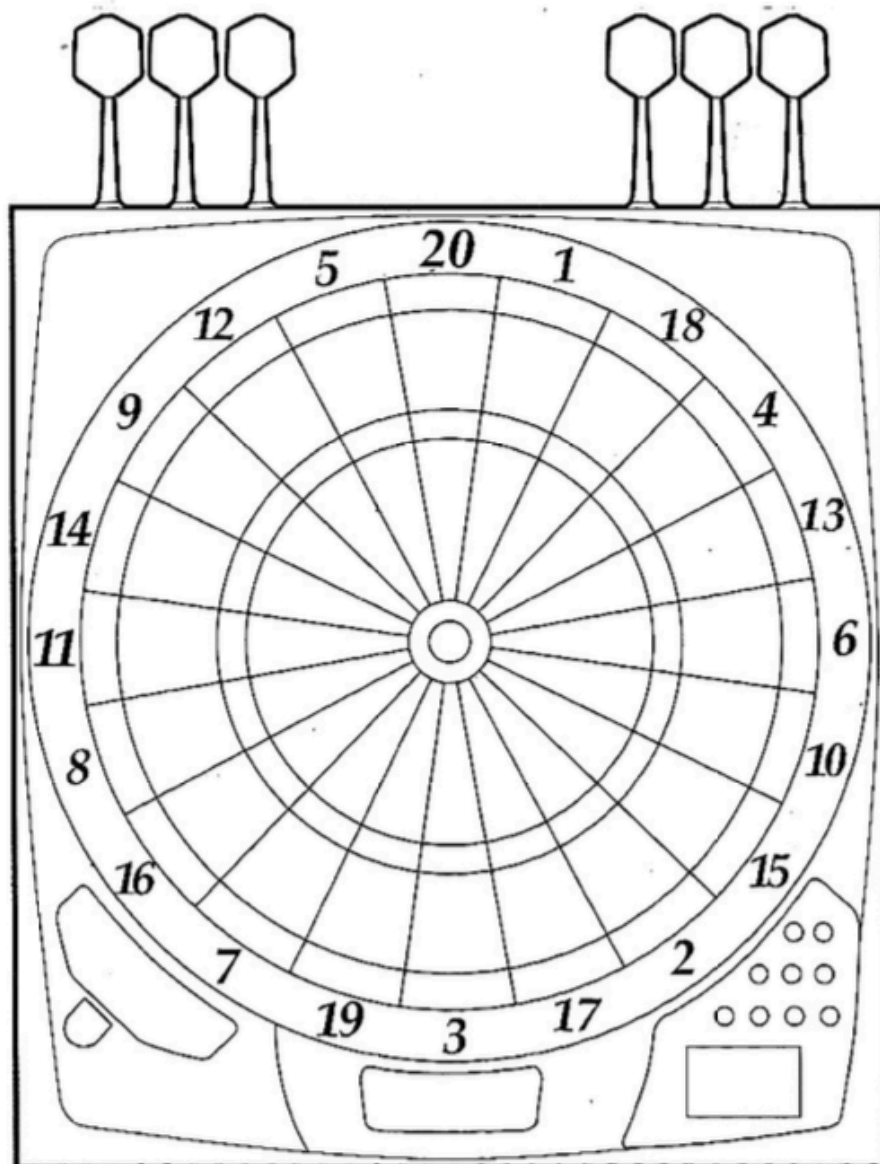


WORLD CHAMPION 

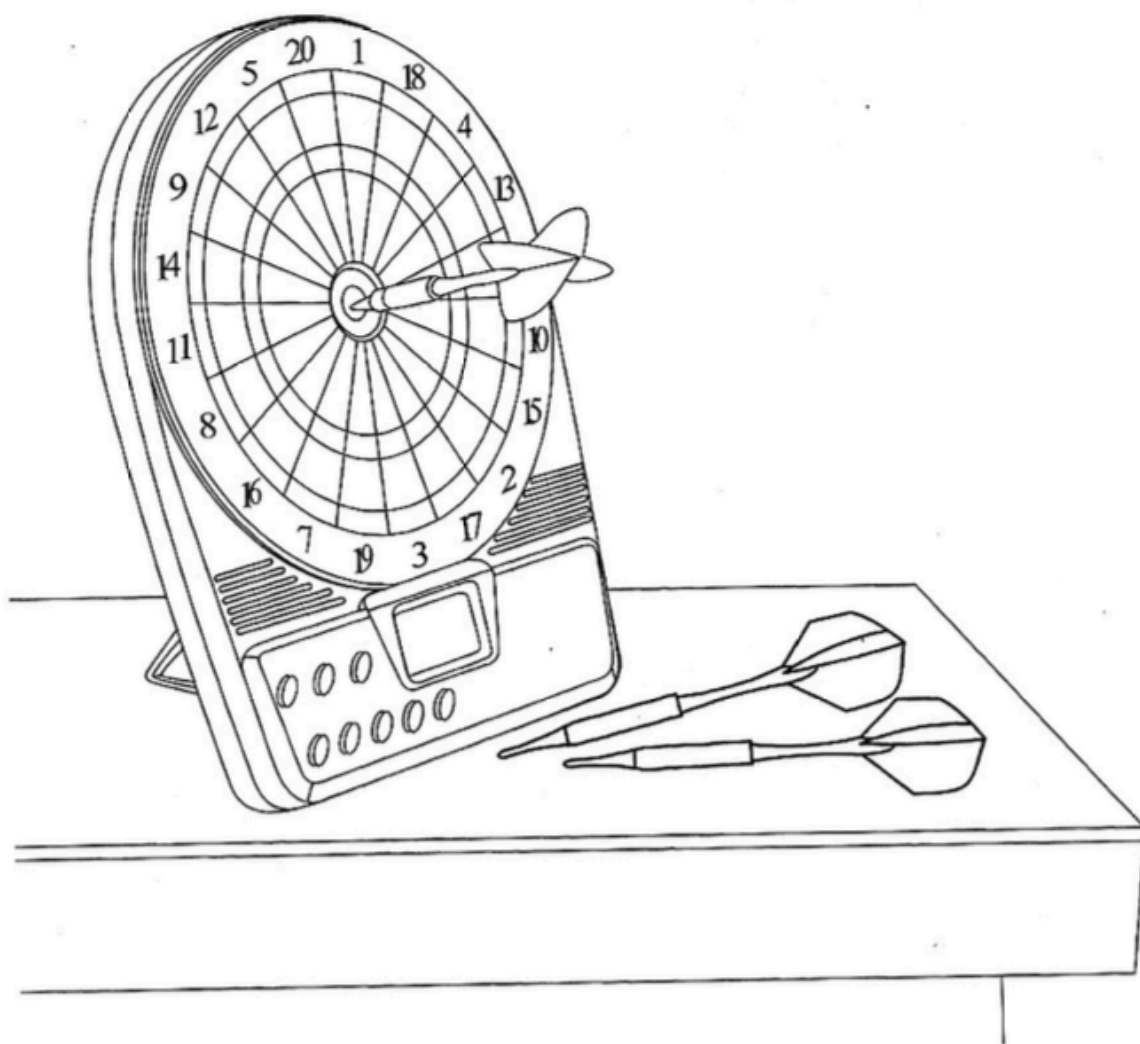


**CIBLE DE FLÉCHETTES
ÉLECTRONIQUE**

No.189 / No.289 / No.489

Manuel d'utilisation et instructions de jeux

WORLD CHAMPION



**Cible de fléchettes électronique No.189 /
No.289 / No.489
Manuel d'utilisation et instructions de jeux**

Merci d'avoir acheté votre cible de fléchettes électronique M.Y.

Avertissement :

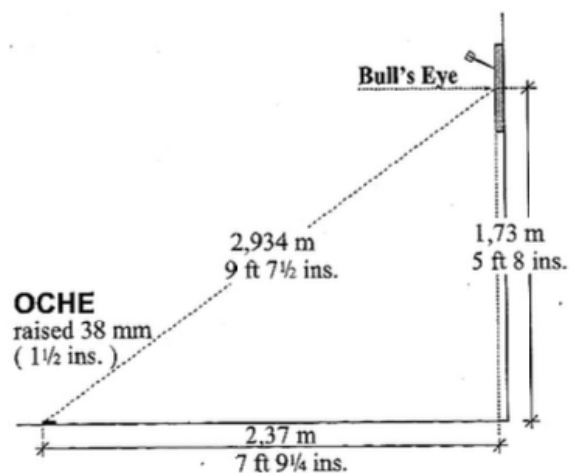
Cette cible de fléchettes n'est pas un jouet et ne doit être utilisée que sous la surveillance d'un adulte compétent. Une fois que vous avez fini de jouer, assurez-vous que les fléchettes sont rangées en toute sécurité et hors de portée des jeunes enfants.

Caractéristiques du produit

- Écran LCD
- Rétroéclairage LCD bleu
- Calcule automatiquement les scores
- Sons électroniques lorsque les fléchettes frappent la cible
- 18 jeux avec plusieurs niveaux et plusieurs options
- Maximum 8 joueurs
- S'éteint automatiquement 30 minutes après le jeu

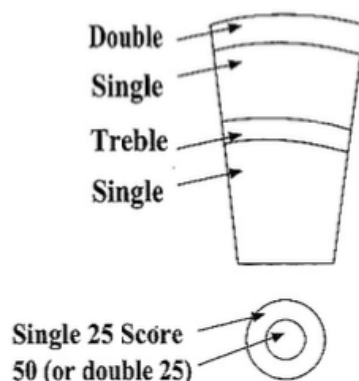
Installation standard

Choisissez un endroit sur le mur avec environ 3 mètres dégagés devant pour suspendre la cible à une hauteur de 1.73 mètre du sol jusqu'au Bull's Eye (centre). Les joueurs doivent se tenir à 2.37 mètres (le pas de tir ou oche) de la cible lors du lancer des fléchettes. (Voir l'image)



Système de score

Segment	Résultat
Segments à score simple	Score X1
Segments à score double	Score X2
Segments à score triple	Score X3
Anneau intérieur	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Définition des boutons

1. Appuyez sur le bouton "POWER" et le jeu passe en état de fonctionnement normal après avoir entendu un son.
2. Utilisez le bouton "GAME" pour choisir les jeux (G01-G18). Le bouton "GAME" peut également quitter un jeu et revenir à l'état d'origine.
3. Le bouton "OPTION" peut être utilisé pour choisir un sous-jeu du jeu (G01-G18).
4. Utilisez le bouton "PLAYER" pour choisir le nombre de joueurs avant de jouer, la valeur par défaut est 2.
5. Bouton "HANDICAP" (utilisé pour choisir la difficulté du jeu). Par exemple, si 4 joueurs jouent au jeu "G01" en même temps, le joueur un peut choisir 800, le joueur deux peut choisir 200, le joueur trois peut choisir 500 et le joueur quatre peut choisir 300.
6. Bouton "LIGHT" (utilisé pour allumer ou éteindre le rétroéclairage LCD).
7. Le bouton "DOUBLE IN/OUT" est uniquement utilisé pour G02, veuillez consulter les instructions d'utilisation du jeu pour plus de détails.
8. Le bouton "SOUND" est utilisé pour choisir le son ou le mode muet.
9. Le bouton "ELIMINATE" est utilisé pour effacer ou reprendre le score de la fléchette actuelle.
10. Le bouton "START/NEXT" est utilisé pour démarrer une partie et passer au joueur suivant. Indication sonore

"Laser" Ce son est émis lorsque les segments à score simple sont touchés.
 "Double" Cet avis est donné lorsqu'un segment à score double est touché.
 "Treble" Cet avis est donné lorsqu'un segment à score triple est touché.
 "Bull's Eye" Cet avis est donné lorsque le Bull's-Eye est touché.

"Too High" Cet avis est donné lorsque le score est décompté jusqu'à 0 ou égal à 1 et n'est utilisé que dans le jeu "G02".

"Score" Cet avis est donné lorsque le joueur obtient le score, utilisé uniquement dans les jeux "G05" et "G06".

"Close" Cet avis est donné lorsque le segment qui termine le jeu est touché.

"Open" Cet avis est donné lorsque le segment qui ouvre ou démarre le jeu est touché.

"Winner" Cet avis est donné lorsque le score gagnant est atteint ! "NEXT PLAYER" Cet avis est donné pour indiquer d'appuyer sur le bouton START/NEXT car le joueur précédent aura lancé ses 3 fléchettes.

"Ye" Cet avis est donné lorsque le segment "cible" est touché.

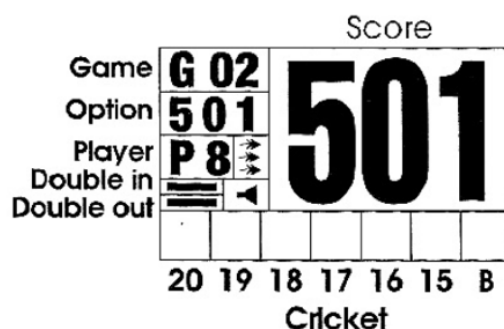
"SORRY" Cet avis est donné lorsqu'un segment "hors cible" est touché. Instructions d'utilisation du jeu

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

Les scores de chaque joueur seront accumulés à partir de 0 pour chaque coup. Le premier joueur atteignant ou dépassant le score désigné est le vainqueur.

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

1. Les scores de chaque joueur seront diminués à partir du score défini pour chaque coup. Le premier joueur à atteindre le score de 0 est le vainqueur.
2. Les joueurs peuvent choisir différents modes de jeu en utilisant le bouton "DOUBLE IN/OUT". (Voir l'image ci-dessous)

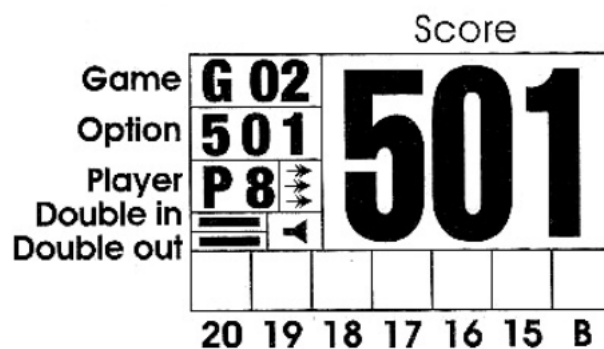


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Lorsque "Double in" est affiché, cela signifie que le jeu ne peut commencer qu'en lançant un double (c'est-à-dire en touchant le "Segment Double").

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

Lorsque "Double out" est affiché, cela signifie que le jeu ne peut se terminer qu'en lançant un double - cependant, si après avoir lancé une, deux ou trois fléchettes, le score est de 1 ou inférieur à 0, cela signifie "bust" (fléchettes brûlées) et le joueur ne peut enregistrer aucun score et revient au score d'où il a commencé, et l'avis "Too High!" est donné. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Lorsque "Double in" et "Double out" sont affichés, cela signifie que le jeu doit commencer et se terminer par un double.



G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Signifie toucher n'importe quel segment de score pour obtenir des points.
2. 5 Touchez les segments de score de 1 à 5 dans l'ordre.
3. 10 Touchez les segments de score de 1 à 10 dans l'ordre.
4. 15 Touchez les segments de score de 1 à 15 dans l'ordre.
5. 20 Touchez les segments de score de 1 à 20 dans l'ordre. Une fois l'un des niveaux ci-dessus choisi, le joueur doit lancer ses fléchettes dans le segment selon l'avis donné - après chaque lancer, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Signifie que vous ne pouvez toucher que le segment de score double pour obtenir des points.
2. "205" Touchez les segments de score de 1 à 10.
5. "210" Touchez les segments de score de 1 à 10. "215" Touchez les segments de score de 1 à 15. "220" Touchez les segments de score de 1 à 20.

3. Le joueur doit lancer ses fléchettes dans le segment comme conseillé. Si le segment correct est touché, le segment suivant sera conseillé et vous entendrez "Yes" ou "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Signifie que l'on ne peut toucher que le segment de score triple pour obtenir des points. 305 Touchez les segments de score de 1 à 4. 310 Touchez les segments de score de 1 à 10. 315 Touchez les segments de score de 1 à 15. 320 Touchez les segments de score de 1 à 20.
2. Le joueur doit lancer ses fléchettes dans le segment comme conseillé. Si le segment correct est touché, le segment suivant sera conseillé et vous entendrez "Yes" ou "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

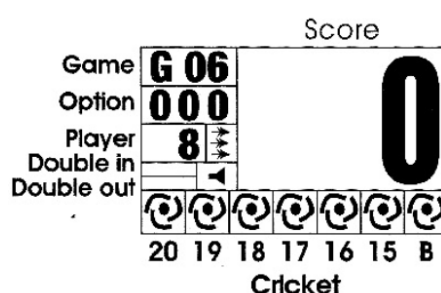
1. Valable uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le bull's-eye est touché.
2. Le premier joueur à toucher tous les segments ci-dessus trois fois est le vainqueur.

Toucher un segment de score simple - compte une fois. Toucher un segment de score double - compte deux fois. Toucher un segment de score triple - compte trois fois.

3. "000" - Vous pouvez toucher n'importe quel segment parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bull's-eye. Ces segments peuvent être touchés dans n'importe quel ordre.

"020" - Vous devez d'abord toucher le 20 trois fois, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le bull's-eye dans l'ordre. "025" - Vous devez d'abord toucher le bull's-eye trois fois, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.

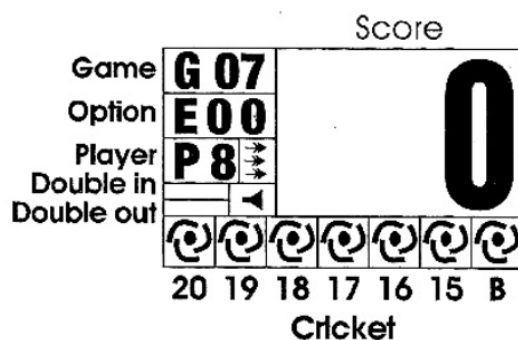
4. Chaque segment possède trois indicateurs "^". Lorsqu'il est touché une fois, un "^" s'allume. Lorsque tous les "^" sont allumés, le jeu est terminé. (Voir l'image ci-dessous.)



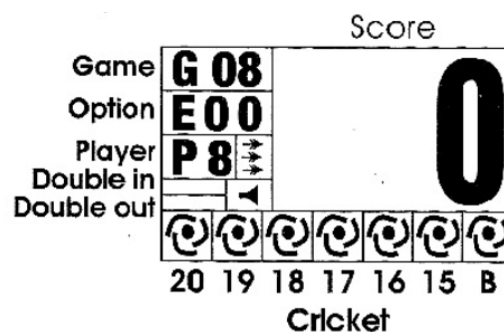
5. Le joueur qui allume tous les "^^" en premier est le vainqueur.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Valable uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le bull's-eye est touché.
2. Le premier joueur à toucher tous les segments ci-dessus trois fois est le vainqueur. Toucher un segment de score simple – compte une fois. Toucher un segment de score double – compte deux fois. Toucher un segment de score triple – compte trois fois.
3. "E00" - Vous pouvez toucher n'importe quel segment parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bull's-eye. Les segments peuvent être touchés dans n'importe quel ordre. "E20" - Vous devez d'abord toucher le segment 20 trois fois, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le bull's-eye dans l'ordre. "E25" - Vous devez d'abord toucher le bull's-eye trois fois, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.
4. Chaque segment possède trois indicateurs "^^". Lorsqu'il est touché une fois, un "^^" s'allume.
5. Chaque segment de score est ouvert et ne peut marquer qu'après avoir été touché 3 fois par chaque joueur, mais il sera fermé et ne pourra plus marquer si tous les joueurs l'ont touché 3 fois.
6. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de score 3 fois pour qu'il passe en état "open" (ouvert) et puisse commencer à marquer.
7. Avant que les adversaires ne terminent les 3 touches pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à toucher d'autres segments de score "ouverts" pour lui/elle afin d'obtenir des scores plus élevés.
8. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 touches du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus marquer. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à toucher pour obtenir des points.
9. Le joueur qui ferme en premier tous les segments de score spécifiés avec le score le plus élevé, ou le joueur avec le score le plus élevé après que tous les segments sont fermés, est le vainqueur. (Voir l'image ci-dessous.)



- G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Valable uniquement lorsque 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le bull's-eye est touché.
2. Le premier joueur à toucher tous les segments ci-dessus trois fois est le vainqueur.
- Toucher un segment de score simple – compte une fois. Toucher un segment de score double – compte deux fois. Toucher un segment de score triple – compte trois fois.
3. "C00" - Vous pouvez toucher n'importe quel segment parmi 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bull's-eye. Les segments peuvent être touchés dans n'importe quel ordre. "C20" - Vous devez d'abord toucher le 20 trois fois, puis suivre avec 19, 18, 17, 16, 15 et le bull's-eye dans l'ordre. "C25" - Vous devez d'abord toucher le bull's-eye trois fois, puis suivre avec 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre.
4. Chaque segment possède trois indicateurs "^". Lorsqu'il est touché une fois, un "^" s'allume.
5. Chaque segment de score est ouvert et peut marquer après avoir été touché 3 fois par chaque joueur, mais il sera fermé et ne pourra plus marquer si tous les joueurs l'ont touché 3 fois.
6. Les points marqués par le joueur actuel seront ajoutés aux scores de tous les adversaires.
7. Chaque joueur doit essayer de toucher le segment de score 3 fois pour qu'il puisse passer en état "open" (ouvert) et puisse ensuite marquer.
8. Avant que les adversaires ne terminent les 3 touches pour ouvrir le segment de score, le joueur peut continuer à toucher d'autres segments de score "ouverts" pour lui/elle afin de faire augmenter le score des adversaires.
9. Une fois que tous les joueurs ont terminé les 3 touches du même segment de score, ce segment sera fermé et ne pourra plus marquer. Les joueurs doivent choisir un autre segment de score à toucher pour obtenir des points.
10. Le joueur qui ferme tous les segments de score spécifiés avec le score le plus bas, ou le joueur avec le score le plus bas après que tous les segments sont fermés, est le vainqueur. (Voir l'image ci-dessous.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) peut être choisi comme score sélectionné.
2. Le joueur doit toucher le segment numérique de 1 à 18 dans l'ordre. (Toucher 1 au premier lancer, 2 au deuxième lancer et ainsi de suite). Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" pour une touche ou "Sorry" pour un échec.
3. Le joueur doit essayer d'obtenir le score le plus bas. Si trois fléchettes d'un tour manquent la cible, cela signifie une "mauvaise fléchette" et 5 points sont ajoutés. Si un segment de score triple est touché, 1 point est attribué (fléchette Eagle). Si un segment de score double est touché, 2 points sont attribués (fléchette Bird). Si un segment de score simple est touché, 3 points sont attribués. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 fléchettes pour terminer un tour, mais seule la dernière fléchette sera utilisée pour calculer le score.
4. Si vous touchez le segment de score simple avec la première fléchette et obtenez 3 points, vous pouvez décider de passer au tour suivant. Mais si vous voulez obtenir un score plus bas, vous pouvez continuer à lancer. Mais si les 2 derniers lancers manquent, vous obtiendrez finalement 5 points.
5. Le joueur qui atteint ou dépasse le score sélectionné sera expulsé du jeu. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, ce joueur est le vainqueur. Ou si les 18 tours sont terminés, le joueur avec le score le plus bas est le vainqueur.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Les segments numériques seront affichés automatiquement par l'ordinateur, le premier joueur à toucher tous les segments numériques spécifiés 3 fois est le vainqueur. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" s'il est touché ou "Sorry" si vous manquez.
2. 132-Toucher avec la séquence des segments 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Toucher avec la séquence des segments 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Toucher avec la séquence des segments 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189-Toucher avec la séquence des segments 19, 10, 18, 5, 1.
6. Le joueur doit toucher un segment numérique trois fois avant de pouvoir passer au segment numérique suivant. Toucher un segment de score simple compte une fois. Toucher un segment de score double compte deux fois. Toucher un segment de score triple compte trois fois.

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

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie la valeur de vie d'origine du joueur.
2. Chaque joueur a une valeur de vie de base au début. Lorsqu'un joueur n'a plus de valeur de vie, il est hors jeu. Le premier joueur doit toucher le segment numérique qui est donné au hasard.
3. Si le joueur peut toucher la cible en utilisant sa première ou deuxième fléchette, il peut établir une nouvelle cible en utilisant la troisième fléchette. Si le joueur touche la cible en utilisant les trois fléchettes ou ne peut pas établir une nouvelle cible effective, la nouvelle cible sera donnée au hasard pour le joueur suivant. Si ce joueur ne peut pas toucher la cible avec trois fléchettes, un point sera perdu, cette cible devra alors être touchée par le joueur suivant continuellement. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" si touché ou "Sorry" si manqué.
4. C'est une touche valide si n'importe quelle partie du segment numérique cible est touchée, qu'il s'agisse d'un segment de score simple, double ou triple.
5. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ayant une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.

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

1. L'option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) signifie la valeur de vie d'origine du joueur.
2. Chaque joueur a une valeur de vie de base au début. Lorsqu'un joueur n'a plus de valeur de vie, il est hors jeu. Le premier joueur qui sort doit toucher le segment numérique "cible" au hasard.
3. Si le joueur peut toucher la cible en utilisant sa première ou deuxième fléchette, il peut établir une nouvelle cible en utilisant la troisième fléchette. Si le joueur touche la cible en utilisant les trois fléchettes ou ne peut pas établir une nouvelle cible effective, la nouvelle cible sera donnée au hasard pour le joueur suivant. Si ce joueur ne peut pas toucher la cible avec trois fléchettes, un point sera perdu, cette cible sera touchée par le joueur suivant. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".
4. Valable uniquement en touchant la même section de score du segment numérique cible.

5. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ayant une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.

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

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.
2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SEL" (Select) pour dire au joueur de choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi pour être utilisé comme son segment. Appuyez ensuite sur le bouton "NEXT" pour laisser le joueur suivant choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs segments de score, le jeu commence.
3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments de score, ils peuvent commencer à tirer. Ce n'est qu'après que le joueur a touché son propre segment de score qu'il peut devenir un tueur (killer) tout au long du jeu.
4. Lorsqu'un segment de score d'un joueur est touché par un tueur adverse, un point sera retiré à ce joueur. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran. Chaque joueur peut consulter son score en appuyant sur le bouton "SCORES".
5. Si le joueur est devenu un "tueur" et tire sur son propre segment cible, il ne sera plus "tueur" et un point sera déduit de ses points de vie.
6. Le tueur doit s'efforcer de retirer des points aux adversaires en touchant le segment de score de l'adversaire.
7. Si le segment cible est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".
8. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie que le joueur peut devenir un tueur en touchant le segment numérique sélectionné, qu'il s'agisse d'un segment de score simple, double ou triple.
9. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ayant une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.
10. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.

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

1. L'option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.
2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SEL" (Select) pour

inviter le joueur à choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi pour être utilisé comme son segment. Appuyez ensuite sur le bouton "NEXT" pour laisser le joueur suivant choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs segments de score, le jeu peut commencer.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné les segments de score, ils peuvent commencer à tirer. Ce n'est qu'après que le joueur a touché son propre segment de score qu'il peut devenir un tueur tout au long du jeu.

4. Lorsqu'un segment de score d'un joueur est touché par le tueur adverse, un point sera retiré à ce joueur. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran. Chaque joueur peut consulter son score en appuyant sur le bouton "SCORES".

5. Si le joueur est devenu un "tueur" et tire sur ses propres segments cibles, il ne sera plus un tueur et un point sera déduit de ses points de vie.

6. Le tueur doit s'efforcer de retirer des points aux adversaires en touchant le segment de score de l'adversaire.

7. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".

8. L'option (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur qu'en touchant le segment numérique sélectionné avec une section de score double.

9. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ayant une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur. 10. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.

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

1. L'option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.

2. En entrant dans le jeu, les fenêtres de score affichent "SEL" (Select) pour dire au joueur de choisir un segment de score pour lui-même. Le premier segment de score touché par le joueur est choisi pour être utilisé comme son segment. Appuyez ensuite sur le bouton "NEXT" pour laisser le joueur suivant choisir son segment de score. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs segments de score, le jeu peut commencer.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments de score, ils peuvent commencer à tirer. Ce n'est qu'après que le joueur a touché son segment de score qu'il peut devenir un tueur tout au long du jeu.

4. Lorsqu'un segment de score d'un joueur est touché par le tueur, un point sera déduit de ce joueur. Les points de vie sont affichés directement sur l'écran. Chaque joueur peut consulter son score en appuyant sur le bouton "SCORES".
5. Si le joueur est devenu un "tueur" et tire sur sa propre cible, il ne sera plus un tueur et perdra un point de vie de ce score.
6. Le tueur doit s'efforcer de retirer des points aux adversaires en touchant le segment de score de l'adversaire.
7. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".
8. L'option (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) signifie que le joueur ne peut devenir un tueur qu'en touchant le segment numérique sélectionné avec une section de score triple.
9. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur ayant une valeur de vie, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.
10. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.

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

1. L'option (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.
2. Un segment numérique est donné au hasard pour que le joueur le touche. Le joueur doit le toucher dans les dix secondes, sinon ce coup sera retiré. Si le segment est touché, le segment suivant sera indiqué et vous recevrez l'avis "Yes" ou "Sorry".
3. Chaque tir qui touche le segment "cible" en simple, double ou triple réduira un point.
4. Le joueur dont les points ont été réduits à 0 en premier est le vainqueur.

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

1. L'option (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.
2. Le joueur doit essayer de marquer un score supérieur ou égal au score le plus élevé précédent réalisé en un tour. Lorsqu'un joueur marque moins que le total précédent des trois fléchettes, une (Vie) est alors retirée au joueur. Le dernier joueur à qui il reste une (Vie) est le vainqueur.
3. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer les points. Si le joueur appuie sur le

bouton START directement ou si aucune de ses fléchettes ne touche les segments, il perdra également une (Vie).

4. Le joueur sera éliminé lorsque son nombre de vies est à 0 et un son sera entendu en guise de rappel.

5. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.

6. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.

5. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.

6. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.

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

1. L'option (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) signifie la valeur de vie de départ du joueur.

2. L'objectif est de battre le score le plus bas de trois fléchettes au total. Lorsque le total des trois fléchettes est supérieur au record, une (Vie) est retirée au joueur. Le dernier joueur à qui il reste une (Vie) est le vainqueur.

3. Les joueurs ne sont pas autorisés à effacer les points. Si le joueur appuie sur le bouton START directement ou si aucune fléchette ne touche les segments, il perdra également une (Vie).

4. Le joueur sera éliminé lorsque son nombre de vies est à 0, et un son sera entendu en guise de rappel.

5. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, le jeu est terminé et ce joueur est le vainqueur.

6. Le jeu doit être joué par plus de 2 joueurs.