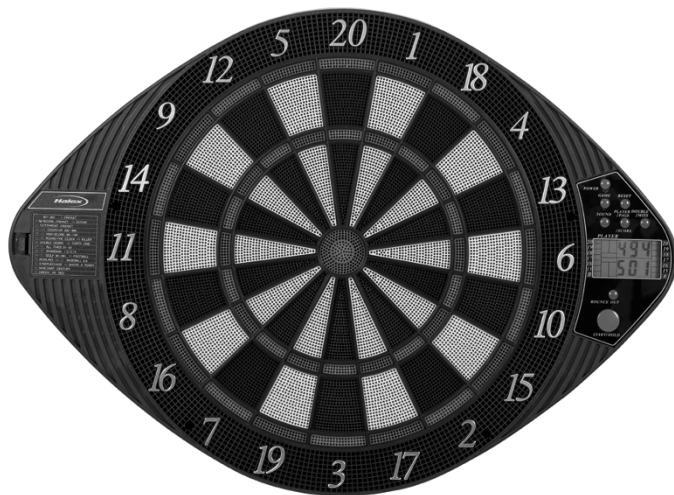


**DANGER, A LIRE AVANT TOUTE
UTILISATION: JEU POUR ADULTES – NE PAS
LAISSER A LA DES ENFANTS**



COMET 2.0

cible électronique

Notice d'utilisation

et règles du jeu

2

Déballage du jeu

Déballez le jeu avec précautions en vous assurant qu'aucune pièce ne manque. L'ensemble suivant se compose de :

- 1 cible électronique de remplacement
- 6 Flechettes (non montés)
- Un paquet de pointes molles
- Une notice

S'il manque une pièce ou si vous désirez des éclaircissements, veuillez appeler notre service à la clientèle entre 10h 30 et 18 h 30, heure de la côte est américaine, au 877-516-9707 (appel gratuit).

L'affichage à cristaux liquides est parfois recouvert d'une pellicule protectrice. Retirez cette pellicule pour accroître la netteté. Voir la page 5 pour plus de détails.

Montage

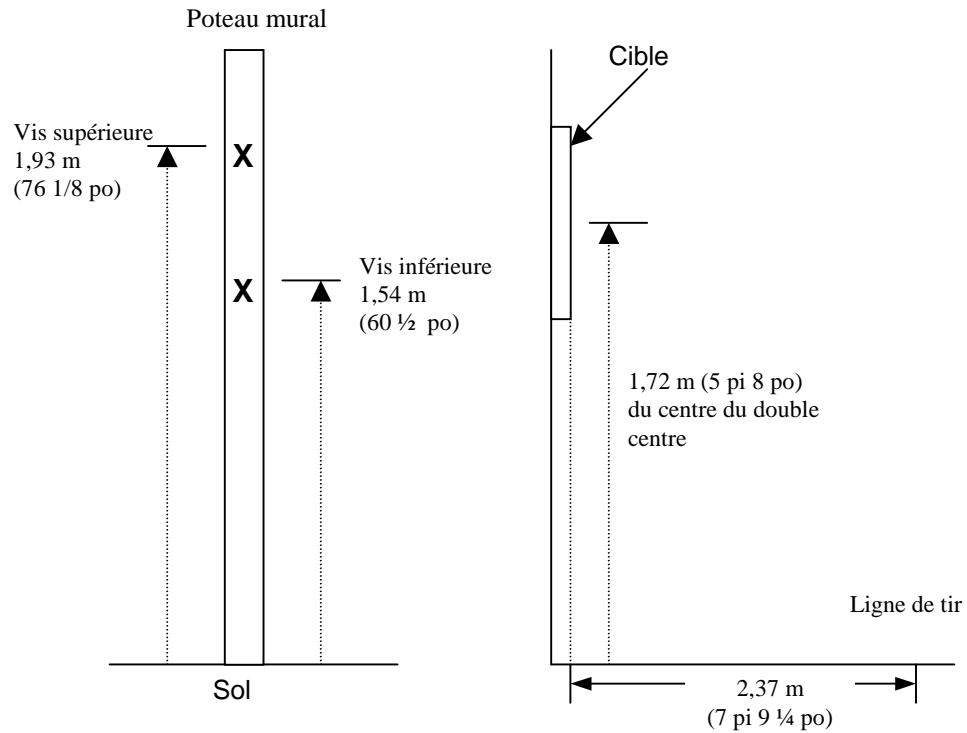
Il faut environ 3 m d'espace libre devant la cible, choisissez donc un lieu satisfaisant cette exigence. La ligne de tir doit être placée à 2,37 m (7 pi 9 po 1/4) de la cible. Cette cible étant alimentée par 4 piles «AA» (non fournies), rien n'oblige à la monter près d'une prise de courant. S'il est possible de monter la cible dans n'importe quel espace suffisant, il est néanmoins judicieux de la monter près d'une prise de courant au cas où vous décideriez d'utiliser l'adaptateur secteur en option vendu directement par Regent Sports (reportez-vous à la page 15 où figurent les renseignements sur les commandes).

Repérez un poteau mural et tracez un repère à 1,53 m (60 ½ po) du sol. Tracez un autre repère 38 cm (15 ¼ po) au-dessus du premier (1,92 m du sol ou 75 3/4 po). Le centre du bull's eye ou double centre, doit se trouver à 1,73 m (5 pi 8 po) du sol.

Insérez 2 vis de montage au centre du poteau en utilisant les repères tracés comme guides. Veillez à ce que la seconde vis soit directement dans l'axe de la première afin que la cible soit bien de niveau.

Montez la cible au mur en alignant les trous qui se trouvent au dos avec les vis. Il peut être nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que la cible soit bien plaquée au mur.

Placez les quatre piles «AA» (non fournies) dans le compartiment des piles situé à l'avant de la cible (suivez le schéma à l'intérieur du compartiment). Il est conseillé de retirer les piles lorsque l'on utilise l'adaptateur secteur en option.



Fonctions de la cible (voir le schéma figurant à la page 19)

Bouton RESET (REMISE À ZÉRO) : Annule le score actuel et ramène au début du jeu.

Bouton POWER (MISE SOUS TENSION) : C'est sur ce bouton que l'on appuie pour mettre le jeu en marche ou pour l'arrêter. La cible a un mode interruption qui permet d'économiser le courant et de prolonger la durée de vie des piles (en cas de fonctionnement sur piles). La cible produit des effets sonores et affiche «SLEEP» au bout de trois minutes d'inactivité environ. Le décompte des points est néanmoins gardé en mémoire et il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton pour le faire réapparaître.

Bouton SOUND (VOLUME SONORE) - Appuyez sur celui-ci pour augmenter, diminuer le volume ou l'arrêter.

Bouton PLAYER/PAGE/SCORE (JOUEURS/CONSULTATION/SCORE) - Ce bouton sert au début de chaque partie à sélectionner le nombre de joueurs participant à la partie. En outre, ce bouton permet au joueur ou à la joueuse* de voir le total de points des autres joueurs qui ne figure pas sur l'affichage actif. Cette cible conserve la marque de jusqu'à 4 joueurs (8 joueurs en jeu par équipes). Au-delà de 2 joueurs, certains totaux ne sont visibles que lorsque la cible est active. Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour consulter le score de tous les joueurs au besoin.

Bouton DOUBLE/MISS (DOUBLE/ÉCHEC) - Ce bouton est utilisé par deux fonctions distinctes. La fonction DOUBLE sert à activer l'option Début et Fin avec un double pendant la préparation aux jeux de type «01». Cette option n'est active que lorsqu'on sélectionne les jeux 301, 401. etc.

La fonction MISS (ÉCHEC) est active pendant tous les jeux. Pour enregistrer un flechette ayant manqué la zone de la cible, appuyez sur le bouton MISS (ÉCHEC).

Bouton BOUNCE OUT (DÉCOMPTE DES FLECHETTES RETOMBÉS) - Décidez avant le jeu si vous voulez compter les flechettes qui ne restent pas dans la cible. Si vous ne souhaitez pas les compter, il suffit d'appuyer sur le bouton BOUNCE OUT dès qu'une flèche est retombée pour déduire les points enregistrés.

Bouton START/HOLD (DÉMARRAGE/ATTENTE) – Ce bouton à fonctions multiples sert

à :

- DÉMARRER le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées
- PASSER au joueur suivant lorsqu'un joueur a terminé son tour. Ce qui met la cible en état d'ATTENTE entre les tours pour permettre au joueur de retirer les flechettes de la cible.

Boutons GAME (JEU) - Appuyez sur celui-ci pour faire défiler le menu de jeux sur l'écran.

Bouton CYBERMATCH – Appuyez sur celui-ci pour activer la fonction Cybermatch. Reportez-vous aux explications page 5.

Pellicule de protection de l'affichage

La zone d'affichage de la cible électronique est généralement recouverte d'une pellicule transparente pour la protéger contre les rayures pendant le transport. Il est conseillé de retirer cette pellicule avant de jouer afin d'augmenter la visibilité de la zone d'affichage. Il suffit, pour la retirer de soulever le bord, de la tirer et de la jeter.

* Afin de ne pas alourdir le texte, nous n'avons pas répété «joueur ou joueuse» dans toute la notice.

Fonctionnement de la cible électronique

1. Appuyez sur le bouton POWER (MISE SOUS TENSION) pour mettre la cible en marche. Une brève introduction musicale vous fait patienter pendant la durée du test de mise sous tension.
2. Appuyez sur les boutons GAME (JEU) jusqu'à l'apparition du jeu désiré sur l'affichage. (Voir le tableau des jeux à la page 17).
3. Appuyez sur le bouton DOUBLE (option) pour choisir début et/ou fin avec un double (utilisé uniquement dans les jeux 301 à 901). Cela est expliqué dans la section règles du jeu.
4. Appuyez sur le bouton PLAYER (JOUEUR) pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2, ...8). Le réglage par défaut est 2 joueurs.
5. Appuyez sur le bouton START (DÉMARRAGE) (rouge) pour activer le jeu et commencer à jouer.
6. Lancez les flechettes (3 par joueur)
 - L'affichage d'indication de flechettes est situé à droite de l'affichage du score. Le nombre de flechettes affiché indique le nombre de lancers restants pour le joueur actif.

Une fois les 3 flechettes lancés, une commande vocale indique «joueur suivant» et le score clignote. Il est maintenant possible de retirer les flechettes sans modifier le score. Une fois tous les flechettes retirés de la surface de jeu, appuyez sur le bouton START (DÉMARRAGE) pour passer au joueur suivant. Une commande vocale indique le joueur dont c'est le tour.

La fonction CyberMatch 2000

Cette caractéristique intéressante permet à un joueur seul de jouer contre l'ordinateur à un de cinq niveaux de difficulté différents. Un seul joueur peut concourir contre l'adversaire CyberMatch à la fois. La caractéristique CyberMatch ajoute un degré de difficulté à des séances d'entraînement normalement sans grand intérêt.

Pour mettre l'adversaire CyberMatch en marche :

1. Sélectionnez le jeu que vous voulez jouer
2. Appuyez sur le bouton **CYBERMATCH**
Sélectionnez le niveau de dextérité de l'adversaire CyberMatch en appuyant sans relâche sur le bouton **CYBERMATCH**

Les niveaux CyberMatch

Niveau 1	Professionnel
Niveau 2	Expert
Niveau 3	Avancé
Niveau 4	Moyen
Niveau 5	Débutant

3. Appuyez sur START (DÉMARRAGE) pour commencer à jouer

Lorsque le jeu débute :

Le joueur «humain» joue en premier. Après avoir lancé 3 flechettes, allez à la cible pour retirer les flechettes et appuyez sur START pour passer à joueur suivant (CyberMatch). Les scores de l'adversaire Cybermatch s'enregistrent sur l'affichage. Une fois que l'adversaire CyberMatch a terminé son tour, la cible revient immédiatement à zéro pour le joueur «humain». Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne. Bonne chance !

Jeu en équipes

Cette cible est équipée pour indiquer les scores lors du jeu en équipe. Après avoir sélectionné le jeu que vous voulez jouer, appuyez sur le bouton PLAYER (JOUEUR). Le réglage par défaut de cette cible est 2 joueurs. Lorsque vous appuyez sur le bouton Player, l'ordre est le suivant. 3 player (joueurs), 4 player (joueurs), T 2-2 («4 Player»), T 3-3 («6 player»), T 4-4 («8 player»), 1 player et retour à 2 player. Lors du choix d'une option de jeu d'équipe.

- T 2-2** (L'annonce vocale dira : «4 player» [4 joueurs])
Ce réglage correspond à l'affrontement de 2 équipes (4 joueurs- 2 par équipe). Les co-équipiers partagent le même score. Les équipes sont constituées des joueurs suivants :

Équipe 1	Joueurs 1 et 3
Équipe 2	Joueurs 2 et 4

T3-3 (L'annonce vocale indiquera : «6 player » [6 joueurs]
Ce réglage correspond à l'affrontement de 3 équipes (6 joueurs – 2 par équipe).
Les co-équipiers partagent le même score. Les équipes sont constituées des joueurs suivants :

Équipe 1	Joueurs 1 et 4
Équipe 2	Joueurs 2 et 5
Équipe 3	Joueurs 3 et 6

T4-4 (L'annonce vocale indiquera : «8 player » [8 joueurs]
Ce réglage correspond à l'affrontement de 4 équipes (8 joueurs – 2 par équipe).
Les co-équipiers partagent le même score. Les équipes sont constituées des joueurs suivants :

Équipe 1	Joueurs 1 et 5
Équipe 2	Joueurs 2 et 6
Équipe 3	Joueurs 3 et 7
Équipe 4	Joueurs 4 et 8

Entretien de la cible électronique

1. Ne jamais utiliser de flechettes à pointe métallique sur cette cible car ceux-ci en endommageraient gravement les circuits électriques et le fonctionnement électronique.
2. Ne pas lancer les flechettes avec trop de force, cela faisant casser les pointes et provoquant une usure excessive de la cible.
3. Tourner les flechettes dans la sens des aiguilles d'une montre pour les retirer de la cible : cela en facilite le retrait et prolonge la durée de vie de la cible.
4. Utiliser exclusivement l'adaptateur secteur **en option** (vendu directement par Regent) pour cette cible. L'utilisation d'un autre adaptateur peut provoquer des secousses électriques et endommager les circuits électroniques. Caractéristiques de l'adaptateur :

Entrée : 120 V 60 Hz 9 W

Sortie : 9 V cc 300 mA

5. Retirer les piles lorsque la cible n'est pas utilisée ou lorsqu'on l'utilise avec l'adaptateur secteur en option afin d'en prolonger la durée de vie.

Ne pas renverser de liquides sur la cible. Ne pas utiliser de produit de nettoyage en pulvérisateur ou de produits de nettoyage contenant de l'ammoniaque ou tout autre produit chimique corrosif susceptible de provoquer des dommages.

Piles

Insérez quatre piles «AA» (non fournies) dans le compartiment situé à l'avant de la cible, derrière le menu de jeux. Pour retirer le couvercle, appuyez sur le loquet vers l'intérieur tout en le soulevant doucement. Les piles doivent être placées comme indiqué à l'intérieur du compartiment à piles pour alimenter la cible.

Mode interruption automatique

La cible arrête automatiquement l'alimentation si le jeu est interrompu pendant environ trois minutes, ce qui permet d'économiser le courant et de prolonger la durée de vie des piles. Elle demeure cependant active avec l'alimentation secteur (avec adaptateur en option). Un effet sonore retentit et l'affichage à cristaux liquides indique «SLEEP» (VOIR CI-DESSOUS). Tous les totaux sont mis en mémoire et il suffit d'appuyer sur un bouton pour que le jeu reprenne.



LCD Display in Sleep Mode

Règles du jeu

La cible électronique Game Winner permet une multitude de jeux et d'options. Les règles de ces jeux sont expliquées ci-dessous dans l'ordre où ils apparaissent sur l'affichage à cristaux liquides lorsqu'on les fait défiler. Le numéro du jeu est indiqué à côté de chaque jeu pour mémoire.

301 (G01)

Ce jeu de tournoi et de pub très largement pratiqué se joue en déduisant les points rapportés par chaque flechette du total de départ de 301 jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, la volée est considérée comme nulle et le joueur conserve son capital restant avant celle-ci. Par exemple, s'il faut à un joueur un 32 pour terminer le jeu et s'il fait 20, 8 et 10 (total 38), le score retourne à 32 pour la volée suivante.

Pour ce jeu, on peut choisir l'option début avec un double ou fin avec un double (fin avec un double est l'option la plus largement répandue).

- Début avec un double - Il faut faire un double avant de pouvoir commencer à décompter, autrement dit, les points ne commencent à compter qu'après un double.
- Fin avec un double - Il faut faire un double pour finir la partie. Cela signifie qu'il faut un nombre pair pour finir le jeu.
- Début avec un double et fin avec un double - Il faut un double pour commencer et finir le score par tous les joueurs.

401 (G02) Total de départ 401.

701 (G05) Total de départ 701

501 (G03) Total de départ 501

801 (G06) Total de départ 801

601 (G04) Total de départ 601

901 (G07) Total de départ 901

CRICKET (G08)

Le cricket est un jeu de stratégie qui s'adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l'adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points.

Seuls sont utilisés les secteurs portant les numéros de 15 à 20 et le simple centre/double centre ou bull's eye, zone interne et externe. Il faut réussir un pointage 3 fois pour ouvrir un secteur au marquage. (Se reporter au paragraphe suivant intitulé marquage du cricket ci-dessous qui explique la manière dont les points sont enregistrés).

Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur «ouvert» toutes les fois qu'il ou elle lance un flechette qui aboutit dans ce secteur, à condition que l'adversaire ne l'ait pas «fermé». Un flechette atteignant la couronne double compte deux fois et elle compte trois fois en atteignant la couronne triple.

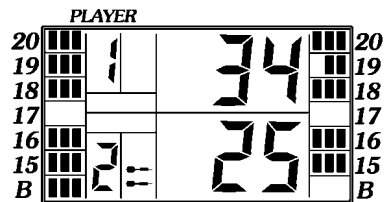
On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n'importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l'autre (ou les autres) joueur(s) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu.

Le gagnant – Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur «ferme» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les secteurs «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l'adversaire ou l'équipe adverse «ferme» tous les numéros, le camp adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.

Affichage des scores du cricket

Cette cible utilise un tableau d'affichage spécialisé dans l'affichage à cristaux liquides qui permet de suivre l'état des secteurs de chaque joueur pendant le jeu de cricket. Quand cricket est sélectionné, tous les voyants du tableau d'affichage cricket s'allument. Il y a 3 voyants distincts pour chaque numéro (15 à 20 et bull's eye). Au cours du jeu, l'un des voyants s'éteint (le noir disparaît) lorsqu'un flechette atteint un secteur. En cas de pointage réussi d'un double ou d'un triple d'un chiffre actif, 2 ou 3 voyants s'éteignent. Veuillez vous reporter à l'illustration ci-dessous pour connaître l'ordre dans lequel le voyant d'un secteur s'éteint. Une carte de référence de cricket est fournie pour vous simplifier la tâche.

Pendant le jeu de cricket, l'état du secteur apparaît dans l'affichage à cristaux liquides. Pour voir le score des joueurs, il suffit d'appuyer sur le bouton PLAYER/PAGE. Une fois le bouton relâché, l'affichage revient à l'état score des secteurs.



NO SCORE CRICKET (G09)

Mêmes règles que celles du cricket ordinaire sans les points. Le but de cette version est simplement d'être le premier à «fermer» tous les secteurs voulus (de 15 à 20 et le bull's eye [double centre]).

SCRAM (G10) (Pour 2 joueurs seulement)

C'est une variation du jeu de cricket. Il comporte deux manches. Les joueurs ont un objectif différent dans chaque manche. Dans la première manche, le joueur 1 essaie de «fermer» (réussir 3 pointages dans chaque secteur, c'est-à-dire de 15 à 20 et le bull's eye). Pendant ce temps, le 2^e joueur essaie de totaliser un maximum de points dans les secteurs que l'autre joueur n'a pas encore fermés. La manche est terminée une fois que le joueur 1 a «fermé» tous les secteurs. Dans la deuxième manche, les rôles sont inversés. Cette fois, le joueur 2 essaie de «fermer» tous les secteurs pendant que le joueur 1 essaie de marquer des points.

La partie est terminée à la fin de la deuxième manche (le joueur 2 ferme tous les segments). Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

CUT-THROAT CRICKET (G11)

Même règles de base que celles du cricket ordinaire sauf qu'une fois que débute le marquage, les points sont ajoutés au total de l'adversaire ou des adversaires. Le but de ce jeu est de terminer la partie avec le moins de points possibles. Cette variation du cricket offre aux joueurs une psychologie différente. Au lieu d'ajouter à votre propre score et d'aider votre propre cause comme dans le cricket ordinaire, Cut-Throat vous donne l'avantage d'accumuler des points pour votre ou vos adversaires, l'enfonçant davantage. Les joueurs qui aiment la compétition adoreront cette variante !

COUNT-UP 300 (G12)

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre 300 points ou plus. Chaque joueur tente de marquer un maximum de points par volée. Les doubles et les triples comptent 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque secteur. Par exemple, un flechette qui atteint la couronne triple du secteur 20 marque 60 points. Les scores cumulatifs de chaque joueur apparaissent dans l'affichage à cristaux liquides à mesure de la progression du jeu. D'autres variations de ce jeu sont indiquées ci-dessous. Les règles sont les mêmes, sauf le nombre de points nécessaires pour terminer le jeu.

COUNT UP 400 (G13)

COUNT UP 500 (G14)

COUNT UP 600 (G15)

COUNT UP 700 (G16)

COUNT UP 800 (G17)

COUNT UP 900 (G18)

COUNT UP 999 (G19)

HIGH SCORE 8r (G20)

Les règles de ce jeu compétitif sont simples : totaliser le plus grand nombre de points après huit (8) tours pour gagner. Les doubles et les triples doublent et triplent la valeur de ce secteur. Le joueur qui totalise le plus de points après 8 tours est le gagnant. D'autres variations de ce jeu sont indiquées ci-dessous. Les règles sont les mêmes, sauf le nombre de points nécessaires pour terminer le jeu.

HIGH SCORE 4r (G21)
HIGH SCORE 5r (G22)
HIGH SCORE 6r (G23)
HIGH SCORE 7r (G24)
HIGH SCORE 8r (G25)
HIGH SCORE 9r (G26)

HIGH SCORE 10r (G27)
HIGH SCORE 11r (G28)
HIGH SCORE 12r (G29)
HIGH SCORE 13r (G30)
HIGH SCORE 14r (G31)

ROUND-THE-CLOCK Singles (G32)

Chaque joueur tente de marquer dans chaque secteur de 1 à 20 et dans le bull's eye dans l'ordre. Chaque joueur joue 3 flechettes par tour. S'il atteint le nombre voulu, il ou elle essaie le nombre suivant. Le premier joueur qui atteint le 20 gagne.

L'affichage indique le chiffre à viser. Le joueur doit continuer à essayer d'atteindre un secteur jusqu'à ce qu'il y parvienne. L'affichage indique alors le secteur suivant à viser.

Il existe des variations de ce jeu. Les règles restent les mêmes, la différence étant le secteur où débute le jeu.

ROUND THE CLOCK 5 (G33)
ROUND THE CLOCK 10 (G34)
ROUND THE CLOCK 15 (G35)

ROUND-THE-CLOCK Doubles (G36)

Mêmes règles que celles de Round-the-Clock Singles sauf que le ou les joueurs doivent marquer un double dans chaque secteur de 1 à 20 dans l'ordre. Les variations sont les suivantes :

ROUND THE CLOCK Double 5 (G37)
ROUND THE CLOCK Double 10 (G38)
ROUND THE CLOCK Double 15 (G39)

ROUND-THE-CLOCK Triples (G40)

Mêmes règles que celles de Round-the-Clock Singles sauf que le ou les joueurs doivent marquer un triple dans chaque secteur de 1 à 20, dans l'ordre. Les variations sont les suivantes :

ROUND THE CLOCK Triple 5 (G41)
ROUND THE CLOCK Triple 10 (G42)
ROUND THE CLOCK Triple 15 (G43)

KILLER (TUEUR) (G44)

Ce jeu vous montre qui sont vos amis. Le jeu peut se jouer à deux joueurs mais l'intérêt et la difficulté augmentent avec un plus grand nombre de joueurs. Pour commencer, les joueurs doivent choisir leur numéro en lançant un flechette dans la cible. L'affichage à cristaux liquides indique «SEL» à ce moment. Le joueur conserve le numéro atteint dans tout le jeu. Tous les joueurs doivent avoir un numéro différent. Le jeu commence une fois que tous les joueurs ont un numéro.

Votre premier but est d'acquérir le titre de «tueur» en atteignant la couronne extérieure double du secteur de votre chiffre. Une fois le double atteint, vous êtes un «killer» pour le reste du jeu. Maintenant, votre but est de «tuer» vos adversaires en frappant leur double dans le secteur de leur numéro jusqu'à ce qu'ils aient perdu toutes leurs vies. Chaque joueur a 3 «vies». Le gagnant est le dernier joueur à qui il reste des vies. Il n'est pas rare que les joueurs s'allient contre le meilleur pour l'éliminer du jeu. Nota : Vous perdez une vie en atteignant un double dans votre secteur.

DOUBLE DOWN (G45)

Les joueurs commencent le jeu avec 40 points. Le but est de marquer un maximum de points dans le secteur actif du tour actuel. Dans le premier tour, le joueur doit chercher à atteindre le secteur des 15. S'il n'atteint pas de 15, son score est divisé par deux. S'il atteint des 15, chaque 15 (les doubles et les triples comptent) est ajouté au total de départ. Au tour suivant, les joueurs visent le 16 et les pointages réussis s'ajoutent au nouveau total. Là encore, en cas d'échec, le total des points est divisé par deux. L'affichage à cristaux liquides indique le secteur à viser; dob = double tri = triple

Les joueurs visent les numéros indiqués dans le tableau ci-dessous dans l'ordre (l'affichage à cristaux liquides indique le secteur actif à viser). Le gagnant est celui qui termine le jeu avec le plus grand nombre de points.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Joueur 1										
Joueur 2			▲			▲			▲	

Un double
Un triple
Bull's eye

DOUBLE DOWN 41 (G46)

Ce jeu suit des règles comparables à celles du Double Down décrites ci-dessus à 2 exceptions près. Premièrement, au lieu d'aller de 15 à 20 et bull's eye, l'ordre est inversé, ce qui apparaît sur l'affichage à cristaux liquides. Deuxièmement un tour supplémentaire est ajouté vers la fin dans lequel les joueurs doivent tenter de faire un score de 41 avec 3 flechettes (20, 20, 1 ; 19, 19, 3 ; D10, D10, 1 ; etc.). Ce tour de «41» ajoute un niveau supplémentaire de difficulté au jeu. Si vous considérez que le score d'un joueur est divisé par deux s'il échoue, le «41» constitue un défi de taille!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Joueur 1											
Joueur 2			▲			▲			▲	▲	

Un double Un triple Tour de «41» Bull's eye

ALL FIVES 51 (G47)

La cible entière compte dans ce jeu (tous les secteurs sont actifs). Avec chaque tour (ou volée de 3 flechettes) les joueurs doivent arriver à un total divisible par 5. Chaque «cinq» donne un point. Par exemple 10, 10, 5 = 25. 25 étant divisible par 5 cinq, ce joueur marque 5 points ($5 \times 5 = 25$).

Si un joueur lance 3 flechettes dont le total n'est pas divisible par 5, il ne marque aucun point. Il faut également que le dernier flechette de chaque tour arrive dans un secteur. Si le troisième flechette lancé aboutit dans le contour ou à l'extérieur de la cible, le joueur ne marque pas de points, même si le total des 2 premiers flechettes est divisible par 5. Cela empêche un joueur de «rater» volontairement le troisième tir si les deux premiers sont bons.

Le premier joueur qui totalise cinquante et un (51) «cinq» est le gagnant. L'affichage à cristaux liquides totalise les points. D'autres variations de ce jeu figurent ci-dessous. Les règles sont les mêmes, la seule différence étant le total nécessaire indiqué par le nombre :

ALL FIVES 61 (G48)

ALL FIVES 81 (G50)

ALL FIVES 71 (G49)

ALL FIVES 91 (G51))

SHANGAI 1 (G52)

Les joueurs doivent progresser sur la cible de 1 à 20, dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 flechettes. Le but du jeu est de marquer un maximum de points à chaque volée de 3 flechettes. Les doubles et les triples comptent dans le score. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points après avoir terminé les 20 secteurs est le gagnant.

Shangai 5 (G53) Le jeu débute au segment 5

Shangai 10 (G54) Le jeu débute au segment 10

Shangai 15 (G55) Le jeu débute au segment 15

GOLF 9H (G56)

Il s'agit d'une imitation du jeu de golf sur cible de flechettes (mais vous n'avez pas besoin de bâtons pour jouer). Le but est de terminer un ensemble de 9 «trous» avec le score le plus bas possible. Le parcours de championnat se compose de trous de par 3, ce qui fait par 27 pour un tour de 9 trous ou 54 pour un tour de 18 trous.

On utilise les secteurs 1 à 9, chaque chiffre représentant un «trou». Il faut réussir 3 pointages dans un trou pour passer au suivant. De toute évidence, les doubles et les triples influent sur le score vu qu'ils permettent de terminer un trou en un plus petit nombre de coups. Par exemple, le fait de lancer un triple à la première tentative pour atteindre un trou s'appelle un «aigle» et ce joueur réussit ce trou en un seul «coup.»

Nota : Le joueur actif continue à lancer des flechettes jusqu'à ce qu'il ait fini un trou (réussi 3 pointages sur le trou actuel). L'annonceur vocal indique le joueur dont c'est le tour : écoutez attentivement pour jouer dans l'ordre. Il n'y a pas de «cadeaux» dans ce jeu !

GOLF 18 H (G57) Mêmes règles que celles du Golf 9H sauf que le jeu se poursuit jusqu'à 18 «trous».

FOOTBALL (G58)

Attachez votre casque pour ce jeu ! La première chose à faire est de sélectionner le «terrain de jeu» de chaque joueur. Pour ce faire, les joueurs peuvent lancer un flechette ou appuyer la main sur un secteur de la cible. Cela dépend entièrement de vous, mais le secteur choisi devient votre secteur de jeu qui traverse le bull's eye et se poursuit de l'autre côté du bull's eye (voir le schéma).

Si par exemple, vous choisissez le secteur 20, vous démarrez sur le double 20 (couronne extérieure) et continuez tout le long jusqu'au double 3. Le «terrain» se compose de 11 segments distincts à atteindre dans l'ordre. Donc, si l'on conserve l'exemple précédent, il faudra lancer les flechettes dans les segments suivants dans cet ordre :

Double 20 ... Extérieur simple 20 ... Triple 20 ... Bull's eye extérieur ... Bull's eye intérieur...Intérieur simple 3 ... Triple 3 ... Simple 3 extérieur ... et finalement un double 3.

Gagne le premier joueur à «marquer». L'affichage à DEL suit la progression et indique le segment à viser ensuite.

BOWLING (G59)

Cette adaptation du bowling à la cible est un véritable défi ! C'est un jeu difficile du fait qu'il faut une grande précision pour faire un score convenable. Le joueur numéro un débute le jeu. Il faut choisir la «piste» soit en lançant un flechette, soit en appuyant à la main sur le secteur choisi. Une fois la piste choisie, il vous reste 2 flechettes à lancer avec lesquels marquer des points ou «quilles». Chaque segment spécifique de votre «piste» vaut un total de points donné :

Segment	Score
Double	9 quilles
Simple extérieur	3 quilles
Triple	10 quilles
Simple intérieur	7 quilles

Voici les règles de ce jeu :

1. Le score parfait serait de 200 dans cette version du jeu de quilles.
2. On ne peut pas atterrir dans le même segment simple deux fois pendant le même «cadre» (volée). La seconde flèche, dans ce cas, donnera zéro point. *Tuyau* : essayez d'atteindre chaque simple pour marquer 10 points dans le cadre.
3. Vous pouvez marquer 20 points par «cadre» en atteignant deux fois le segment triple.
4. Un second flechette atteignant le double segment ne donne que 10 points si un double a été atteint par le premier flechette lancé. Autrement, vous marquerez un total de 9 points en lançant un double avec votre second flechette.

BASEBALL (G60)

Cette version du base-ball sur une cible nécessite beaucoup d'adresse. Les joueurs peuvent décider de jouer de 6 à 9 manches. Chaque joueur lance 3 flechettes par «manche». Le terrain est disposé comme l'indique le schéma.

<u>Segment</u>	<u>Résultat</u>
Segments simples	«Simple» : une base
Segment doubles	«Double» : deux bases
Segment triples	«Triple» : trois bases
Bull's eye	«Ronde» (ne peut être tenté qu'à la troisième flèche de chaque volée)

Les joueurs doivent lancer des flechettes dans les segments correspondant à cette manche pour marquer des points. Par exemple les deux joueurs viseront le segment 1 dans la manche 1 et ainsi de suite au cours du jeu. L'objet du jeu est de marquer autant de courses que possible dans chaque manche. Le joueur qui a marqué le plus grand nombre de courses à la fin du jeu est le gagnant.

BASEBALL – 9 manches (G61): Comme ci-dessus sauf qu'il se joue en 9 manches (volées).

STEEPLECHASE (G62)

L'objectif de ce jeu est d'être le premier à finir la «course» en étant le premier à terminer la «piste». La piste débute au segment 20 et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au segment 5 et se termine par un bull's eye. Cela semble facile, non ? Il n'a pas encore été précisé qu'il fallait atteindre le segment simple intérieur de chaque chiffre pour poursuivre la course. Il s'agit de la zone comprise entre le bull's eye et la couronne des triples. De plus, comme dans une véritable course d'obstacles, il y a des obstacles à franchir sur la piste. Les quatre obstacles se trouvent aux emplacements suivants :

- 1^e barrière Triple 13
- 2^e barrière Triple 17
- 3^e barrière Triple 8
- 4^e barrière Triple 5

Le premier joueur qui termine la piste et atteint le bull's eye gagne la course.

SHOVE A PENNY (G63)

Seuls sont utilisés les segments de 15 à 20 et le centre ou bull's eye. Les simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples 3 points. Les joueurs doivent viser les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment avant de passer au suivant. Si un joueur marque plus de 3 points dans un numéro, les points supplémentaires sont donnés au joueur suivant. Gagne le joueur qui marque 3 points dans tous les segments (15 à 20 et le bull's eye).

NINE-DART CENTURY (G64)

L'objectif de ce jeu est de tenter de marquer 100 points ou de s'en approcher au maximum au bout de 3 volées (9 flechettes). Les doubles et les triples comptent pour 2 et 3 fois leur valeur respectivement. Il est mauvais de dépasser 100 points, cela faisant perdre la partie sauf si tous les joueurs dépassent. Dans ce cas, le joueur qui s'approche le plus de 100 gagne (celui qui marque le moins de points au-dessus de 100).

Green Vs. Red (VERT CONTRE ROUGE) (G65)

(2 joueurs seulement)

Ce jeu est une course autour de la cible où la victoire revient à celui qui sait atteindre des doubles ou des triples. Le joueur No 1 est «vert» tandis que le joueur No 2 est «rouge». Le joueur No1 ne vise que les doubles et les triples verts et progresse sur la cible dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur No 2 débute à 20 et progresse dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en visant les segments rouges (l'affichage provisoire du score indique le segment à viser). Nota : Les joueurs ne peuvent avoir qu'un maximum de un double et de un triple du même numéro dans une volée.

Qui plus est, si les flechettes atteignent le mauvais numéro (de la couleur de votre adversaire), les points marqués sont soustraits de votre score- donc, prenez garde.

Gagne le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

Menu des jeux

No du jeu	Description du jeu	No du jeu	Description du jeu
G01	301	G34	Round-the-Clock r10 <i>simples</i>
G02	401	G35	Round-the-Clock r15 <i>simples</i>
G03	501	G36	Round-the-Clock r1 <i>doubles</i>
G04	601	G37	Round-the-Clock r5 <i>doubles</i>
G05	701	G38	Round-the-Clock r10 <i>doubles</i>
G06	801	G39	Round-the-Clock r15 <i>doubles</i>
G07	901	G40	Round-the-Clock r1 <i>triples</i>
G08	Cricket	G41	Round-the-Clock r5 <i>triples</i>
G09	No-Score Cricket	G42	Round-the-Clock r10 <i>triples</i>
G10	Scram	G43	Round-the-Clock r15 <i>triples</i>
G11	Cut Throat Cricket	G44	Killer
G12	Count-Up 300	G45	Double down
G13	Count-Up 400	G46	Double Down 41
G14	Count-Up 500	G47	All Five 51
G15	Count-Up 600	G48	All Five 61
G16	Count-Up 700	G49	All Five 71
G17	Count-Up 800	G50	All Five 81
G18	Count-Up 900	G51	All Five 91
G19	Count-Up 999	G52	Shangai 1
G20	High-Score (3 volées)	G53	Shangai 5
G21	High Score (4 volées)	G54	Shangai 10
G22	High Score (5 volées)	G55	Shangai 15
G23	High Score (6 volées)	G56	Golf- 9 holes
G24	High Score (7 volées)	G57	Golf –18 holes
G25	High Score (8 volées)	G58	Football
G26	High Score (9 volées)	G59	Bowling
G27	High Score (10 volées)	G60	Baseball – 6 Inning
G28	High Score (11 volées)	G61	Baseball – 9 Inning
G29	High Score (12 volées)	G62	Steeplechase
G30	High Score (13 volées)	G63	Shove A Penny
G31	High Score (14 volées)	G64	Nine-Dart Century
G32	Round-the-Clock r1 <i>simples</i>	G65	Green vs Red
G33	Round-the-Clock r5 <i>simples</i>		

Remarques importantes

Secteur coincé

De temps à autre, lors d'un lancer, un secteur se coince dans le réseau de séparateurs de sections. Lorsque cela se produit, le jeu s'arrête provisoirement et l'affichage à DEL indique le numéro du secteur coincé.

Il suffit, pour le libérer, de retirer le fléchette ou la pointe cassée du secteur. Si cela ne résout pas le problème, essayez de remuer le secteur pour le libérer. Le jeu reprend alors au point où il s'était arrêté.

Pointes cassées

De temps à autre, une pointe se casse et reste enfoncée dans le secteur. Essayez de la retirer avec une tenaille ou une pince à épiler en saisissant le bout qui dépasse et en le tirant du secteur. Si ce n'est pas possible, vous pouvez essayer de pousser la pointe à travers l'arrière de la cible. Poussez doucement la pointe à l'aide d'un clou plus petit que le trou jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. Veillez à ne pas pousser trop loin et à ne pas endommager les circuits électriques qui se trouvent derrière le secteur.

Ne vous inquiétez pas si les pointes se cassent car cela se produit fréquemment lorsqu'on utilise des flechettes à pointe molle. La cible est livrée avec un paquet de pointes qui dure longtemps. Lorsque vous remplacez les pointes, utilisez bien le type de pointes livrées avec cette cible.

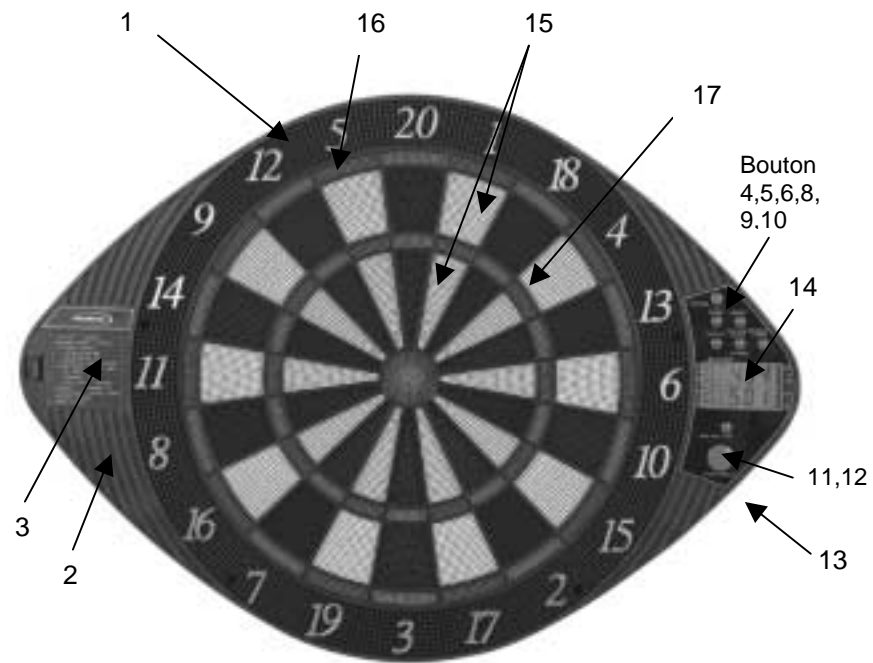
Flechettes

Il est conseillé de ne pas utiliser de flechettes de plus de 18 grammes sur cette cible. Les flechettes livrées avec cette cible pèsent 10 grammes et sont munies d'une pointe molle ordinaire. Des pointes de remplacement se trouvent chez tous les détaillants vendant des jeux de flechettes et accessoires.

Nettoyage de la cible électronique

Vous profiterez longtemps de votre cible Halex si vous en prenez soin. Il est conseillé d'épousseter régulièrement le coffret à l'aide d'un chiffon humide et si cela s'impose, d'un détergent doux. N'utilisez pas de produits de nettoyage abrasifs ou contenant de l'ammoniaque car ils pourraient endommager la cible.

Veillez à ne pas renverser de liquides sur la cible, ceux-ci risquant de provoquer des dommages irrémediables non couverts par la garantie.



- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. Contour | 10. Bouton flechettes retombés |
| 2. Haut-parleur | 11. Bouton Démarrage/Attente |
| 3. Menu des jeux | 12. Bouton de Remise à zéro (encastré) |
| 4. Bouton de mise sous tension | 13. Prise intégrée |
| 5. Bouton Joueur/Consultation/Marque | 14. Affichage à cristaux liquides |
| 6. Bouton de réglage du volume sonore | 15. Couronne simples |
| 7. Bouton Double/ Échec | 16. Couronne doubles |
| 8. Bouton CyberMatch | 17. Couronne triples |
| 9. Bouton Jeux (déroulement) | |



Also, be sure to check out our web site at:

www.regent-halex.com

- Parts ordering
- Product Registration
- Product Information

© 2000
Regent Sports Corporation
Hauppauge, New York 11788 USA