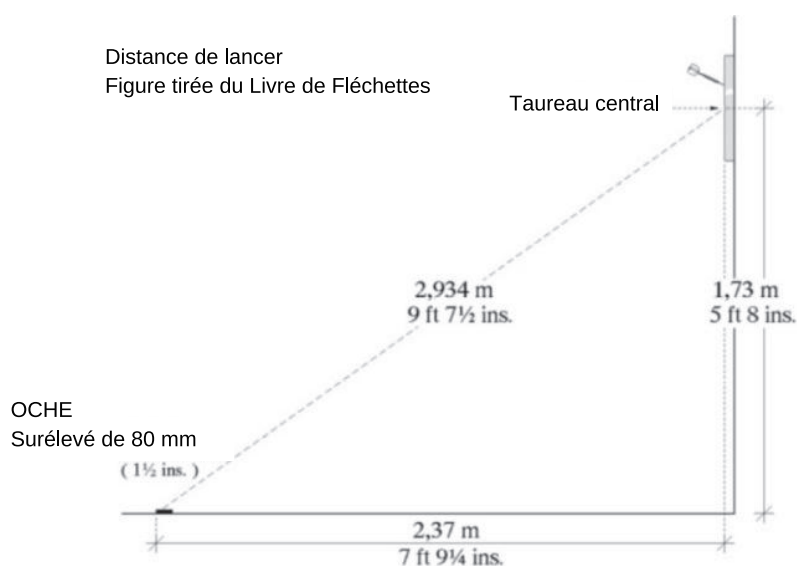
MANUEL D'UTILISATION

Merci d'avoir acheté ce jeu de fléchettes électronique. Avec 31 jeux intégrés et plus de 285 options à choisir tant pour les débutants que pour les joueurs plus expérimentés. Jusqu'à huit joueurs peuvent jouer en même temps.

Veuillez lire attentivement toutes les instructions avant de jouer. Conservez ce manuel pour référence ultérieure.

Installation Standard

Choisissez un mur solide pour accrocher le jeu de fléchettes, en veillant à laisser un espace d'environ trois mètres devant jeu de fléchettes. Fixez la cible - le centre de la cible doit être à 1,73 m du sol. La ligne des orteils doit se trouver à 3,37 m de la face du jeu de fléchettes. Assurez-vous que les vis situées à l'arrière ne peuvent pas être touchées après l'installation.

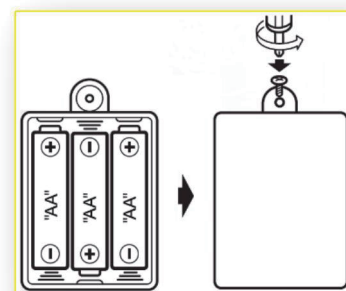


INSTALLATION ÉLECTRIQUE

Le jeu de fléchettes nécessite trois piles AA (LR6) de 1,5 V (non incluses). Le compartiment à piles peut être ouvert par l'arrière. Pour économiser les piles, ce jeu de fléchettes est équipé d'un mode de mise hors tension automatique. Si le jeu de fléchettes n'est pas utilisé, il passera en mode veille au bout de 30 minutes.

AVERTISSEMENT !

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Insérez les piles en respectant la polarité correcte.
- Retirez les piles épuisées du jeu de fléchettes.
- Les piles ne doivent pas être court-circuitées.
- Ne mélangez pas différents types de piles, y compris neuves et usagées.
- N'utilisez que des piles de type identique ou équivalent à celui recommandé.
- Ne les jetez pas dans le feu, dans l'eau ou dans les ordures ménagères.



REMARQUE IMPORTANTE

1. Ce jeu est conçu pour être utilisé uniquement avec des fléchettes à pointe souple. N'essayez pas d'utiliser des fléchettes à pointe en acier ou des fléchettes à pointe souple plus longues à tout moment (longueur maximale : 2,5 cm).
2. Il s'agit d'un jeu pour adultes.

Les enfants ne devraient jouer que sous la surveillance d'un adulte.

3. Décollez le film protecteur sur la zone d'affichage avant utilisation.

4. Ce n'est pas un jouet ; cet appareil comprend des petites pièces et n'est pas destiné aux enfants de moins de six ans.

DÉPANNAGE

● Pas d'alimentation

Vérifiez si les piles sont correctement installées ou si les piles sont faibles ou mortes.

● Le jeu ne marquera pas de points

Vérifiez si le jeu est en mode d'installation ou en attente. Appuyez sur le bouton « START/NEXT » pour commencer le jeu. Vérifiez également si des segments de score ou des boutons de fonction sont bloqués. Si deux tirs se produisent trop près l'un de l'autre, retirez la deuxième fléchette et relancez -la pour enregistrer correctement votre score.

● Segment ou bouton bloqué

Pendant ou en jeu normal, il est possible que les segments de score soient temporairement bloqués. Si cela se produit, tous les scores automatiques s'arrêtent. En retirant doucement la fléchette ou en remuant le segment avec votre doigt, vous pourrez libérer le segment. Le jeu devrait reprendre et les fonctions de pointage redevenir normales.

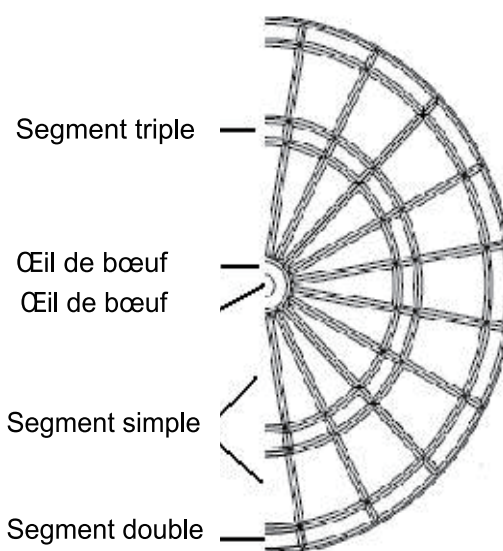
● Puissance ou interférences électromagnétiques

S'il y a une interférence électromagnétique (un orage violent, une surtension de ligne électrique ou trop près d'un moteur électrique ou d'un micro-ondes), l'électronique peut montrer un comportement erratique ou ne pas fonctionner du tout. Pour reprendre un fonctionnement normal, retirez les piles pendant plusieurs secondes, puis replacez-les. Assurez-vous que toutes les sources d'interférences sont supprimées.

Segment

Règle de pointage

Segment simple	Score x 1
Segment double	Score x 2
Segment triple	Score x 3
Œil de bœuf extérieur	25X1
Œil de bœuf intérieur	25x2



CALCUL DES POINTS

MANUEL D'UTILISATION

1. Appuyez sur « **Power / GAME** » et maintenez-le pour éteindre l'alimentation. Cliquez sur « **Power / GAME** » pour allumer l'appareil pour changer le numéro de jeu lorsque l'appareil est mis sous tension.
2. Appuyez sur « **OPTION** » pour choisir un sous-jeu.
3. Appuyez sur « **PLAYER** » pour choisir le nombre de joueurs avant de commencer. La valeur par défaut est deux.
4. Le bouton « **DOUBLE** » n'est utilisé que pour G01 et G02. Veuillez consulter les instructions d'utilisation du jeu pour plus de détails.
5. Le bouton « **Sound** » peut régler le niveau sonore de 0 à 7. Le volume par défaut est cinq.
Appuyez sur le bouton « **Sound** » pendant trois secondes pour changer de score de l'œil de bœuf interne / externe (50/50) / (25/50) (pour G01 et G02).
6. Appuyez sur « **START/NEXT** » pour démarrer un jeu ou passer au joueur suivant.
7. Une invite apparaîtra sur l'écran LCD si une touche ou un numéro de fléchette est maintenu pendant plus de 10 secondes.

DESCRIPTIONS ET RÈGLES DU JEU

G01 Count Down (301, 501, 601, 701, 801, 901 et 999)

1. Si une fléchette est touchée, le score du joueur sera réduit. Le premier joueur à atteindre zéro gagne.
2. Si le score du joueur diminue au-delà de 0, cela s'appelle « rafale » – le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.
3. Le joueur peut sélectionner le menu « Double » avant le début du jeu :
 - Double dans** : La zone double doit être frappée en premier pour commencer à marquer des points.
 - Double sortie** : La zone double doit être frappée pour terminer le jeu. Si le score d'un joueur est réduit à 1, le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.
 - Double dans/sortie** : La zone double doit être frappée pour commencer à marquer ou terminer le jeu. Si le score d'un joueur est réduit à 1, le score de ce tour sera annulé et reviendra au numéro précédent.
4. S'il y a plus d'un joueur et qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à jouer, la partie est terminée. Le dernier joueur sera en dernière position.
5. Commutation de fonction 50/25 : Appuyez et maintenez pendant trois secondes – le score de l'œil de bœuf intérieur/extérieur est de 50/50 ou 25/50. Avec une option de sélection de l'œil de bœuf 50/50 (l'œil de bœuf intérieur et extérieur est 50) ou l'œil de bœuf 25/50 (l'œil de bœuf intérieur est 50 et l'œil de bœuf extérieur est 25), il y a un total de 14 variations, qui peuvent être sélectionnées pour chaque jeu.

G02 Count down team

Le nombre de joueurs requis est de 2 à 4. Les règles sont les mêmes que **G01**.

G03 Round clock (105, 110, 115 et 120 ;205, 210, 215 et 220 ;305, 310, 315,3 20)

1. (105, 110, 115 et 120) Frappez n'importe quelle zone pour marquer.
(205, 210, 215 et 220) Frapper deux fois pour marquer.
(305, 310, 315 et 320) Frapper la zone triple pour marquer.
2. « 5 » : ordre cible atteint 1 → 5 '10' : ordre cible atteint 1 → 10
« 15 » : ordre cible atteint 1 → 1 5 '20' : ordre cible atteint 1 → 20
3. Le joueur doit frapper le numéro qui s'affiche sur l'écran. Si le numéro est atteint, le numéro cible suivant

apparaîtra. Le joueur qui atteint tous les numéros cibles gagnera le jeu.

4. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G04 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 et 900)

Le score de chaque joueur augmente pour chaque cible touchée. Le joueur dont le score atteint ou dépasse le score de réglage gagnera la partie. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G05 Standard Cricket (E00, E20, E25)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

2. Règles de pointage :

Zone simple —1 fois Zone double —2 fois Zone triple—3 fois

3. E00 – Appuyez sur n'importe quel numéro pour commencer, aucune commande nécessaire.

E20 — Appuyez trois fois sur « 20 » pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.

E25— Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Tout nombre sur le jeu de fléchettes est indiqués par trois segments LCD. Si un numéro est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.

5. Pour ouvrir un numéro et commencer à marquer, le nombre doit être frappé trois fois. Si tous les joueurs ouvrent le même numéro, il se ferme et les joueurs ne pourront pas marquer avec ce numéro.

6. Le joueur doit ouvrir la cible le plus tôt possible pour commencer à marquer.

7. Si le joueur ouvre un numéro et que l'adversaire ne ferme pas cette cible, le joueur peut continuer à frapper le numéro pour obtenir un score plus élevé.

8. Une fois qu'un joueur a frappé un numéro trois fois et l'a fermé, il ne marquera plus de points en touchant à nouveau ce numéro. Le joueur doit sélectionner un autre numéro.

9. Si un joueur a fermé tous les numéros, le jeu se terminera. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G06 No Score Cricket (000, 020 et 025)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et l'œil de bœuf sont valides.

2. Règles de pointage :

Zone simple —1 fois Zone double —2 fois Zone triple—3 fois

3.000 – Appuyez sur n'importe quel numéro pour commencer, aucune commande nécessaire.

020— Frappez trois fois sur « 20 » pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.

025— Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Tout nombre est exprimé par trois segments LCD. Si un nombre est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.

5. Pour gagner, un joueur doit frapper tous les numéros valides trois fois. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu se termine. Le dernier joueur termine en dernière position.

G07 Cut throat cricket (C00, C20 et C25)

1. Seulement 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

2.

2. Règles de pointage :

Zone simple —1 fois Zone double —2 fois Zone triple—3 fois

3. C00 – Frappez sur n'importe quel nombre pour commencer, aucune commande nécessaire.

C20 - Frappez sur « 20 » trois fois pour commencer. Les ordres suivants sont 19, 18, 17, 16, 15 et œil de bœuf.

C25—Frappez l'œil de bœuf trois fois pour commencer. Les ordonnances suivantes sont 15, 16, 17, 18, 19 et 20.

4. Tout nombre est exprimé par trois segments LCD. Si un nombre est atteint, le segment LCD correspondant s'affiche.

5. Pour ouvrir un numéro et commencer à marquer, le nombre doit être frappé trois fois. Si tous les joueurs ouvrent le même numéro, il se ferme et les joueurs ne pourront pas marquer avec ce numéro.

6. Score ajouté à tous les joueurs sauf aux joueurs actuels.

7. Le joueur doit « ouvrir » la cible le plus tôt possible pour commencer à marquer.

8. Si le joueur ouvre un numéro et que l'adversaire ne ferme pas cette cible, le joueur peut continuer à frapper le numéro pour obtenir un score plus élevé.

9. Une fois qu'un joueur a frappé un numéro trois fois et l'a fermé, il ne marquera plus de points en touchant à nouveau ce numéro. Le joueur doit choisir un autre numéro.

10. Si un joueur ferme tous les numéros, le jeu est terminé. Le joueur avec le score la plus basse gagne.

G08 KILLER CRICKET (H00, H20 et H25)

1. Le jeu ressemble au jeu **G06 No Score Cricket**, sauf lorsque vous fermez un numéro, et que vos adversaires ne le font pas, vous pouvez éliminer le marquage de l'adversaire en frappant à nouveau le même numéro. Le gagnant est le joueur qui ferme tous les numéros.

2. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G09 Low Pitch Cricket (L00, L20 et L25)

Le jeu ressemble au jeu de **G05 Standard Cricket**, sauf que les numéros à tirer sont changés de « 15 à 20 et œil de bœuf » à « 1 à 6 et œil de bœuf ».

G10 SHOOT OUT (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 et -21)

L'ordinateur affichera aléatoirement un numéro que le joueur pourra frapper. Une note sera déduite pour chaque bonne réponse. Les zones simples, doubles et triples du nombre cible sont tous valides. Le premier joueur qui atteint zéro dès le départ gagne. Si un joueur ne frappe pas le jeu de fléchettes dans les 10 secondes, la fléchette est considérée comme un échec et le jeu de fléchettes passera automatiquement à un autre nombre aléatoire que le joueur pourra frapper.

-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 et -21 représentent les marques de départ **05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19 et 21** respectivement.

G11 Hi—Score (003, 004, 005..... 14)

1. Il est valide lorsqu'un segment de score est touché.

2. 03, 04 ... 15 – Cela signifie choisir le nombre total de tours de chaque partie. Il y a trois fléchettes pour chaque tour.

3. Frappez le segment de score simple pour obtenir un score x 1 Frappez le segment de double score pour obtenir un score x 2. Frappez le segment de triple score pour obtenir le score x 3

4. Une fois tous les tours terminés, le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G12 ShangHai (101、105、110、115)

Chaque joueur doit progresser le tour du plateau pour marquer de 1 à 20, puis l'œil de bœuf. Lancez une fléchette pour chaque numéro – le joueur avec le score le plus élevé gagne. L'ordinateur affichera le numéro que le joueur doit frapper. Chaque joueur peut marquer sur n'importe quel segment correct (simple x 1, double x 2 et triple x 3) et les sélections sont variées comme suit :

L01 : le jeu commence à partir du segment 1 L05 : le jeu commence à partir du segment 5

L10 : le jeu commence à partir du segment 10 L15 : le jeu commence à partir du segment 15

Une fois tous les tours terminés, le joueur avec le score le plus élevé gagne.

G13 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. O03 –O21 représente 3 à 21 vies.
2. Si le score d'un joueur est inférieur au score du joueur précédent, une lumière de cricket s'éteint, ce qui signifie qu'il perd une vie.
3. Si un joueur appuie sur « Start/Next » pour abandonner pendant un tour, une lumière de cricket s'éteindra, ce qui signifie qu'il perd une vie.
4. Un joueur sera hors du jeu lorsque toutes les vies auront disparu.
5. Le dernier joueur survivant est le gagnant.
6. Au moins deux joueurs sont nécessaires pour ce jeu.

G14 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Ce jeu se joue avec les mêmes règles que **G13 Legs over** à l'exception de ce qui suit :

1. Le score cible est le score le plus bas pour chaque tour.
 2. Une fléchette manquée doit être comptée comme 60 en appuyant sur le bouton Miss.
- U03-U21 représente 3 à 21 vies. L'affichage du cricket comptera le nombre de vies qu'il vous reste.

G15 HALVE-IT (H12)

Dans ce jeu, il y a 12 tours de trois fléchettes chacun. L'objectif est de marquer autant de points que possible des numéros désignés. Les numéros désignés pour chaque tour sont les suivants :

Rond	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Joueur													

D : Double T: Triple B: œil de Bœuf

Le score se produit lorsque la fléchette frappe uniquement la zone désignée. Tous les coups sont notés à leur valeur nominale. Si les trois fléchettes d'un joueur manquent la zone cible désignée, leur score total à ces points est réduit de moitié. Le joueur avec les scores les plus élevés à la fin gagne.

G16 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21 représentent le nombre de vies restantes.
2. Le jeu de fléchettes génère un nombre cible lorsque le jeu commence.
3. Si le joueur touche la cible avec la première ou la deuxième fléchette, il peut générer une nouvelle cible en utilisant les fléchettes restantes. Si le joueur atteint la nouvelle cible par la deuxième fléchette, il n'a pas besoin de lancer une troisième fois ; si le joueur atteint la cible par le troisième lancer ou manque complètement la cible, le jeu de fléchettes électronique générera une nouvelle cible aléatoirement pour le joueur suivant. Si le joueur manque la cible pendant son tour, sa vie sera réduite d'un – le joueur suivant continuera à atteindre la cible. Si la vie du joueur se réduit à 0, il sera éliminé du jeu.
4. Le double ou le triple du nombre cible est valide.
5. Le dernier joueur restant gagne.
6. Ce jeu nécessite au moins deux joueurs.

G17 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 et H21)

1. H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 et H21 représentent le nombre de vies restantes.
2. Frappez le même nombre que la cible. Simple, double et triple sont différents.
3. Les autres règles sont les mêmes que **G16 Big Little - Simple**

G18 Colour (100, 200, 300, 400 et 500)

1. Au début du jeu, le joueur 1 choisit une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être choisi comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.
2. Si une couleur est sélectionnée, le pointage commence. Lancez la fléchette sur le numéro de la couleur et de l'œil du bœuf du joueur. Le numéro de la couleur de l'adversaire ne marque pas.
3. Le joueur qui dépasse le score de réglage gagne. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G19 Bonus Colour (100, 200, 300, 400 et 500)

Les règles sont les mêmes que celles de **G18 Colour**, sauf si un joueur lance une fléchette à la couleur d'un adversaire, tous les joueurs de cette couleur obtiendront les points ajoutés à leurs scores totaux. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G20 Correctional colour (100, 200, 300, 400 et 500)

Les règles sont les mêmes que pour **G18 Colour**, sauf si un joueur lance une fléchette sur la couleur d'un adversaire, ces points sont déduits du score total de ce joueur. S'il y a plus d'un joueur et qu'il reste un joueur à jouer, le jeu est terminé. Le dernier joueur termine en dernière position.

G21 No Score Colour (3, 4, 5, 6 et 7)

1. Au début du jeu, le joueur 1 sélectionne une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être sélectionné comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.
2. Une fois qu'une couleur est sélectionnée, le jeu commence. Frappez la couleur et l'œil de bœuf du joueur augmentera sa vie d'un – la vie de l'adversaire diminuera d'un.
3. Quand il reste un joueur, le jeu est terminé. Le dernier joueur gagne.
4. Ce jeu nécessite deux joueurs ou plus.

G22 Free-Dart Color (5, 10, 15 et 20)

1. Au début du jeu, le joueur 1 sélectionne une couleur en lançant une fléchette. La couleur des joueurs 3, 5 et 7 est la même que celle du joueur 1. La couleur des joueurs 2, 4, 6 et 8 sera la couleur opposée. Les deux couleurs sont le noir et le brun – 20 est noir, 1 est brun et ainsi de suite. L'œil de bœuf ne peut pas être sélectionné comme couleur. Le joueur actuel ne peut pas passer au joueur suivant.
2. Une fois qu'une couleur est sélectionnée, le jeu commence. Marquez des points en lançant une fléchette sur la couleur et le centre de la cible sélectionnés - les points ne sont pas comptabilisés pour les fléchettes lancées sur la couleur et l'œil de bœuf de l'adversaire.
3. Une fois le nombre de fléchettes réglés terminé, le jeu est terminé. Le joueur avec le score le plus élevé gagne le jeu.

G23 Shooting I(- - -)

1. Chaque joueur lance trois fléchettes à son tour. Chaque joueur avec le score le plus élevé obtient un point pour ce tour.
2. Si le total de points d'un joueur atteint sept, ce joueur est le gagnant et la partie se termine.

G24 Shooting II (- - -)

Les règles sont les mêmes que G23 Shooting, sauf que seuls 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

G25 Shooting III (- - -)

Les règles sont les mêmes que pour G23 Shooting, sauf que si le total de points d'un joueur atteint quatre, le jeu est terminé. »

G26 Shooting IV (- - -)

Les règles sont les mêmes que G25 Shooting III, sauf que : Seuls 15, 16, 17, 18, 19, 20 et œil de bœuf sont valides.

G27 Bingo(132、141、168、189)

1. Le numéro cible s'affiche sur l'écran LCD. Le joueur qui atteint toutes les cibles trois fois en premier est le gagnant.
2. 132—Afficher les cibles dans cet ordre : 15, 4, 8, 14 et 3
3. 141—Affiche les cibles dans cet ordre : 17, 13, 9, 7 et 1
4. 168—Afficher les cibles dans cet ordre : 20, 16, 12, 6 et 2
5. 189—Afficher les cibles dans cet ordre : 19, 10, 18, 5 et 11
6. Pour passer au numéro suivant, la cible doit être touchée trois fois.

Une seule zone compte pour 1 fois La surface double compte pour 2 fois La zone triple compte pour 3 fois

G28 Killer(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21)

1. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 et 21 représentent le nombre de vies restantes
2. Avant le début du jeu, LED affichera « SEL », ce qui invite chaque joueur à sélectionner son propre nombre cible. Une fois que le premier joueur a sélectionné son numéro en lançant la fléchette, le numéro s'affiche sur l'écran LCD. Appuyez sur « NEXT » pour sélectionner la cible du joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur cible, le jeu commence.
3. Seul le joueur qui atteint sa cible devient « killer » et peut éliminer les autres joueurs.
4. Si le numéro d'un joueur est touché par un adversaire (killer), sa vie sera réduite d'un, ce qui s'affichera sur l'écran LCD.
5. Si un tueur frappe son propre numéro, il est disqualifié – leur vie sera réduite d'une unité.
6. Killer devrait réduire la vie de l'adversaire autant que possible.
7. Si le joueur manque le numéro cible, le jeu de fléchettes émet un son.
8. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 représentent les premières vies du joueur.
9. Le dernier joueur restant gagne le jeu
10. Ce jeu nécessite deux joueurs ou plus.

G29 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 et 221)

- 1、 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 et 22) représentent les nombres qui se trouvent dans la zone double. Seuls les numéros de la zone double sont valides.
- 2、 Les autres règles sont les mêmes que **G28 Killer**.

G30 Killer - Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 et 321)

- 1、 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 et 321 représentent les nombres qui sont dans la zone triple. Seuls les nombres de la zone triple sont valides.
- 2、 Les autres règles sont les mêmes que **G28 Killer**

G31 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90)

1. 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90 sont le score de réglage.
2. Le jeu sélectionne un numéro cible, en utilisant une séquence de tour de 1 à 18 (1 pour le premier tour, 2 pour le deuxième tour et ainsi de suite).
3. Le joueur doit obtenir le score le plus bas possible. Si vous manquez la cible pour toutes les fléchettes, votre score augmentera de cinq (appelé mauvais orbe).

Frapper la zone triple pour marquer 1 (aigle), Frapper la zone double pour marquer 2 (birdie), Frapper la zone simple pour marquer 3.

Vous pouvez lancer 1, 2 ou 3 fléchettes pour terminer ce tour. Le dernier lancer est valide.

4. Si vous touchez une seule zone et que vous êtes satisfait à 3 points, vous pouvez passer au tour suivant. Si vous n'êtes pas satisfait de votre point, vous pouvez continuer à lancer la fléchette, mais si vous ne parvenez pas à atteindre la cible, votre score augmentera de cinq.

5. Si le nombre de points atteint ou dépasse le point de réglage, le joueur est éliminé du jeu. S'il ne reste qu'un seul joueur ou si les 18 tours ont été joués, le jeu est terminé. Plus les points sont bas, plus la position est élevée.

Les déchets de produits électriques ne doivent pas être éliminés avec les ordures ménagères. Veuillez recycler là où il y a des installations. Vérifiez auprès de votre autorité locale ou de votre détaillant pour obtenir des conseils en matière de recyclage.



US

If you have any questions, please contact our customer care center.
Our contact details are below:



001-877-644-9366



customerservice@aosom.com

Imported by Aosom LLC
27150 SW Kinsman Rd Wilsonville, OR 97070 USA
MADE IN CHINA

CA

If you have any questions, please contact our customer care center.
Our contact details are below:

Si vous avez la moindre question, veuillez contacter notre centre d'assistance à la clientèle.
Nos coordonnées sont les suivantes:



416-792-6088



customerservice@aosom.ca

Imported by Aosom Canada Inc.
7270 Woodbine Avenue, Unit 307, Markham, Ontario Canada L3R 4B9
MADE IN CHINA

Importé par Aosom Canada Inc.
7270 Woodbine Avenue, unité 307, Markham, Ontario Canada L3R 4B9
Fabriqué en Chine