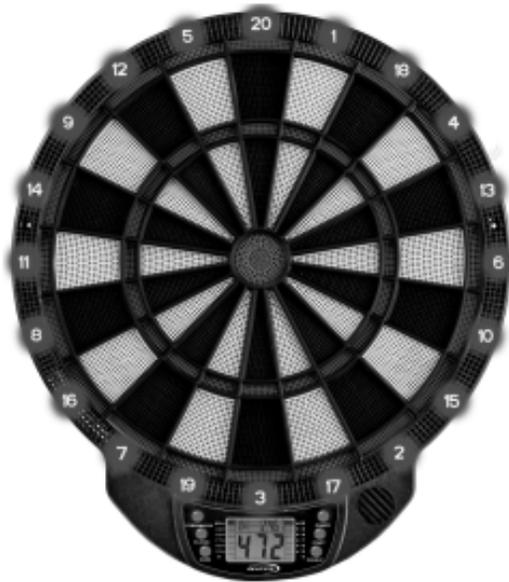




Lumen-X 100

Light up electronic dartboard



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please visit our website www.triumphsportsusa.com for the fastest expedited service possible for your replacement part ordering needs. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Warnings



WARNING: Choking Hazard—Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years of age.

Be sure to check out all the exciting games  has to offer.

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

Unpacking the Game

Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

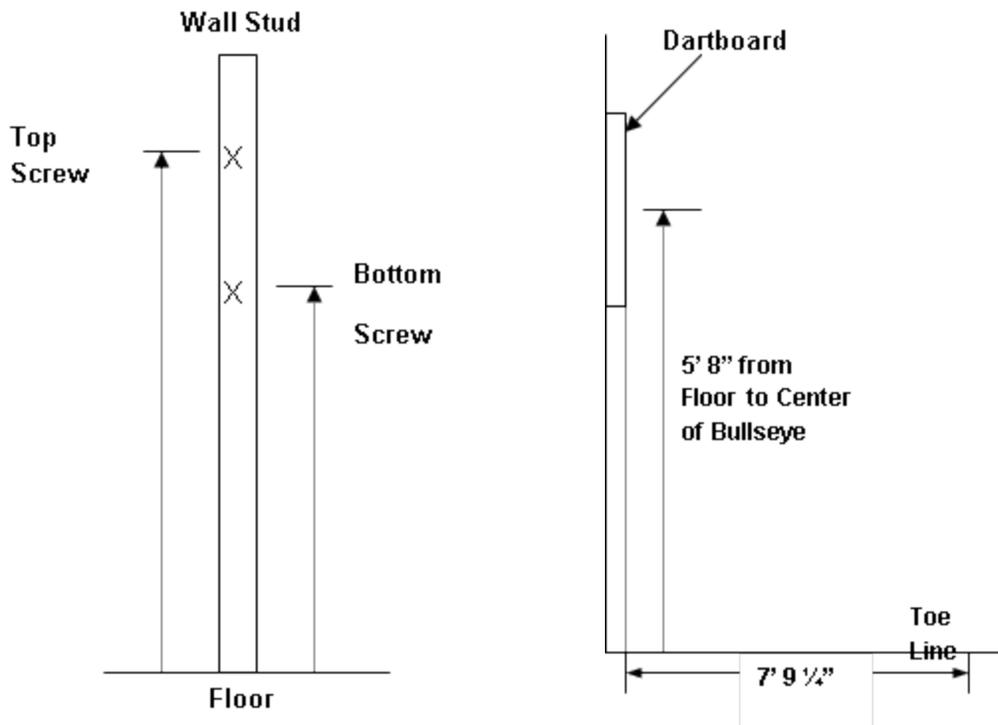
- 1 Electronic Dartboard
- 6 Darts (unassembled)
- Owner's Manual

This dartboard requires 3 AAA (1.5 volt) Batteries to operate. BATTERIES ARE INCLUDED. Do NOT mix old and new batteries and do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (nickel cadmium) batteries. Do not dispose of batteries in fire, batteries may explode or leak.

Setup / Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9 1/4" from the face of the dartboard. Locate a wall stud and place a mark 73.75" from the floor. This mark is for the top screw hole. For the bottom screw, you will measure down 11 inches from the top mark you just made. Mount the dartboard on the wall by lining up the holes on the back with the screws. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall.

Center of Bullseye should be 5' 8" from the floor when finished



Dartboard Functions

POWER button - Press to turn game on or off. Dartboard has an automatic suspend mode to conserve power and battery life (if using batteries). The dartboard will make sound effect and display "SLEEP" on the display after approximately 3 minutes of non-use. However, the scores are stored in memory and can be restored by pressing any button.

START button - This multi-function button is used to:

- **START** the game when all options have been selected.
- **CHANGE** to the next player when one player is finished with his round.
This will put dartboard in **HOLD** status between rounds to allow player to remove darts from the target area.

GAME buttons - Press to page through the on-screen game menu.

PLAYER button – This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display.

DOUBLE button – This button is used to activate the Double In and Double Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games.

iMatch button –

This exciting feature allows solo player to play against the computer at one of five different levels of skill – only 1 player can compete against the iMatch competitor. This adds a level of competition to normally routine practice sessions.

To activate the iMatch opponent:

1. Select the Game you wish to play
2. Press iMATCH button

Select CyberMatch opponent skill level by pressing the iMATCH button continually

iMatch Levels

Level 1	Professional
Level 2	Advanced
Level 3	Intermediate
Level 4	Novice
Level 5	Beginner

3. Press START to begin play

When play begins: The 'human' player throws first. After 3 darts are thrown, go to the board to take darts out and press START to change to the next player (iMatch). Watch as the iMatch opponent's dart scores are registered on the display. After the iMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the "human" player. Play continues until one player wins. Good luck!

Electronic Dartboard Operation

1. Press the **POWER** button to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** buttons until desired game is displayed
3. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2, 3, 4 , t 2-2, t 3-3, t 4-4) The default setting is 2 players.
4. Press **START** button to activate game and begin play.
5. Throw darts
The dart indicator display is represented by dart icons. The number of darts displayed indicate the remaining throws for the active player.

When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate “next player” and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up.

Team Play

In addition to scoring for up to 4 players, this dartboard is capable of keeping score for team play up to a maximum of 4 two-person teams (8 individuals). To enter team play mode, press **PLAYER** button continually until a “t” appears on the display. Each team option is illustrated below:

t 2-2

2 teams, 4 individual players

(1st team-players **1&3**, 2nd team-players **2&4**)

t 3-3

3 teams, 6 individual players

(1st team-players **1&4**, 2nd team-players **2&5**, 3rd team-players **3&6**)

t 4-4

4 teams, 8 individual players

(1st team-players **1&5**, 2nd team-players **2&6**, 3rd team-players **3&7**, 4th team-players **4&8**)

During team play, team members combine their scores to arrive at a team score.

Caring for your Electronic Dartboard

1. **Never use metal tipped darts on this dartboard.** Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard.
2. **Do not use excessive force when throwing darts.** Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.
3. **Turn darts clockwise as you pull them from the board.** This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.
4. **Remove the batteries when not in use .** This will prolong the life of your batteries.
5. **Do not spill liquids on the dartboard.** Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

Automatic Suspend Mode Feature

The dartboard will automatically suspend if no action occurs within approximately three minutes. This is designed to save power or battery life. A sound effect will play and the display will indicate "SLEEP" (see below). All scores will be stored in memory and play will resume when **any** button is pressed.



Display in Sleep Mode

Game Menu

G01	301	G44	Round the clock 10 triples
G02	401	G45	Round the clock 15 triples
G03	501	G46	Killer
G04	601	G47	Double down
G05	701	G48	Double down 41
G06	801	G49	All fives 51
G07	901	G50	All fives 61
G08	Cricket	G51	All fives 71
G09	No-score cricket 1*	G52	All fives 81
G10	No-score cricket 2*	G53	All fives 91
G11	Pick IT No-score cricket*	G54	Shanghai 1
G12	Scram	G55	Shanghai 5
G13	Cut throat cricket	G56	Shanghai 10
G14	Count up 300	G57	Shanghai 15
G15	Count up 400	G58	Golf-9 holes
G16	Count up 500	G59	Golf-18 holes
G17	Count up 600	G60	Football
G18	Count up 700	G61	Bowling
G19	Count up 800	G62	Baseball-6 inning
G20	Count up 900	G63	Baseball-9 inning
G21	Count up 999	G64	Steeplechase*
G22	Hi Score (3 rounds)	G65	Hurdle*
G23	Hi Score (4 rounds)	G66	Shove a penny
G24	Hi Score (5 rounds)	G67	Nine dart century
G25	Hi Score (6 rounds)	G68	Color Shot (Light off) *
G26	Hi Score (7 rounds)	G69	Color Shot(Light up) *
G27	Hi Score (8 rounds)	G70	Speed wheel *
G28	Hi Score (9 rounds)	G71	ROUND A BOUT(Beginner) *
G29	Hi Score (10 rounds)	G72	ROUND A BOUT(Int.) *
G30	Hi Score (11 rounds)	G73	ROUND A BOUT(Adv.) *
G31	Hi Score (12 rounds)	G74	Pick-It Cricket
G32	Hi Score (13 rounds)	G75	Light Up Warfare *
G33	Hi Score (14 rounds)	G76	Light off warfare *
G34	Round the clock 1 single	G77	Helicopter(Beginner) *
G35	Round the clock 5 single	G78	Helicopter(Int.) *
G36	Round the clock 10 single	G79	Helicopter(Adv.) *
G37	Round the clock 15 single	G80	Helicopter(Exp.) *
G38	Round the clock 1 doubles	G81	Memory *
G39	Round the clock 5 doubles	G82	Sharpshooter*
G40	Round the clock 10 doubles	G83	ADD IT UP(Game to 11) *
G41	Round the clock 15 doubles	G84	ADD IT UP(Game to 15) *
G42	Round the clock 1 triples	G85	ADD IT UP(Game to 21) *
G43	Round the clock 5 triples	G86	Tug of war*

* indicates Lighted games

Game Content

01

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). If a player goes past zero it is considered a “*Bus!*” and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the “DOUBLE” button to change this setting. The indicators will display your current setting:

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player’s scoring does not begin until a double is hit.
- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

Adjustable Difficulty Settings for 01 include 301, 401, 501, 601, 701, and 901.

CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

NO-SCORE CRICKET

Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).

Light on version: all lights starting on and turned off when the segment is hit.

Light off version: all lights starting off and turned on when the segment is hit.

PICK IT NO-SCORE CRICKET

This game is the same as no-score cricket. However, instead of using the traditional segments used in standard cricket, (15, 16, 17,18,19,20, & Bullseye) players face new and unfamiliar targets randomly selected by the computer. The game will consist of six random segments and Bullseye. The computer picked number will light up to guide the player. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times and the number will light off.

SCRAM (For 2 players only)

This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points.

The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.

CUT-THROAT CRICKET

Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!

COUNT-UP

The object of this game is to be the first player to reach the specified point total. Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses.

Adjustable Difficulty Settings for Count-Up include 400, 500, 600, 700, 800, 900, and 999. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the total necessary to win the game. For example, in Count-Up 500, the first player to reach 500 points is the winner.

HIGH SCORE

The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively.

Adjustable Difficulty Settings for High Score include 4 rounds, 5 rounds ...14 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of rounds in the game. For example, in High Score 7 rounds, the player with the most points after 7 rounds is the winner.

ROUND-THE-CLOCK

Each player attempts to score in each number from 1 through 20 **in order**. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for.

There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules; the differences are detailed as follows:

- **ROUND-THE-CLOCK 5** - Game starts at segment number 5
- **ROUND-THE-CLOCK 10** - Game starts at segment number 10
- **ROUND-THE-CLOCK 15** - Game starts at segment number 15

Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers.

ROUND-THE-CLOCK Double - Player must score a **Double** in each segment from 1 through 20 in order.

- **ROUND-THE-CLOCK Double 5** - Game starts at double segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK Double 10** - Game starts at double segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK Double 15** - Game starts at double segment 15

ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a **Triple** in each segment from 1 through 20 in order.

- **ROUND-THE-CLOCK Triple 5** - Game starts at triple segment 5
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - Game starts at triple segment 10
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - Game starts at triple segment 15

ALL FIVES

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points ($5 \times 5 = 25$).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The screen will keep track of the point totals.

Adjustable Difficulty Settings for All Fives include 51, 61, 71, 81, and 91. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of points (or fives) it takes to win the game.

SHANGHAI

Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options:

- **SHANGHAI 5** - *Game starts at segment 5*
- **SHANGHAI 10** - *Game starts at segment 10*
- **SHANGHAI 15** - *Game starts at segment 15*

GOLF

This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18. Once players finish 9 through 18 holes, the player with fewest strokes wins.

The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole is counted as an "eagle" and that player gets to complete that hole with 1 "stroke."

Note: **The active player continues to throw darts until he "holes out"** (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!

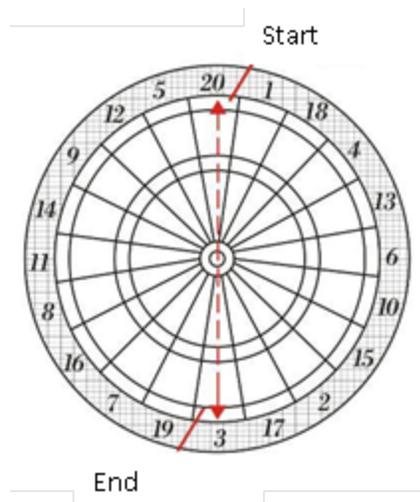
FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram).

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order:

Double 20 ... Outer Single 20 ... Triple 20 ... Inner Single 20 ...
Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3 ...
Triple 3 ... Outer Single 3 ... and finally a Double 3.

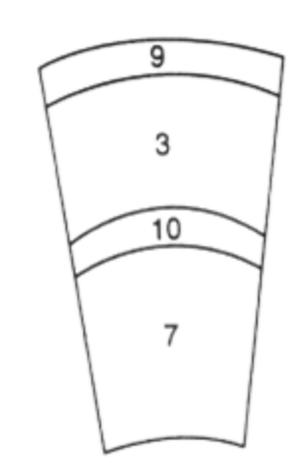
The First player to "score" is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.



BOWLING

This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. In each round, you must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total:

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins



There are several rules for this game as follows:

1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The game includes 10 rounds. The highest score is the winner.
2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. **Hint:** Try to hit each single to reach 10 points in the frame.
3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice.
4. If your first dart hits a double segment (select alley), your second dart hits a double too and the third dart hits inner or outer single segment, you will score 10 pins (point) for this round.
5. If your first dart hits the double segment (select alley), your second dart hits the outer or inner single segment and the third dart hits the double, this round will only score 9 points.
6. If your first dart hits the double segment (select alley), your second dart hits the triple and the third dart hits the double segment, you will score 19 points total.

BASEBALL

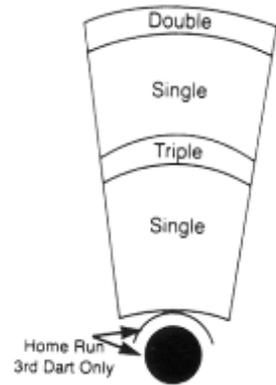
This dartboard version of baseball takes a great deal of skill.

As in the real game, a complete game consists of 9 innings.

Each player throws 3 darts per “inning”, and the dart represents a batter.

The object of the game is to score as many runs as possible each inning.

A batter needs to run to home base to score. For example, when a player hit twice double segment, the first batter runs 4 bases and score one point and the second batter will be on second base. If the third darts hit bullseye, the third batter gets a home run and bring the second batter back to home base as well. The player will get 2 points. The player with the most runs at the end of the game is the winner.



The field is laid out as shown in the diagram.

Segment	Result
----------------	---------------

“Single” –	batter runs one base
------------	----------------------

“Double” –	batter runs two bases
------------	-----------------------

“Triple” –	batter runs three bases
------------	-------------------------

“Bullseye” –	Home Run (<i>can only be attempted on third dart of each round</i>)
--------------	---

Adjustable Difficulty Settings for BASEBALL include 6 rounds and 9 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of round it takes to win the game.

STEEPLECHASE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. You will see randomly picked hurdles on the track. They are indicated by the FLASHING light. You must hit the triple segment of those numbers to get over that hurdle and continue through the course. The first player to complete the course wins!

RACE

The object of this game is to be the first player to finish the “race” by being the first to complete the “track.” The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment. The first player to complete the course wins the race.

SHOVE A PENNY

Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.

NINE-DART CENTURY

The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).

COLOR SHOT

Light on version: all lights starting on, player 1 must hit all WHITE segments and player 2 must hit all COLORED segments (see below chart). The lights will keep track of the targets remaining. To win, player 1 must shoot out all of the WHITE segments to turn off the lights or player 2 must shoot out all of the COLORED segments to turn off the lights. The first player who turns off his/her lights is the winner.

Light off version: all lights starting off, player 1 must hit all WHITE segments and player 2 must hit all COLORED segments (see below chart). To win, player 1 must shoot out all of the WHITE segments to turn on the lights or player 2 must shoot out all of the COLORED segments to turn on the lights. The first player who turns on his/her lights is the winner.

Player 1: WHITE

Double and triple of	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
----------------------	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---

Player 2: COLORS

Double and triple of	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B
----------------------	----	----	----	---	---	---	---	----	----	----	---

Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color can't tell which is WHITE and COLORS. One hit on a segment should close the segment for both versions of color shot. Target can be shot at any sequence.

SPEED WHEEL

The object of the game is to shoot the lights out but you need to catch speed wheel light during 2 separate rounds.

First round, one light goes CLOCKWISE around the board very fast (we will call this light S). A player needs to hit the segment it is in. Once the player does that they will need to hit the same speed light that is going COUNTERCLOCKWISE (we will call this light W). A player does not need to win in 1 round (3 darts)- If they get light S, they will only shoot at W for the rest of the game. First player to complete Light S and Light W wins the game!

ROUND A BOUT-

Beginner level: After a player starts the game, 4 adjacent illuminated lights with light on and proceed around the dartboard in clockwise rotation. The goal is to hit the moving illuminated area. Once a player shoots any one of the four illuminated figures, he or she wins the game. Each player has 3 darts; however, if the first player close any one of four illuminated figure in 3 darts. The first player wins the game and the round is finished.

Intermediate level:

Same rules as beginner level. The rotation speed is faster in Intermediate level. The first player close the figure is the winner. Each player has 3 darts; however, if the first player close the illuminated figure in 3 darts. The first player wins the game and the round is finished.

Advance Level:

Same rules apply. The rotation speed is faster than Intermediate level. The first player close the moving lit area is the winner. Each player has 3 darts; however, if the first player close the illuminated figure in 3 darts. The first player wins the game and the round is finished.

PICK-IT CRICKET

This game is very similar to standard cricket. Instead of using the traditional segments used in standard cricket, (15, 16, 17,18,19,20, & Bullseye) players face new and unfamiliar targets randomly selected by the computer. The game will consist of six random segments and Bullseye. The computer picked number will light up to guild the player. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 times and the number will light off. All other rules apply as detailed in standard Cricket.

WARFARE

In this 2-player game, the dartboard is a battleground divided into two halves by 6 and 11 segment (flashing). The first player to hit all of the opposing segments (armies) wins the game. Segments do not have to be hit in order.

Player 1 is the "TOP" army and shoots darts at the bottom sections (10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8) of the board.

Player 2 is the "BOTTOM" army and shoots for the top section (14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13) of the dartboard.

The player who first eliminates rival army is the winner.

Light on version: all lights starting on and turned off when the segment is hit.

Light off version: all lights starting off and turned on when the segment is hit.

HELICOPTER

Four lights compose a helicopter blade, spinning around the dartboard. When player hit the blade, the light will go off. The first player to hit all four blades is the winner.

Beginner level:	Blades rotates in slow speed
Intermediate level:	Blades rotates in median speed
Advance level:	Blades rotates in fast speed
Expert Helicopter:	Blades rotates in progressively faster after a blade is hit.

MEMORY

In first round, the computer will randomly pick a number and the number will flash quickly. Player needs to remember and shoot the number to move on. If the player succeeds, the player moves to round 2. In round 2, the computer will randomly pick 2 numbers and the numbers will flash. If the player succeeds again, the player moves to round 3. In round 3 the computer will randomly pick 3 numbers and the numbers will flash. Player will continue the round if he/she fails at that round. The players need to succeed in 3 rounds to win the game.

SHARP SHOOTER

This game will keep players on their toes. In each round, the computer randomly selects a set of three targets the player must hit. The numbers will lights on. The player must try to hit all three targets within 15 seconds with 3 darts. The order doesn't matter. The player needs to hit all three appointed targets to win the game in 15 seconds.

ADD IT UP

Players shoot to get to the winning score

Beginner- Game to 11

Inter- Game to 15

Exp- Game to 21

Single Segment Area- 1 pt

Double Segment Area-2 pt

Triple Segment Area-3 pt

Single Bull-2 pt

Double Bull- 3 pt

To win, a player must be the first to 11, 15, or 21 points depending on the variation chosen. The first reach the appointed score player is the winner.

TUG OF WAR

The first person to take the lead by more than 50 points should be the winner. However, player 1 can't win the game in first round. Player 2 will have a fair chance to shoot. Once a player's score is 50 points over the other's score, the player wins the game.

Important Notes

Stuck Segment

Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all play will be suspended and the scoring display will indicate the segment number that is stuck.

To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off.

Broken Tips

From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment.

Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. We include a pack of replacement tips that should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard.

Darts

It is recommended that you do not use darts that exceed 12 grams on this dartboard. The darts included with this dartboard average 10 grams and use standard soft tips. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products.

Look for soft tip dart accessories for all your electronic dart needs.

Cleaning your Electronic Dartboard

Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty.



Lumen-X 100

**Cible de jeu de fléchettes électronique
luminescente**



Veillez conserver ce mode d'emploi pour consultation ultérieure

En cas de problème avec votre récent achat, commandez sur notre site Web www.triumphsportsusa.com les pièces de rechange nécessaires qui vous seront livrées dans les plus brefs délais. Ayez votre reçu sous la main.

Pour toute demande d'assistance ou problème lié à la garantie, veuillez contacter Triumph Sports USA par téléphone au 1-866-815-4173 ou par courriel à

csr@triumphsportsusa.com

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports, Inc.

Tous les jeux Triumph Sports USA, Inc. (TSU) bénéficient d'une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie couvre l'acquéreur d'un jeu TSU vendu au détail contre tout défaut de matériau ou de construction pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les châssis, les plateaux de table, les surfaces de jeu, les piles et les outils. Un châssis, un plateau de table ou une surface de jeu endommagé n'étant pas remplaçables, il faut rapporter le jeu au magasin. L'usure due au jeu ou à une utilisation normale n'est pas couverte par la garantie, ni l'usure ou les dommages provoqués par un usage abusif du jeu, lesquels annulent toutes les garanties TSU.

Un reçu ou une autre preuve d'achat sera exigé avant d'entamer toute exécution de garantie. Vous pouvez faire parvenir les demandes d'exécution de la garantie par courrier électronique, par courrier ou en contactant notre service à la clientèle par téléphone au : 1-866-815-4173 ou par courriel à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez nous contacter avant de rapporter le produit au magasin

Avertissements



AVERTISSEMENT: Risque d'étranglement. Le produit contient de petites balles et de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Ne manquez pas de consulter tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à :

www.triumphsportsusa.com



BILLARDS



FLÉCHETTES



TABLES DE JEUX



CASINO



JEUX D'EXTÉRIEUR



CIBLES DE
FLÉCHETTES

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

Déballage du jeu

Déballer soigneusement votre nouvelle cible de jeu de fléchettes en vérifiant que toutes les pièces sont présentes. Les composants suivants sont inclus dans cet ensemble :

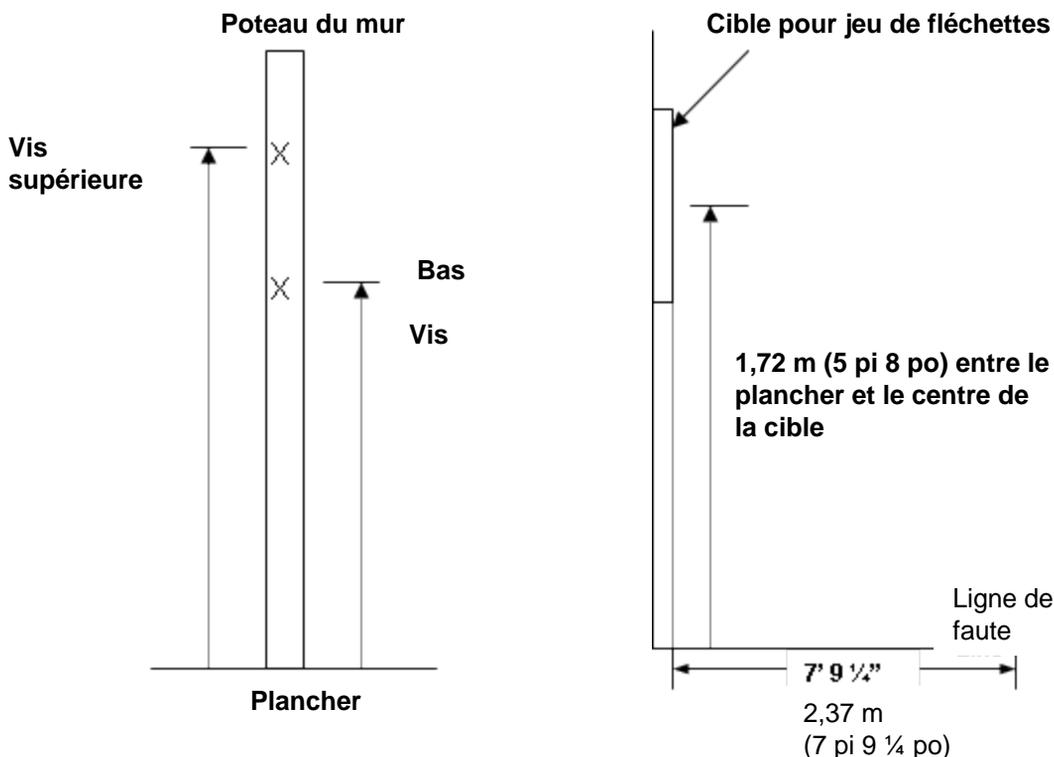
- 1 cible de jeu de fléchettes électronique
- 6 fléchettes (non assemblées)
- Manuel du propriétaire

Cette cible pour jeu de fléchettes nécessite 3 piles AAA (1,5 volt) pour fonctionner. **LES PILES SONT INCLUSES.** NE PAS mélanger des piles neuves et usagées et ne pas mélanger des piles alcalines standard (en carbone/zinc) et rechargeables (en nickel/cadmium). Ne pas jeter les piles dans le feu, car elles peuvent exploser ou fuir.

Instructions d'installation et de montage

Choisissez un emplacement pour accrocher la cible de jeu de fléchettes en laissant un espace libre d'environ 3 m (10 pi) devant la cible. La « ligne de faute » doit être située à 2,37 m (7 pi 9 1/4 po) de la face de la cible. Localisez le poteau d'un mur et placez une marque à 1,87 m (73,75 po) du plancher. Cette marque servira pour le trou de la vis supérieure. Pour la vis inférieure, vous mesurerez 28 cm (11 po) en bas de la marque supérieure que vous venez de poser. Montez la cible sur le mur en alignant les trous situés à l'arrière avec les vis. Il peut s'avérer nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que le panneau soit sûrement fixé au mur.

Le centre de la cible doit être à 1,72 m (5 pi 8 po) du plancher une fois l'installation terminée



Fonctions de la cible pour jeu de fléchettes

Bouton ALIMENTATION - Appuyez pour allumer ou éteindre le jeu. La cible est dotée d'un mode de suspension automatique pour conserver l'énergie et la durée de vie des piles (si vous utilisez des piles). Après environ 3 minutes de non-utilisation, la cible produit un effet sonore et affiche la mention « VEILLE » sur l'écran. Cependant, les scores sont enregistrés dans la mémoire et vous pouvez les restaurer en appuyant sur n'importe quel bouton.

Bouton DÉMARRER - Ce bouton multifonction est utilisé pour :

- **DÉMARRER** le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées.
- **PASSER** au joueur suivant lorsqu'un joueur a terminé son tour.

Cela met la cible à l'état ATTENTE entre les tours pour permettre au joueur de **retirer les fléchettes de la zone cible.**

Boutons JEU - Appuyez pour faire défiler le menu du jeu à l'écran.

Bouton JOUEUR – Ce bouton est utilisé au début de chaque jeu pour sélectionner le nombre de joueurs souhaité. Ce bouton permet également aux joueurs de voir les scores des autres joueurs inactifs.

Bouton DOUBLE – Ce bouton est utilisé pour activer les options « Double entrant » et « Double sortant » pour les jeux « 01 ». Cette fonction n'est active que lors de la sélection des jeux 301, 401, etc.

Bouton iMatch -

Cette fonction ingénieuse permet au joueur solitaire de jouer contre l'ordinateur à l'un des cinq niveaux de compétence différents. Un seul joueur peut se mesurer à l'adversaire iMatch. Cela permet de corser la concurrence lors des séances de jeu normalement routinières.

Pour activer l'adversaire iMatch :

1. Sélectionnez le jeu que vous voulez jouer
2. Appuyez sur le bouton iMATCH

Sélectionnez le niveau de compétence de l'adversaire CyberMatch en appuyant sur le bouton iMATCH en continu

Niveaux iMatch

Niveau 1	Professionnel
Niveau 2	Avancé
Niveau 3	Intermédiaire
Niveau 4	Novice
Niveau 5	Débutant

3. Appuyez sur DÉMARRER pour commencer à jouer

Lorsque le jeu commence : Le joueur « humain » lance les fléchettes en premier. Après 3 fléchettes lancées, allez au panneau pour retirer les fléchettes et appuyez sur DÉMARRER pour passer au joueur suivant (iMatch). Observez les scores des fléchettes de l'adversaire iMatch à mesure qu'ils sont enregistrés à l'écran. Quand l'adversaire iMatch a fini son tour, le panneau est automatiquement réinitialisé pour le joueur « humain ». Le jeu continu jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie. Bonne chance!

Fonctionnement de la cible de jeu de fléchettes électronique

1. **Appuyez sur le bouton ALIMENTATION** pour activer la cible. Une brève introduction musicale est jouée lorsque l'écran effectue un essai sous tension.
2. **Appuyez sur les boutons JEU** jusqu'à ce que le jeu désiré soit affiché
3. **Appuyez sur le bouton JOUEUR** pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2, 3, 4, t 2-2, t 3-3, t4-4) Le réglage par défaut est 2 joueurs.
4. **Appuyez sur le bouton DÉMARRER** pour activer le jeu et commencer à jouer.
5. **Lancer les fléchettes**

L'affichage de l'indicateur de fléchette est représenté par les icônes des fléchettes. Le nombre de fléchettes affichées indique les lancers restants du joueur actif.

Lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une commande vocale indique « joueur suivant » et le score clignote. Les fléchettes peuvent maintenant être retirées sans affecter le marquage de points électronique. Quand toutes les fléchettes ont été retirées de la surface de jeu, appuyez sur le bouton DÉMARRER pour passer au joueur suivant. Une commande vocale indique quel joueur doit jouer.

Jeu en équipe

En plus de marquer les points pour 4 joueurs maximum, cette cible est capable de garder le score des équipes pour un maximum de 4 équipes de deux personnes (8 joueurs). Pour entrer dans le mode de jeu en équipe, appuyez sur le bouton JOUEUR en continu jusqu'à ce que la lettre « t » apparaisse à l'écran. Chaque option d'équipe est illustrée ci-dessous :

t 2-2

2 équipes, 4 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et3, joueurs de la 2^{ème} équipe 2et4)

t 3-3

3 équipes, 6 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et4, joueurs de la 2^{ème} équipe 2et5, joueurs de la 3^{ème} équipe 3et6)

t 4-4

4 équipes, 8 joueurs individuels

(joueurs de la 1^{ère} équipe 1et5, joueurs de la 2^{ème} équipe 2et6, joueurs de la 3^{ème} équipe 3et7, joueurs de la 4^{ème} équipe 4et8)

Pendant le jeu en équipe, les membres d'équipe additionnent leurs scores pour établir le score de l'équipe.

Prendre Soins De Votre Cible De Jeu De Fléchettes Électronique

1. **Ne jamais utiliser de fléchettes à pointe métallique sur cette cible.** Les fléchettes à pointe métallique peuvent endommager gravement les circuits électroniques de cette cible.
2. **Ne pas exercer de force excessive en lançant les fléchettes.** Lancer les fléchettes trop fort risque de casser les pointes et d'entraîner une usure excessive sur le panneau.
3. **Tourner les fléchettes dans le sens horaire pour les retirer du panneau.** Cela permet de retirer les fléchettes facilement, prolongeant ainsi la durée de vie des pointes.
4. **Retirer les piles quand elles ne sont pas utilisées.** Cela permet de prolonger la durée de vie des piles.
5. **Ne pas déverser de liquide sur la cible.** Ne pas utiliser de nettoyeurs à vaporisation ou des nettoyeurs qui contiennent de l'ammoniac ou d'autres produits chimiques agressifs, car ils peuvent causer des dommages.

Fonction De Mode De Suspension Automatique

La cible se met automatiquement en suspens si aucune action ne survient pendant environ trois minutes. Cela permet d'économiser l'énergie ou la durée de vie des piles. Un effet sonore se fait entendre et l'écran indique « VEILLE » (voir ci-dessous). Tous les scores sont enregistrés dans la mémoire et le jeu reprend lorsque vous appuyez sur n'importe quel bouton.



Affichage en mode « Veille »

Menu de jeu

G01	301	G44	Round the clock 10 triples
G02	401	G45	Round the clock 15 triples
G03	501	G46	Killer
G04	601	G47	Double down
G05	701	G48	Double down 41
G06	801	G49	All fives 51
G07	901	G50	All fives 61
G08	Cricket	G51	All fives 71
G09	No-score cricket 1*	G52	All fives 81
G10	No-score cricket 2*	G53	All fives 91
G11	Pick IT No-score cricket*	G54	Shanghai 1
G12	Scram	G55	Shanghai 5
G13	Cut throat cricket	G56	Shanghai 10
G14	Count up 300	G57	Shanghai 15
G15	Count up 400	G58	Golf à 9 trous
G16	Count up 500	G59	Golf à 18 trous
G17	Count up 600	G60	Football
G18	Count up 700	G61	Bowling
G19	Count up 800	G62	Baseball à 6 manches
G20	Count up 900	G63	Baseball à 9 manches
G21	Count up 999	G64	Steeplechase*
G22	Meilleur score (3 tours)	G65	Haie*
G23	Meilleur score (4 tours)	G66	Shove a penny
G24	Meilleur score (5 tours)	G67	Nine dart century
G25	Meilleur score (6 tours)	G68	Color Shot (lumière éteinte) *
G26	Meilleur score (7 tours)	G69	Color Shot (lumière allumée) *
G27	Meilleur score (8 tours)	G70	Speed wheel *
G28	Meilleur score (9 tours)	G71	ROUND A BOUT (débutant) *
G29	Meilleur score (10 tours)	G72	ROUND A BOUT (interm.) *
G30	Meilleur score (11 tours)	G73	ROUND A BOUT (avan.) *
G31	Meilleur score (12 tours)	G74	Pick-It Cricket
G32	Meilleur score (13 tours)	G75	Light Up Warfare *
G33	Meilleur score (14 tours)	G76	Light off warfare *
G34	Round the clock 1 simple	G77	Helicopter (débutant) *
G35	Round the clock 5 simple	G78	Helicopter (interm.) *
G36	Round the clock 10 simple	G79	Helicopter (avan.) *
G37	Round the clock 15 simple	G80	Helicopter (exp.) *
G38	Round the clock 1 double	G81	Mémoire *
G39	Round the clock 5 double	G82	Sharpshooter*
G40	Round the clock 10 double	G83	ADD IT UP (jeu jusqu'à 11) *
G41	Round the clock 15 double	G84	ADD IT UP (jeu jusqu'à 15) *
G42	Round the clock 1 triple	G85	ADD IT UP (jeu jusqu'à 21) *
G43	Round the clock 5 triple	G86	Tug of war*

* Indique les jeux éclairés

Contenu des jeux

01

Ce jeu de pub et de tournoi très populaire se joue en soustrayant chaque fléchette du total de départ jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si le joueur dépasse zéro, il est considéré comme un « *Bust* » (en faillite) et le score retourne à sa position initiale au début du tour. Par exemple, si le joueur doit avoir 32 pour terminer le jeu et qu'il touche 20, 8 et 10 (38 au total), le score retourne à 32 pour le tour suivant.

Lors du jeu, il est possible de choisir l'option double entrant ou double sortant (celle-ci est l'option la plus utilisée). Il suffit d'appuyer sur le bouton « DOUBLE » pour modifier ce paramètre. Les indicateurs affichent votre paramètre actuel :

- **Double entrant** - Un double doit être atteint avant que les points ne soient soustraits du total. En d'autres termes, le comptage des points d'un joueur ne commence que si un double est atteint.
- **Double sortant** - Un double doit être atteint pour terminer la partie. Cela signifie qu'un chiffre pair est nécessaire pour terminer la partie.
- **Double entrant et double sortant** - Un double est requis pour démarrer et terminer le comptage des points de la partie par chaque joueur.

Les paramètres de difficulté réglables pour 01 comprennent 301, 401, 501, 601, 701 et 901.

CRICKET

Cricket est un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux joueurs aguerris qu'aux débutants. Les joueurs lancent pour les numéros les plus favorables pour eux et peuvent forcer leurs adversaires à lancer pour les numéros qui ne leur sont pas aussi favorables. L'objectif du cricket consiste à « fermer » les numéros favorables avant son adversaire tout en accumulant le plus grand nombre de points.

Seuls les numéros 15 à 20 et la cible interne/externe sont utilisés. Chaque joueur doit frapper un numéro 3 fois pour « ouvrir » ce segment au comptage des points. Le joueur obtient alors le nombre de points du segment « ouvert » chaque fois qu'il lance une fléchette qui atterrit dans ce segment, pourvu que son adversaire n'ait pas fermé ledit segment. Frapper le double cercle compte pour deux frappes et frapper le tripe cercle compte pour 3 frappes.

Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est « fermé » lorsque le ou les autres joueurs frappent le segment ouvert 3 fois. Une fois un numéro a été « fermé », aucun joueur ne peut marquer des points sur ce numéro pour le restant de la partie.

Comment gagner? - L'équipe qui ferme les numéros en premier en accumulant le total de points le plus élevé est l'équipe gagnante. Si un joueur « ferme » tous les numéros en premier sans avoir le plus grand nombre de points, il doit continuer à marquer sur les numéros « ouverts ». Si le joueur ne rattrape pas son déficit de points avant que son ou ses adversaires « ferment » tous les numéros, c'est l'équipe adverse qui gagne. La partie continue jusqu'à la fermeture de tous les segments. Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de points.

NO-SCORE CRICKET

Mêmes règles que le Cricket standard, mais on ne compte pas les points. Le but de cette version est d'être le premier à « fermer » simplement tous les numéros appropriés (15 à 20 et le centre de la cible).

Version éclairée : toutes les lumières sont allumées puis éteintes lorsque le segment est touché.

Version éteinte : toutes les lumières sont éteintes puis allumées lorsque le segment est touché.

PICK IT NO-SCORE CRICKET

Ce jeu est identique au « no-score cricket ». Mais au lieu d'utiliser les segments traditionnels utilisés dans le cricket standard (15, 16, 17, 18, 19, 20 et centre de la cible), les joueurs visent des cibles nouvelles et inhabituelles, sélectionnées de façon aléatoire par l'ordinateur. Le jeu consiste en si segments aléatoires, plus le centre de la cible. Le numéro sélectionné par l'ordinateur s'allume pour guider le joueur. Un numéro est « fermé » lorsque le ou les autres joueurs frappent le segment ouvert 3 fois et le numéro s'allume.

SCRAM (Pour 2 joueurs seulement)

Ce jeu est une variante du Cricket. Le jeu consiste en deux tours. Les joueurs ont des objectifs différents dans chaque tour. Dans le tour 1, le joueur 1 essaie de « fermer » (marquer 3 coups sur chaque segment, 15 à 20 et centre de la cible). Pendant ce temps, le joueur 2 essaie d'accumuler le plus grand nombre de points dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermé. Une fois le joueur 1 a fermé tous les segments, le tour 1 est terminé. Dans le tour 2, les rôles des joueurs sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments, tandis que le joueur 1 essaie d'accumuler les points.

La partie se termine à la fin du tour 2 (quand le joueur 2 ferme tous les segments). Le joueur ayant le total de points le plus élevé est le gagnant.

CUT-THROAT CRICKET

Mêmes règles de base que le Cricket standard, mais lorsque le marquage des points commence, les points sont ajoutés au total de votre ou de vos adversaires. Le but de ce jeu est de terminer la partie avec total de points le moins élevé. Cette variante du Cricket offre des sensations différentes aux joueurs. Au lieu d'augmenter votre propre score et de travailler à votre propre intérêt comme dans le Cricket standard, Cut-Throat vous permet d'accumuler les points pour le compte de votre ou de vos adversaires pour leur creuser un trou toujours plus profond. Les amateurs de défis adoreront cette variante!

COUNT-UP

Le but de ce jeu est d'être le premier à atteindre un total de points spécifié. Le total de points est spécifié lorsque le jeu est sélectionné. Chaque joueur essaie de marquer le plus grand nombre de points possible par tour. Les doubles et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque segment. Par exemple, une fléchette qui atteint le segment 20 triple marque 60 points. Les scores cumulés de chaque joueur s'affichent sur l'écran à mesure que le jeu progresse.

Les paramètres de difficulté réglables pour Count-Up comprennent 400, 500, 600, 700, 800, 900 et 999. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le total nécessaire pour gagner la partie. Par exemple, dans Count-Up 500, le premier joueur qui atteint 500 points est le gagnant.

HIGH SCORE

Les règles de ce jeu de compétition sont simples : accumulez le plus grand nombre de points en trois tours (neuf fléchettes) pour gagner. Les doubles et les triples comptent 2 et 3 fois respectivement le score de ce segment.

Les Paramètres de difficulté réglables pour High Score comprennent 4 tours, 5 tours à 14 tours. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de tours dans la partie. Par exemple, dans High Score 7 tours, le joueur ayant le plus de points après 7 tours est le gagnant.

ROUND-THE-CLOCK

Chaque joueur essaie de marquer dans chaque numéro de 1 à 20 dans l'ordre. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un numéro correct est atteint, il essaie le numéro suivant dans l'ordre. Le joueur qui atteint 20 en premier est le gagnant. L'écran indique le segment vers lequel vous lancez la fléchette. Le joueur doit continuer à lancer vers un segment jusqu'à l'atteindre. L'écran indique alors le segment suivant vers lequel vous devez lancer la fléchette.

Il existe de nombreux paramètres de difficulté disponibles pour ce jeu. Les jeux ont les mêmes règles; les différences sont détaillées comme suit :

- **ROUND-THE-CLOCK 5** - *Le jeu commence au segment numéro 5*
- **ROUND-THE-CLOCK 10** - *Le jeu commence au segment numéro 10*
- **ROUND-THE-CLOCK 15** - *Le jeu commence au segment numéro 15*

Puisque ce jeu n'utilise pas le marquage de points, les anneaux double et triple comptent comme des numéros simples.

ROUND-THE-CLOCK Double - Le joueur doit marquer un **Double** dans chaque segment de 1 à 20 dans l'ordre.

- **ROUND-THE-CLOCK Double 5** - *Le jeu commence au segment double 5*
- **ROUND-THE-CLOCK Double 10** - *Le jeu commence au double segment 10*
- **ROUND-THE-CLOCK Double 15** - *Le jeu commence au double segment 15*

ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur doit marquer un **triple** dans chaque segment de 1 à 20 dans l'ordre.

- **ROUND-THE-CLOCK Triple 5** - *Le jeu commence au segment triple 5*
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 10** - *Le jeu commence au segment triple 10*
- **ROUND-THE-CLOCK Triple 15** - *Le jeu commence au segment triple 15*

ALL FIVES

Le panneau entier est jouable pour ce jeu (tous les segments sont actifs). Avec chaque tour (de 3 fléchettes), chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Chaque « cinq » compte pour un point. Par exemple, 10, 10, 5 = 25. 25 étant divisible par 5, ce joueur marque 5 points ($5 \times 5 = 25$).

Si un joueur lance 3 fléchettes qui ne sont pas divisibles par 5, aucun point n'est donné. La dernière fléchette de chaque tour doit également atterrir sur un segment. Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle atterrit dans la zone de l'anneau (ou manque complètement le panneau), il ne gagne aucun point, même si les deux premières fléchettes sont divisibles par 5. Cela permet d'éviter qu'un joueur rate volontairement le troisième lancer si ses deux premiers ont été bons. Le premier joueur à totaliser cinquante-et-un (51) « cinq » est le gagnant. L'écran affiche les totaux de points.

Les paramètres de difficulté réglables pour All Fives comprennent 51, 61, 71, 81 et 91. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de points (ou cinq) nécessaire pour gagner la partie.

SHANGHAI

Chaque joueur doit progresser autour du panneau de 1 à 20 dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 en lançant 3 fléchettes. Le but est de marquer le plus grand nombre de points possible dans chaque tour de 3 fléchettes. Les doubles et les triples comptent dans votre score. Le joueur ayant le score le plus élevé après avoir terminé les vingt segments est le gagnant.

Les paramètres de difficulté réglables pour Shanghai comprennent les options suivantes :

- **SHANGHAI 5** - *Le jeu commence au segment 5*
- **SHANGHAI 10** - *Le jeu commence au segment 10*
- **SHANGHAI 15** - *Le jeu commence au segment 15*

GOLF

Il s'agit d'une cible simulant le jeu de golf (mais vous n'avez pas besoin de bâtons pour jouer). Le but consiste à terminer un tour entre les « trous » 9 et 18 en ayant le score le moins élevé possible. Le « parcours » Championnat est composé de 3 trous multipliés à 27 pour un tour de neuf trous ou à 54 pour un tour de 18 trous. Lorsque les joueurs terminent les trous 9 à 18, le joueur ayant le nombre de coups le moins élevé est le gagnant.

Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque numéro représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups dans chaque trou pour passer au trou suivant. Évidemment, les doubles et les triples affectent votre score, car ils vous permettent de terminer un trou avec moins de coups. Par exemple, lancer un triple au premier coup d'un trou compte comme un « aigle » et le joueur peut terminer le trou avec 1 « coup ».

Remarque : Le joueur actif continue de lancer les fléchettes jusqu'à « finir » les trous (marquer 3 coupes dans le trou actuel. L'annonce vocale indique le joueur concerné : écoutez attentivement pour éviter de lancer les fléchettes hors de l'ordre spécifié. À propos, pas besoin de « quémander » son tour dans ce jeu!

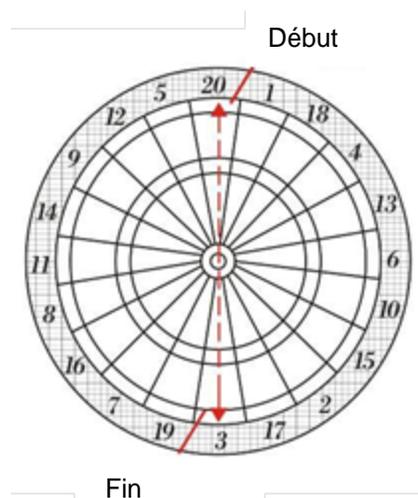
FOOTBALL

Attachez votre casque pour ce jeu! La première chose à faire consiste à sélectionner le « terrain de jeu » de chaque joueur. Cela peut être fait en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment sur le panneau. Cela dépend de votre choix, mais le segment sélectionné devient votre point de départ vers le centre de la cible, puis directement vers l'autre côté du centre de la cible (voir schéma).

Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20, vous commencez sur le double 20 (anneau extérieur) et vous suivez le parcours jusqu'au double 3. Le « terrain » est fait de 11 segments individuels et doit être touché dans l'ordre. Toujours dans l'exemple ci-dessus, vous devez lancer les fléchettes sur les segments suivants dans cet ordre :

Double 20 ... Anneau extérieur 20... Triple 20... Simple intérieur 20...
Centre de la cible extérieur... Centre de la cible intérieur... Centre de la cible extérieur... Simple intérieur 3... Triple 3... Simple extérieur 3... et enfin un double 3.

Le premier joueur à « marquer » est le gagnant. L'écran enregistre vos progrès et indique le segment suivant vers lequel vous devez lancer la fléchette.

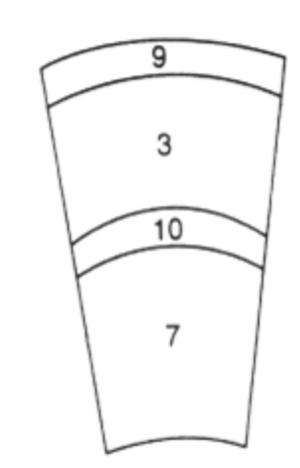


BOWLING

Cette adaptation du jeu de quilles dans la cible électronique est un vrai défi! C'est un jeu difficile qui exige de vous d'être très précis pour accumuler un score décent. Le joueur un commence le jeu. Dans chaque tour, vous devez sélectionner votre « allée » soit en lançant la fléchette ou en appuyant manuellement sur le segment de votre choix.

Une fois l'allée sélectionnée, il vous reste 2 fléchettes à lancer pour marquer des points ou « quilles ». Chaque segment spécifique dans votre « allée » correspond à un total de quilles donné :

<u>Segment</u>	<u>Score</u>
Double	9 quilles
Simple extérieur	3 quilles
Triple	10 quilles
Simple intérieur	7 quilles

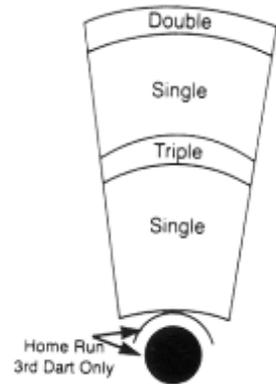


Ce jeu contient plusieurs règles :

1. Le score d'un jeu idéal serait 200 dans cette version du jeu de quilles. Le jeu comprend 10 tours. Le joueur ayant le score le plus élevé est gagnant.
2. Vous ne pouvez pas toucher les mêmes segments simples deux fois au cours de la même « descente » (tour). Le deuxième coup compte pour zéro point. *Astuce : Essayez de toucher chaque segment simple pour atteindre 10 points dans la descente.*
3. Vous pouvez marquer 20 points par « descente » en touchant le segment triple deux fois.
4. Si votre première flèche touche un segment double (allée sélectionnée), que votre deuxième fléchette touche aussi un double et que la troisième fléchette touche le segment simple intérieur ou extérieur, vous marquez 10 quilles (points) pour ce tour.
5. Si votre première flèche touche un segment double (allée sélectionnée), que votre deuxième fléchette touche le segment simple intérieur ou extérieur et que la troisième fléchette touche le double, vous ne marquez que 9 points pour ce tour.
6. Si votre première flèche touche un segment double (allée sélectionnée), que votre deuxième fléchette touche le segment triple et que la troisième fléchette touche le segment double, vous marquez 19 points au total.

BASEBALL

Cette version du baseball sur cible électronique demande beaucoup d'habileté. Comme dans le jeu réel, une partie complète est composée de 9 manches. Chaque joueur lance 3 fléchettes par « manche » et la fléchette représente un frappeur. Le but du jeu est de marquer autant de points que possible pour chaque manche. Un batteur doit croiser le marbre pour marquer. Par exemple, lorsqu'un joueur touche deux fois le segment double, le premier frappeur fait le tour des 4 bases et marque un point et le deuxième frappeur sera sur la deuxième base. Si la troisième fléchette touche le centre de la cible, le troisième frappeur fait le circuit et remet également le deuxième frappeur à son but. Le joueur obtient 2 points. Le joueur ayant le plus de courses à la fin de la partie est le gagnant.



Le terrain est disposé comme dans le diagramme.

Segment Résultat

- « Simple » – le frappeur court sur une base
- « Double » – le frappeur court sur deux bases
- « Triple » – le frappeur court sur trois bases
- « Centre de la cible » – Circuit (*ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour*)

Les Paramètres de difficulté réglables pour BASEBALL comprennent 6 tours et 9 tours. Chaque option est jouée exactement comme indiqué ci-dessus, sauf le nombre de points nécessaire pour gagner la partie.

STEEPLECHASE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la « course » en étant le premier sur le « parcours ». Le parcours commence au segment 20 et suit le sens horaire autour du panneau jusqu'au segment 5. Et comme dans une vraie course, il y a des obstacles sur le parcours qu'il faut franchir. Vous verrez des obstacles choisis de façon aléatoire sur la piste. Ils sont indiqués par la lumière clignotante. Vous devez toucher le segment triple de ces numéros pour franchir cet obstacle et achever le parcours. Le premier joueur à terminer le parcours a gagné!

RACE

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la « course » en étant le premier sur le « parcours ». Le parcours commence au segment 20 et suit le sens horaire autour du panneau jusqu'au segment 5. Le premier joueur à terminer le parcours gagne la course.

SHOVE A PENNY

Seuls les numéros 15 à 20 et le centre de la cible sont utilisés. Les segments simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples valent 3 points. Chaque joueur doit lancer sur les numéros dans l'ordre, avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer au segment suivant. Si un joueur marque plus de 3 points sur l'un des numéros, les points excédentaires sont accordés au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 à 20 et centre de la cible) est le gagnant.

NINE-DART CENTURY

Le but de ce jeu est de tenter de marquer 100 points, ou de s'en rapprocher le plus possible, après 3 tours (9 fléchettes). Les segments doubles et triples comptent 2 et 3 fois leur valeur, respectivement. Dépasser les 100 points est considéré comme une « faillite » et vous fait perdre, sauf si tous les joueurs font de même. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 gagne (le joueur qui a marqué le nombre de points le moins élevé après 100.)

COLOR SHOT

Version allumée : toutes les lumières sont allumées, le joueur 1 doit toucher les segments BLANCS et le joueur 2 doit toucher les segments COLORÉS (voir le tableau ci-dessous). Les lumières indiquent les cibles restantes. Pour gagner, le joueur 1 doit toucher tous les segments BLANCS pour éteindre les lumières, ou le joueur 2 doit toucher tous les segments COLORÉS pour éteindre les lumières. Le premier joueur qui éteint ses lumières est le gagnant.

Version éteinte : toutes les lumières sont éteintes, le joueur 1 doit toucher les segments BLANCS et le joueur 2 doit toucher les segments COLORÉS (voir le tableau ci-dessous). Pour gagner, le joueur 1 doit toucher tous les segments BLANCS pour allumer les lumières, ou le joueur 2 doit toucher tous les segments COLORÉS pour allumer les lumières. Le premier joueur qui allume ses lumières est le gagnant.

Joueur 1 : BLANC

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

Joueur 2 : COULEURS

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

Remarque : Veuillez utiliser le tableau ci-dessous pour déterminer le joueur 1 et le joueur 2 si la couleur de segment de votre cible électronique n'indique pas qui est le joueur BLANC et qui est le joueur COULEURS. Une seule touche sur un segment doit fermer le segment dans les deux versions de coups sur les couleurs. La cible peut être touchée dans n'importe quel ordre.

SPEED WHEEL

Le but du jeu est de toucher les lumières pour les éteindre, mais vous devez attraper la lumière de la roue dans 2 tours distincts.

Au premier tour, une lumière tourne très rapidement dans le sens HORAIRE autour du panneau (nous appellerons cette lumière S). Un joueur doit toucher le segment dans lequel il se trouve. Une fois que cela a été fait, il doit toucher la même lumière qui tourne rapidement dans le sens ANTIHORAIRE (nous appellerons cette lumière W). Un joueur n'a pas à gagner dans 1 tour (3 fléchettes). S'il attrape la lumière S, il ne visera que la lumière W pendant le reste de la partie. Le premier joueur à toucher la lumière S et la lumière W gagne la partie!

ROUND A BOUT-

Niveau débutant : Quand un joueur a commencé la partie, 4 lumières adjacentes s'allument et tournent autour de la cible électronique dans le sens horaire. Le but est de toucher la zone illuminée mobile. Quand un joueur touche l'une des quatre figures illuminées, il gagne la partie. Chaque joueur a 3 fléchettes; cependant, si le premier joueur se rapproche de l'une des quatre figures illuminées avec les 3 fléchettes, il gagne la partie et le tour est terminé.

Niveau intermédiaire :

Mêmes règles que pour le niveau débutant. La vitesse de rotation est plus importante dans le niveau intermédiaire. Le joueur le plus proche de la figure est le gagnant. Chaque joueur a 3 fléchettes; cependant, si le premier joueur se rapproche de la figure illuminée avec les 3 fléchettes, il gagne la partie et le tour est terminé.

Niveau avancé :

Les mêmes règles s'appliquent. La vitesse de rotation est plus importante que dans le niveau intermédiaire. Le joueur le plus proche de la zone allumée mobile est le gagnant. Chaque joueur a 3 fléchettes; cependant, si le premier joueur se rapproche de la figure illuminée avec les 3 fléchettes, il gagne la partie et le tour est terminé.

PICK-IT CRICKET

Ce jeu est très similaire au cricket standard. Mais au lieu d'utiliser les segments traditionnels utilisés dans le cricket standard (15, 16, 17, 18, 19, 20 et centre de la cible), les joueurs visent des cibles nouvelles et inhabituelles, sélectionnées de façon aléatoire par l'ordinateur. Le jeu consiste en six segments aléatoires, plus le centre de la cible. Le numéro sélectionné par l'ordinateur s'allume pour guider le joueur. Un numéro est « fermé » lorsque le ou les autres joueurs frappent le segment ouvert 3 fois et le numéro s'allume. Toutes les autres règles s'appliquent comme indiqué dans le cricket standard.

WARFARE

Dans ce jeu à 2 joueurs, la cible électronique est un champ de bataille divisé en deux parties par les segments 6 et 11 (qui clignotent). Le premier joueur à toucher tous les segments (armées) de l'adversaire gagne la partie. Il n'est pas obligatoire de toucher les segments dans un ordre particulier.

Le joueur 1 est l'armée du « HAUT » et lance les fléchettes vers les sections inférieures (10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 et 8) du panneau.

Le joueur 2 est l'armée du « BAS » et lance les fléchettes vers les sections supérieures (14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 et 13) du panneau.

Le joueur qui élimine le premier l'armée rivale est le gagnant.

Version éclairée : toutes les lumières sont allumées puis éteintes lorsque le segment est touché.

Version éteinte : toutes les lumières sont éteintes puis allumées lorsque le segment est touché.

HELICPTER

Quatre lumières composent une pale d'hélicoptère, tournoyant autour de la cible. Lorsque le joueur touche la pale, la lumière s'éteint. Le premier joueur qui touche les quatre pales est le gagnant.

Niveau débutant :	Les pales tournent à faible vitesse
Niveau intermédiaire :	Les pales tournent à vitesse moyenne
Niveau avancé :	Les pales tournent à vitesse élevée
Niveau expert :	Les pales tournent de façon progressivement accélérée après qu'une pale a été touchée.

MEMORY

Dans le premier tour, l'ordinateur choisit de façon aléatoire un numéro qui va clignoter rapidement. Le joueur doit se rappeler ce numéro et l'atteindre pour poursuivre. Si le joueur réussit, il passe au tour 2. Dans le tour 2, l'ordinateur choisit de façon aléatoire 2 numéros qui vont clignoter. Si le joueur réussit à nouveau, il passe au tour 3. Dans le tour 3, l'ordinateur choisit de façon aléatoire 3 numéros qui vont clignoter. Le joueur continue à jouer le tour s'il échoue. Les joueurs doivent réussir dans 3 tours pour gagner la partie.

SHARP SHOOTER

Ce jeu tiendra les joueurs en haleine. Dans chaque tour, l'ordinateur sélectionne de façon aléatoire un ensemble de trois cibles que le joueur doit toucher. Les numéros s'allument. Le joueur doit essayer de toucher les trois cibles en 15 secondes avec les 3 fléchettes. L'ordre n'est pas important. Le joueur doit toucher les trois cibles désignées pour gagner la partie en 15 secondes.

ADD IT UP

Les joueurs lancent leurs fléchettes pour réaliser le score gagnant

Débutant - Jeu jusqu'à 11

Interm. - Jeu jusqu'à 15

Exp. - Jeu jusqu'à 21

Zone de segment simple - 1 pt

Zone de segment double - 2 pts

Zone de segment triple - 3 pts

Taureau simple - 2 pts

Taureau double - 3 pts

Pour gagner, un joueur doit être le premier à atteindre 11, 15 ou 21 points selon la variante choisie. Le joueur qui atteint en premier le score désigné est le gagnant.

TUG OF WAR

Le premier joueur qui prend la tête du classement avec un écart de plus de 50 points est le gagnant. Cependant, le joueur 1 ne peut pas gagner la partie au premier tour. Le joueur 2 aura toutes ses chances. Une fois que le score d'un joueur a dépassé celui de l'autre joueur de plus de 50 points, il gagne la partie.

Remarques importantes

Segment bloqué

Parfois, une fléchette peut entraîner le blocage d'un segment dans la toile de séparation des segments. Si cela arrive, le jeu sera suspendu et l'écran des scores indiquera le numéro de segment bloqué.

Pour libérer le segment, il suffit de retirer la fléchette ou la pointe cassée du segment. Si le problème persiste, essayez de secouer le segment jusqu'à le débloquent. Le jeu se poursuivra alors à partir du point où il s'est arrêté.

Pointes cassées

De temps en temps, une pointe peut se casser et se coincer dans le segment. Essayez de la retirer avec des pinces ou des brucelles en saisissant l'extrémité exposée et en la tirant hors du segment. Si ce n'est pas possible, vous pouvez essayer de pousser la pointe vers l'arrière du segment. Utilisez un clou plus petit que le trou et poussez doucement la pointe jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. Veillez à ne pas pousser trop loin pour ne pas endommager les circuits derrière le segment.

Ne soyez pas alarmé si les pointes se cassent. Cela arrive souvent lorsqu'on joue avec des fléchettes à pointes émoussées. Nous offrons un paquet de pointes de rechange qui devrait vous suffire pour une assez longue période. Lors du remplacement des pointes, assurez-vous d'utiliser le même type de pointes adaptées à la cible.

Fléchettes

Il est recommandé de ne pas utiliser les fléchettes de plus de 12 grammes sur cette cible. Les fléchettes incluses avec cette cible pèsent en moyenne 10 grammes et utilisent des pointes émoussées standard. Les pointes de rechange sont disponibles chez la plupart des détaillants qui vendent des fléchettes.

Recherchez les accessoires de fléchettes à pointes émoussées pour tous vos besoins de jeu de fléchettes électronique.

Nettoyage de votre cible électronique

Votre cible électronique vous offrira des heures de compétition si elle est correctement entretenue. Il est recommandé de nettoyer régulièrement le meuble à l'aide d'un chiffon humide. Un détergent doux peut être utilisé si nécessaire. L'utilisation de nettoyeurs abrasifs qui contiennent de l'ammoniac peut causer des dommages et devrait être évitée. Évitez de déverser du liquide sur la zone de la cible, car cela peut causer des dommages irréversibles qui ne sont pas couverts par la garantie.