ECHOWELL

ECHO AMMO ARMADA 1016

Elektronisches Dartspiel

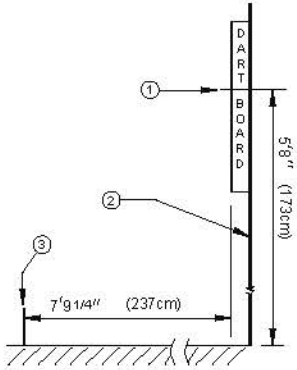
GEBRAUCHSANWEISUNG

CE

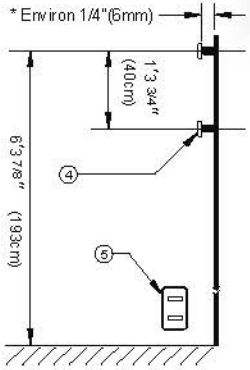
DEUTSCH

INSTALLATION

Normes Internationales

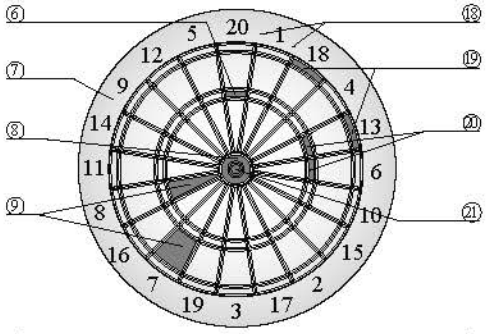


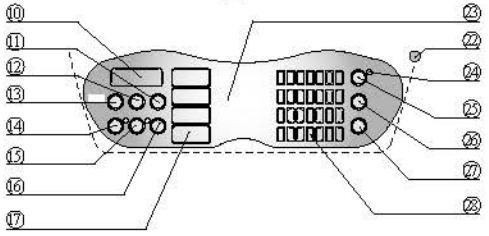
Positions de fixation des vis

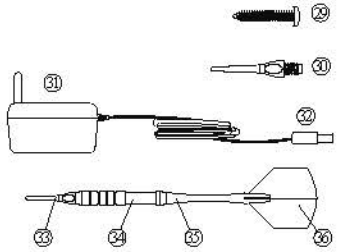


① Centre DU MiLLE
② Mur
③ Ligne de Tir
④ Vis de fixation
⑤ Prise électrique
⑥ Score Supérieur Triple 20 (60 points)
⑦ Preneur (0 point)
⑧ MiLLE Externe (25 points)
⑨ Simples (X1)
⑩ Affichage Temporaire de Score
⑪ Bouton de Joueur
⑫ Bouton d'Option
⑬ Bouton de Jeu
⑭ Bouton d'Effacement/B
⑮ DOUBLE
⑯ Bouton de SCORE
⑰ Affichage CUMULABLE de score
⑱ Numéros des segments
⑲ Anneaux Doubles (X2)
⑳ Anneaux Triples (X3)
㉑ MiLLE Interne (50 points)
㉒ Jack d'adaptateur
㉓ Panneau d'Affichage
㉔ Bouton de CHANGEMENT DE JOUEUR
㉕ Bouton de SON/ELEINDRE
㉖ Lumière indicatrice maitien
㉗ Bouton de MAINTIEN/REDEFINITION
㉘ Affichage d'ORDRE
㉙ Vis x 2 pieces
㉚ Bouts de rechange X 28 piéces
㉛ Adaptateur
㉜ Fiche de prise
㉝ Bout mou
㉞ Cylindre
㉟ Arbre
㊱ Ailes

DESCRIPTION PHYSIQUE



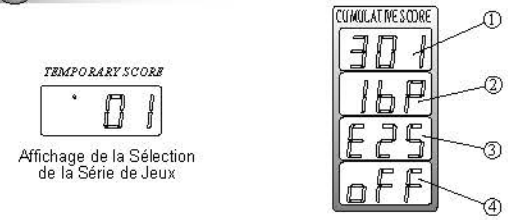




Ensemble de 12 fléchettes

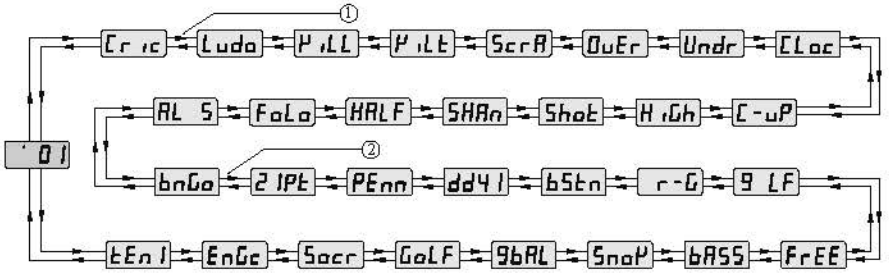
DEFINIR UN JEU ET SES OPTIONS

① PANNEAU DE DEFINITION



① Affichage d'Option de Jeu
② Affichage d'Option Joueurs
③ Option d'Option MiLLE Simple/Double
④ Affichage de Son Allumé/Eteint

② SELECTION DE SERIE DE JEUX

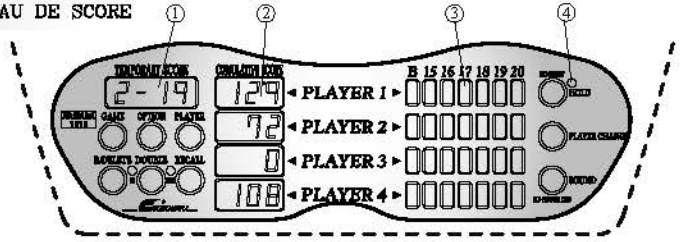


① Séquence Anneau
② Séquence Anneau Inversée

③ OPTIONS DE JOUEURS

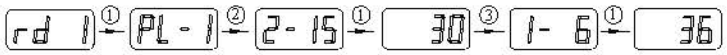
JOUER

① PANNEAU DE SCORE



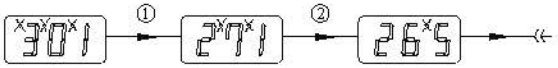
① Affichage de Page de Joueurs
② Score Temporaire
③ Affichage d'Ordre
④ Lumière de MAINTIENT/DEBUT
⑤ Score Cumulable

2 AFFICHAGE DE SCORE TEMPORAIRE



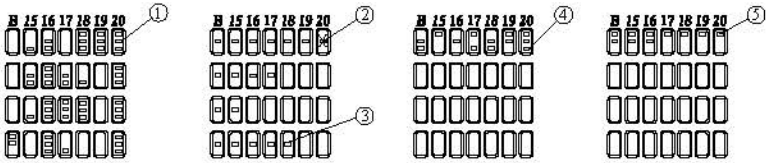
① Changement auto
② Premier tir: 2-15
③ Second tir: 1-6

3 SCORE CUMULABLE et NUMERO DE ELECHETTE



① Première Flèche: 2-15
② Second Flèche: 1-6

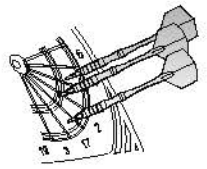
4 AFFICHAGE D'ORDRE

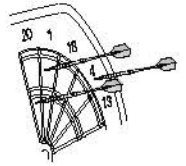


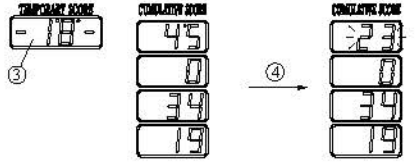
(Jeux de Cricket Shove a Penny)
(Ludo, Suivez le Leader, Tueur, Dessus-Dessous, Bingo, 21 points, Baseball, Golf, Crocket Anglais, 9 Vies, Tennis)
(Scram 21t)
(Les 10 Meilleurs Jeux, Rouge et Vert)

① Etat éteint
② flash de 2 secondes
③ Une vie
④ Etat effacé
⑤ Flèches restantes

3 DIVISEZ-LE (HALF)







① Numéro de cible
Premier : Tir 1-17
Second : Tir 3-2
Troisiéme : Tir 1-10

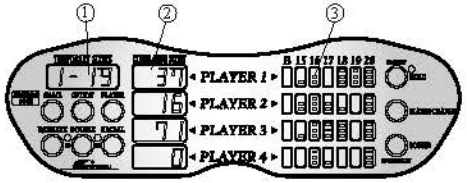
② Demi-Score Automatique
(Les 46 points sont divisés en 23)

③ Numéro segment cible
Premier : Tir 1-20
Second : Preneur de tir
Troisiéme : Tir 1-1

④ Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR
(Les 45 points sont divises en 23)

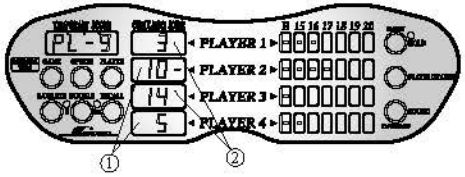
REGLES DU JEU

1 CRICKET AVEC SCORE (Cric)



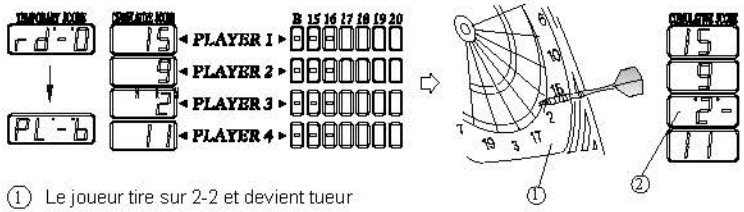
① Score Temporaire
② Score Cumulable
③ Etat Eteint

4 EQUIPE DE TUEURS (PILL)



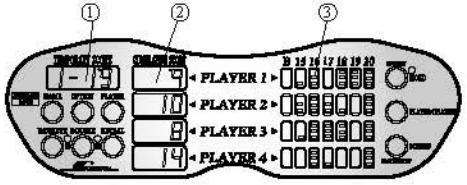
① Equipe 2
② Equipe 1

5 TUEUR (double, option 2-4 joueurs) (PILL)



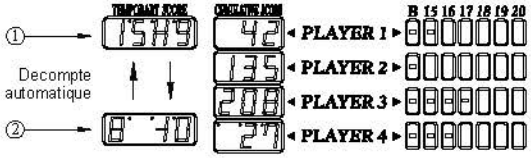
① Le joueur tire sur 2-2 et devient tueur
② Marque du Tueur

2 CRICKET SANS SCORE (Cric)



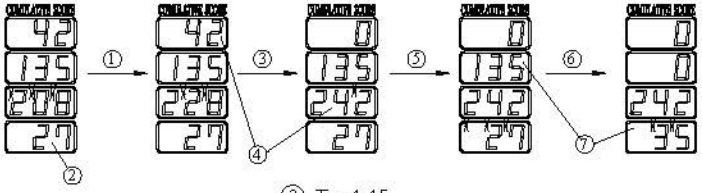
① Score Temporaire
② Score Cumulable
③ Etat Eteint

6 LUDO (Ludo)



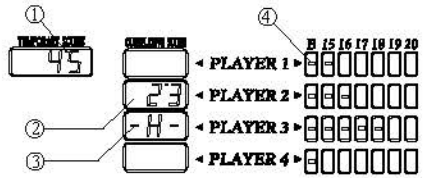
Decompte automatique

① Score de 15 points pout Toucher (Tuer) le Joueur 9.
② Score de 8 points pout Toucher (Tuer) le Joueur 10.



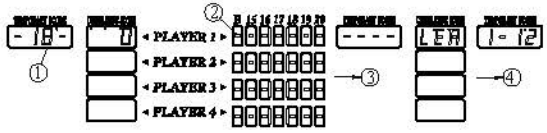
① Tirs 1-19
② Joueur 3 marque 19 points, mais ne peut tuer joueur 4, car celui-ci est en zone sure (0 - 29 points)
③ Tirs 1-15
④ Joueur 3 marque 15 points et tue joueur 1.
⑤ Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR
⑥ Tirs 1-8
⑦ Joueur 4 marque 8 points et tue joueur 2.

7 DESSUS (OuEr)



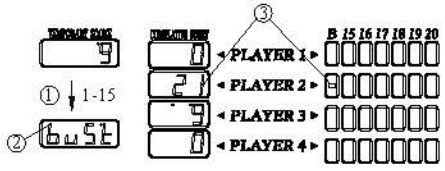
① Score du leader
② Score cumulable
③ Symbole du leader
④ Marque de vie

8 SUIVEZ LE LEADER (FoLo)



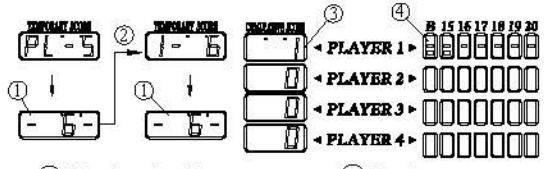
① Numbéro au hasard
② Marque de vie
③ Toucher le numéro de cible 1-18
④ Fournit un nouveau numero de cible

9 21 POINT (21Pt)



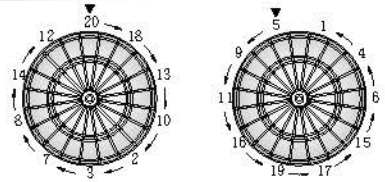
① Toucher 1-15
② Echec: Score (9+15=24) supérieur à 21 points
③ 21 points exacts donnnet une Marque

10 LES DIX MEILLEURS (b5tn)



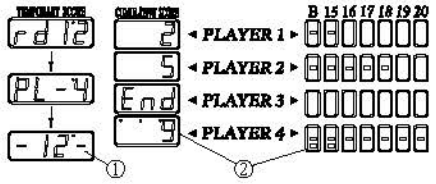
① Numéro de cible
② Toucher
③ Score obtenu
④ Marque ed Fléchette restante dspuis 10

11 ROUGE CONTRE VERT (r-G)



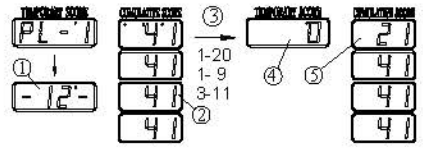
Segments ROUGES Segments VERTS

12 9 VIES (9 LF)



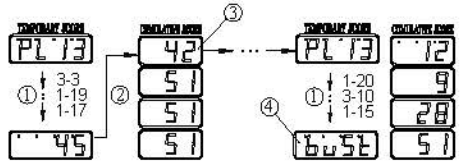
① Numéro de cible
② Vies restantes

13 DOUBLE 41 (dd41)



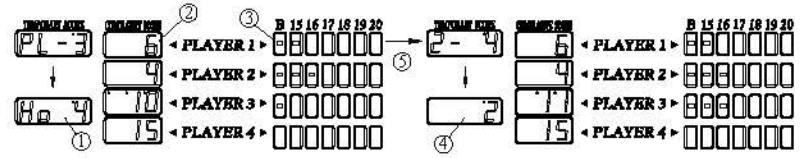
① Numéro de cible 12
② Début de score 41
③ Toucher
④ Marquer dans une partie
⑤ 3 fléchettes perdues et score réduit de moitié

14 TOUT 51 PAR 5 (AL 5)



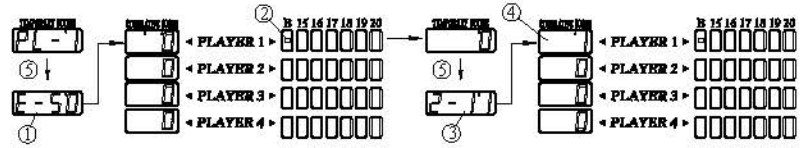
① Toucher
② Score réduit: 45/5=9
③ Score décompté de 51 à 42
④ Echec: Score 65/5=13 Supérieur à 12

15 GOLF (GoLF)



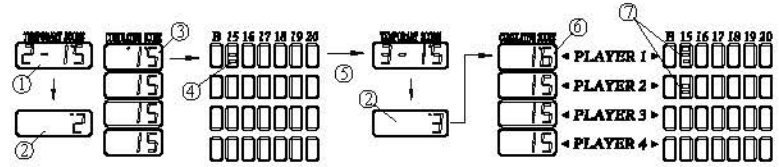
① Numéro du trou: Numéro de cible
② Clubs totaux
③ Marques dans un trou jusqu'à 3
④ Marques totales obtenues dans une partie
⑤ Toucher

16 FOOTBALL (Socr)



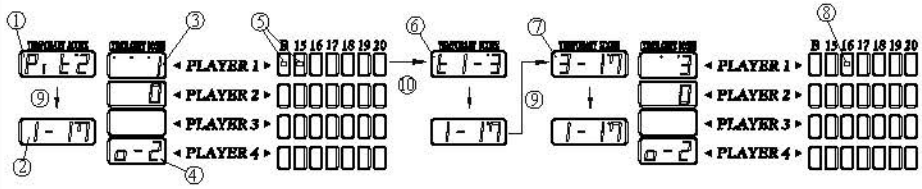
① MilLLE Nombre total pour prendre possession
② Barre de possession du ballon
③ Double segment pour marquer
④ Score total obtenu jusqu'à possession
⑤ Toucher

17 SHOVE HA PENNY (PEnn)



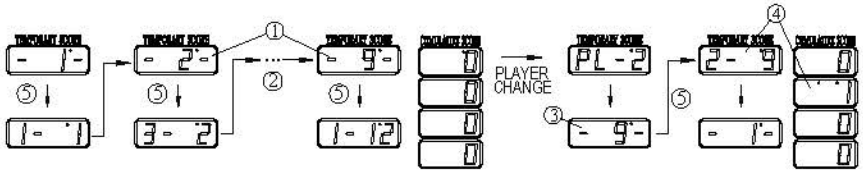
① Toucher 2-15
② Nombre de marques en une fléchette
③ Numéro de cible 15
④ 2 MARQUES sur No. 15
⑤ Toucher
⑥ Changer sur le porchaine numéro de cible 16
⑦ Nombre total de marques obtenues: 5 au-dessus de 3 dans No. 15 domine 2 marques sur le Prochian Joueur

18 BASEBALL (bASS)



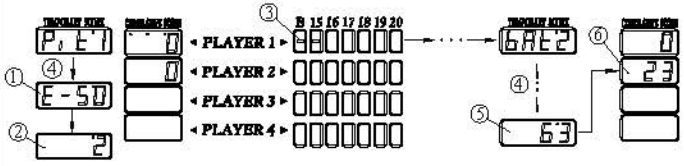
① Lanceur de l'Equipe 2
② Numéro de cible de la Balle Droite
③ Score de l'Euipe 1
④ Numéro de sortie de l'Equipe Batteuse
⑤ B: 1er Bass: No15: 2eme Bass
⑥ Batteur 3 de l'Equipe 1
⑦ Numéro de tir du Batteur 3
⑧ No16: 3eme Bass
⑨ Tir
⑩ CHANGEMENT DE JOUEUR

19 BILLARD 9 BOULES (9bAL)



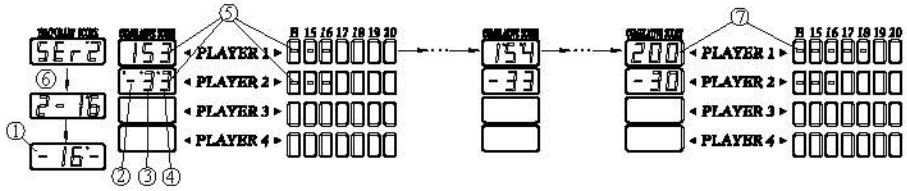
① Numéros de cible de 1 à 9 dans un Anneau
② Lancez trois fléchettes et continuez à en lancer tant que vous touchez le numéro dans le cercle.
③ Numéro de cible manqué par le joueur actuel
④ Toucher la "boule No 9" pour obtenir 1 point
⑤ Tir

20 CRICKET ANGLAIS (EnGc)



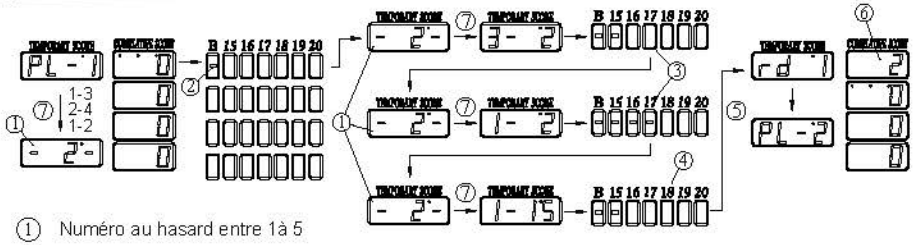
① Numéro de cible Lanceurs MiLLE
② Obtenir 2 marques dans une manche
③ Marques accumulablcs du mille usqu' à 9
④ Toucher
⑤ Scores touchés dans une manche
⑥ Scores des effets accumulablcs (les scores des effects sont supcrieurs à 40 points des scores touchés par manche)

21 TENNIS (tEn.)



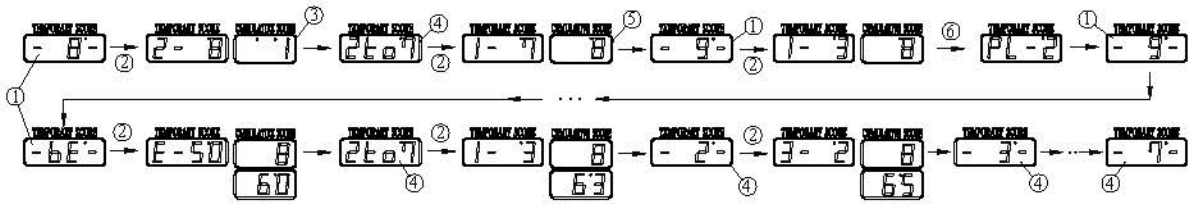
① Numéro de cible.
② Numéro de set gagnant
③ Numéro de jeu gagnant
④ Numéro de Balle Gagnante
⑤ Deuce
⑥ Toucher
⑦ Gagner: (Règle générale)
1 Set = 6 jeux
1 jeu= 4 balles
Gagner un jeu après deuce:
Réussir deux consécutives

22 BINGO (bnGo)



① Numéro au hasard entre 1à 5
② Numéro au hasard 2 identique à la flechette de tir marque 1 point
③ Toucher le Numéro Tiré double le score
④ Chaque manque du numéro Tiré divise par deux le Score Cumulable.
⑤ Sélectionnez Passer Au Trabers et CHANGEMENT DE JOUEUR
⑥ Score Total
⑦ Toucher

23 BILLARD SNOOKER (SnoP)



① Boules Rouger: 8,9...20 et MiLLE
② Toucher
③ Toucher Boule Rouge 1 point
④ Boules de Couleur: 2,3,4,5,6 et 7
⑤ Toucher une Boule de Couleur donne autant de point que le numéro marqué sur elle.
⑥ CHANGEMENT DE JOUEUR.

ECHO-1016

TABLE DES MATIERES

- NOTE DE SECURITE F0
- INSTRUCTIONS POUR UNE INSTALLATION RAPIDE F0
- INTRODUCTION F1
- FLECHETTES ET BOUTS F2
- INSTALLATION F2
- DEFINIR UN JEU ET LES OPTIONS F3
- JOUER UN JEU F6
- REGLES DE JEU F10

REGLES GENERALES SUR LES JEUX DE FLECHETTES F10

1. JEUX '01 ..... F10
2. LUDO F11
3. CRICKET F13
4. TUEUR F15
5. EQUIPE DE TUEURS F16
6. SCRAM F17
7. DESSUS F18
8. SOUS F19
9. AUTOUR DE L'HORLOGE F20
10. LE SCORE LE PLUS ELEVE F20
11. COMPTE DES POINTS F21
12. SHANGHAI F21
13. TIRA'LAVEUGLETTE F22
14. AMOITIE F22
15. SUIVEZ LE LEADER F23
16. TOUT 51 PAR 5 ..... F24
17. BINGO F25
18. 21 POINTS F25
19. POUSSER UN PENNY F26
20. DOUBLE 41 ..... F26
21. LES DIX MEILLEURS F26
22. ROUGE CONTRE VERT F27
23. 9 VIES F27
24. TENNIS F28
25. CRICKET ANGLAIS F29
26. FOOTBALL F29
27. GOLF F30
28. BILLARD (9 BOULES) F30
29. SNOOKER F31
30. BASEBALL F31
31. LIBRE F32

- DEPANNAGE F33
- CERTIFICAT DE GARANTIE F36

*** NOTE DE SECURITE ***

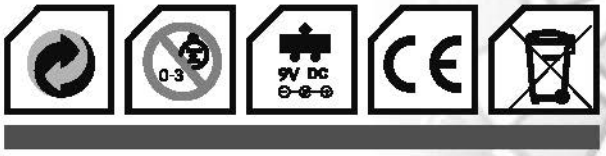
1. Ce jeu est conçu pour des fléchettes à bout non pointu uniquement, les fléchettes à bout métallique risquant d'endommager le panneau.
2. Le jeu de fléchettes est pour adulte. Il comprend des objets pointus et les enfants doivent jouer sous la surveillance d'adultes.
3. Fates toujours bien attention en jouant et ne lancez jamais de fléchette sans vous être assuré par avance de ne pouvoir blesser personne.
4. Cet appareil inclut des petites manches et ne convient donc pas aux enfants en dessous de 3 ans.
5. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un transformateur (sortie 9V DC/500 mA).
6. Le transformateur fourni n'est pas un jouet.
7. Déconnectez l'appareil de son transformateur avant le nettoyage.

*** Veuillez conserver ce mode d'emploi dans son entier, car il contient non seulement des informations détaillées sur ce jeu de fléchettes, mais est aussi une preuve pour la garantie de ce produit.

*** INSTRUCTIONS POUR UNE INSTALLATION RAPIDE ***

1. **Insérez l'Adaptateur dans une prise électrique, puis insérez la Fiche dans la douille sur le côté droit du plateau à fléchettes.**
2. **Pressez tout bouton pour arrêter la lecture d'autotest de l'écran.**
3. **Pressez JEU pour sélectionner la série de jeux désirée.**
4. **Pressez OPTION pour sélectionner une option de jeu désirée.**
5. **Pressez JOUEUR pour choisir entre 1 et 16 joueurs ou 2 équipes de joueurs.**
6. **Pressez EFFACER/B pour un mille simple (E50) ou double (E25).**
7. **Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR pour commencer le jeu.**
8. **Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR après chaque match pour changer de joueur.**
9. **Pressez et maintenez RECOMMENCER pour recommencer un nouveau jeu.**

Not suitable for children under 3 years contain small parts.



ECHO-1016

*** INTRODUCTION ***

- Merci d'avoir acheté le jeu de fléchettes électronique ECHO-1016 d'Echowell.
- Félicitation ! Vous possédez maintenant un tableau de fléchettes électronique vous permettant de vous amuser avec la plupart des autres jeux de tableau existants sur le marché et possédant les caractéristiques suivantes.
- Un des 16 joueurs peut jouer avec 31 sortes de jeux sur plus de 2200 variations.
- La série des 31 jeux comprend : 301 à 1001, Cricket avec Score, Cricket sans Score, Cricket Couper Au-Travers, Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht), Tueur, Equipe de Tueurs, Scram, Scram Cricket, Dessus, Sur le Leader, Sous, Sous le Leader, Compte, Le Plus Haut Score, Autour de l'Horloge, Tir à l'Aveuglette, Shanghai I, II & III, A Moitié, Suivez le Leader, Libre, Tout 51 Par 5, Bingo, 21 Points, Penny, DD41, Les Dix Meilleurs, Rouge & Vert, 9 Vies, Cricket Anglais, Football, Billard (9 Boules), Snooker, Baseball, Golf, Tennis.
- Le tableau de fléchettes inclut non seulement la plupart des jeux de table, mais d'autres jeux très amusants et divertissants ont été modifiés **(en attente de licence**), comme Ludo (avec licence), Equipe de Tueurs, Sur le Leader, Sous le Leader, Scram 21 cibles, Tennis, Billard (9 Boules), Snooker, Baseball, Bingo et plein d'autres. Nous n'avons pas seulement insisté dans la création de ces jeux sur l talent des joueurs, mais aussi sur leur côté "divertissant", permettant à tous les joueurs de bien profiter de leurs jeux de fléchettes.
- Le jeu de fléchette licencié Ludo a été créé par Echowell. A l'origine, le Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht) est un jeu de cubes très prisé dans les pays germaniques. Nous avons repris ce jeu et l'avons recréé pour en faire un nouveau jeu de fléchettes. Ce nouveau Ludo est vraiment très intéressant avec le "niveau d'amusement" bien au-dessus de la moyenne des autres jeux. Le Cricket avec Score est un jeu de haute compétition insistant sur le talent et la stratégie des joueurs, alors que le Ludo insiste plutôt sur le côté divertissant, même s'il exige pourtant une bonne stratégie pour pouvoir gagner. Chacun peut jouer facilement, y compris les débutants, et s'amuser en famille avec ce jeu de fléchettes.
- Les jeux '01 et le Cricket avec Score sont des jeux de tournoi joués par le monde entier. Nous avons conçu ces 2 jeux non seulement pour suivre les règlements internationaux, mais aussi pour inclure les informations P.P.D. et M.P.R.. Le NDA (Association Nationale des Fléchettes, une des nombreuses associations de jeu de fléchettes) a commencé à utiliser P.P.D. (Points Par Fléchette pour les jeux '01) et M.P.R. (Marques Par Manche pour le Cricket avec Score) en tant que format de classification officielle pour ses membres depuis 1996. C'est in indice important pour les techniques du lancer de fléchette, un peu comme pour le golf. L'ECHO-1016 affiche toutes les informations PPD de tous les joueurs pour les jeux '01 et toutes les informations MPR pour le Cricket avec Score.
- Neuf ensembles d'affichage sur écran sont prévus pour faciliter le jeu, y compris la visualisation de tous les scores de tous les joueurs. L'ordre d'affichage supplémentaire affiche les marques du jeu de Cricket et les "Vies" dans les autres jeux.
- Une grande aire licenciée «DIAMOND™» permet de rattraper les fléchettes manquées.
- Dix-sept effets sonores et option de Marche/Veille.
- Sélection du double mille 25/50 ou simple 50/50, permettant au jeu d'être le même durant les tournois.
- Bouton Effacer/B permettant au joueur d'éliminer les scores dus à toute mauvaise opération.

ECHO-1016

- Design esthétique et structure ABS durable. Il ne s'agit pas seulement d'un jeu de fléchettes d'une qualité excellente, mais aussi une superbe décoration pour toute la maison.
- La disposition de contrôle est logique et facile à opérer.
- Allumage et arrêt manuel ou automatique.
- L'indication «Collé» permet au joueur de corriger rapidement et facilement le segment collé sur le tableau.
- Comprend un adaptateur CA/CC, 12 fléchettes à bout non pointu et 28 bouts de rechange.
- Le tableau de fléchettes est conforme aux normes 89/336/EEC de EN55014, EN 55022, EN61000-3-2, EN61000-3-3, EN71-1/2/3/6 et EN50088/A1. L'opération est conforme aux conditions suivantes:
  1. Le tableau ne produit aucune interférence néfaste.
  2. Le tableau peut accepter toute interférence, y compris celles provoquant une opération indésirable.

*** FLECHETTES ET BOUTS ***

1. Les bouts en plastique se cassent facilement et il est difficile aussi d'enlever les fléchettes du tableau si vous utilisez des bouts métalliques lourds. Les fléchettes avec bout non pointu ne pèsent que 12 à 16 grammes et sont les plus recommandées pour le tableau électronique. N'utilisez donc pas de fléchettes dont le poids dépasse 19 grammes.

2. N'essayez pas de pousser les bouts cassés dans la manche interne du tableau lorsqu'ils collent dans les trous des segments de cibles. Sinon, le bout cassé sur la manche interne du tableau gênera les segments de cibles et influencera la détection effectuée par le tableau. Veuillez vous référer aux descriptions dans la Section Dépannage de ce manuel. Relâchez les vis sur le couvercle du bas du tableau pour l'enlever, maintenez le bout cassé avec des pinces et poussez-le en dehors de la manche interne du segment de cible.

*** INSTALLATION ***

1. Sélectionnez un lieu convenable conforme aux normes internationales pour la hauteur et la distance indiquées dans le schéma et assurez-vous que la longueur du câble de l'adaptateur soit suffisante pour être étendue du tableau de fléchettes à la prise électrique.
2. Percez le trou de la vis supérieure à une hauteur de 193 cm du sol et le trou de la vis inférieure à 40 cm depuis la verticale de la première.
3. Accrochez le tableau sur les deux vis. Tirez légèrement sur le tableau pour vous assurer qu'il ne puisse pas tomber au moment de l'utilisation.
4. Les deux vis fixées ne doivent pas avoir une longueur supérieure à 8mm afin d'éviter d'endommager le circuit intérieur et aussi pour bien fixer le tableau.

*** DEFINIR UN JEU ET LES OPTIONS ***

INITIALISER L'ALIMENTATION

1. Insérez l'adaptateur dans une prise électrique et la fiche dans la douille du tableau de fléchettes.
2. Les affichages commenceront la lecture automatiquement et une mélodie de départ sera jouée dès que l'alimentation sera fournie.
3. Pressez n'importe quel bouton pour arrêter la lecture autotest de l'écran et le panneau d'affichage se changera en panneau de définition.

PANNEAU DE DEFINITION

1. Toutes les informations de sélection sont montrées simultanément sur le panneau d'affichage. Il est alors facile de définir les sélections désirées.
2. Il n'est pas possible de marquer des points lorsque l'affichage est sur le mode définition.

SELECTIONS DE SERIE DE JEUX

1. Pressez le bouton JEU pour sélectionner la série de jeux que vous voulez jouer; elle sera affichée dans la fenêtre de Score Temporaire. Vous devez alors presser le bouton JEU pour faire tourner la séquence anneau. Arrêtez de pressez ce bouton lorsque votre jeu désiré apparaît.
2. La séquence anneau de la sélection de jeu est réversible. Pressez et maintenez le bouton JEU jusqu'à ce que le tableau de fléchettes émette un «Bi-Bi», puis relâchez le bouton. Cela inversera la séquence d'affichage de la sélection de jeu.

SELECTION D'OPTION DE JEU

1. Pressez le bouton OPTION pour sélectionner l'option de jeu désiré une fois avoir choisi la série de jeu voulu.
2. Pressez le bouton OPTION changera les options de jeu suivantes dans la séquence anneau.

OPTIONS JOUEURS

1. Ce tableau de fléchettes correspond bien pour 1 à 16 joueurs en général, mais certains jeux sont plutôt pour 2 à 16 joueurs ou pour des équipes de 2 joueurs ; vous pouvez alors combiner tous les joueurs en 2 équipes de 2 joueurs pour jouer selon les règles.
   a). Jeux de 2 à 16 joueurs: Cricket, Sous, Dessus, Tueur, Ludo, Suivez le Leader, Scram, 9 Vies, Football, Billard 9 Boules, Snooker.
   b). Jeux par équipe de 2 joueurs: Cricket Anglais, Tennis, Baseball, Rouge & Vert, Equipe de Tueurs.
2. Pressez le bouton JOUEUR pour sélectionner le nombre de joueurs. (4-P, 3-P, 2-P, 1-P, 16P, 15P….4-P).
3. La séquence anneau de la sélection de jeu est réversible. Pressez et maintenez le bouton JEU jusqu'à ce que le tableau de fléchettes émette un « Bi-Bi», puis relâchez le bouton. Cela inversera la séquence d'affichage de la sélection de jeu.

Bouton GAME	Appuyer sur le bouton OPTION	Nbre de Joueurs
JEUX' 01 (' 01)	301, 501, 601, 701, 801, 901 et 1001 (a01)	1 - 16
CRICKET (Cric)	Score Cricket, Cut Throat Cricket (Cricket Couper Au Travers) et No score cricket (Cricket sans score)	2 - 16
LUDO (Ludo)	300, 400, 500, 600, 700, 800, et 900	2 - 16
TUEUR (KiLL)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF DbL: Anneau double, 3LF	2 - 16
EQUIPE DE TUEURS (KiLt)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF	4
SCRAM (ScrA)	7t, 21t (cibles au total)	2 - 16
DESSUS (OuEr)	Ldr (Leader), toP (Top)	2 - 16
SOUS (Undr)	Ldr (Leader), bot (Bottom)	2 - 16
AUTOUR DE L'HORLOGE (Cloc)	---, -2-, -3-	1 - 16
COMPTE DES POINTS (C-uP)	100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900	1 - 16
LE SCORE LE PLUS ELEVE (HiGh)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
TIR A L'AVEUGLETTE (Shot)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
SHANGHAI (SHAn)	I , II, III	1 - 16
A MOITIE (HALF)	12r (manches), rAn (Hasard)	1 - 16
SUIVEZ LE LEADER (FoLo)	Ldr (Leader), Con (Continu)	2 - 16
TOUT 51 PAR 5 (AL 5)	31, 41, 51, 61, 71, 81, 91	1 - 16
BINGO (bnGo)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	1 - 16
21 POINTS (21Pt)	3 rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	1 - 16
POUSSER UN PFENNIG (PEnn)	---	1 - 16
DOUBLE 41 (dd41)	12r (manches), rAn (Hasard)	1 - 16
LES DIX MEILLEURS (bStn)	---, -2-, -3-, -E-	1 - 16
ROUGE CONTRE VERT (r-G)	---, -2-, -3-	2
9 VIES (9 LF)	3LF, 4 LF, 5 LF, 6 LF, 7 LF, 8LF, 9LF	2 - 16
TENNIS (tEni)	2 -G, 3-G, 4-G, 5-G, 1-t, 3-t, 5-t	2
CRICKET ANGLAIS (EnGc)	---	2
FOOTBALL (Socr)	6rd, 7rd, 8rd, 9rd, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r	2 - 16
GOLF (GoLF)	9H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H	1 - 16
BILLIARD (9 Boules) (9 bAL)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 - 16
SNOOKER (SnoK)	---	2 - 16
BASEBALL (bASS)	3rd, 4rd, 5rd, 6rd, 7rd, 8rd, 9rd	2 - 16
LIBRE (FrEE)	10d, 20d, 30d (fléchettes)	1 - 16

OPTION DOUBLE MILLE / SIMPLE MILLE

1. Selon certaines règles de tournoi, le score du mille extérieur est 50 points, identique à celui du mille intérieur pour la série de jeux '01, mais n'est que de 25 points dans le jeu de Cricket différent de celui du mille intérieur équivalent à 50 points. Le tableau de fléchettes est sélectionnable sur double mille 25/50 ou simple mille 50/50, permettant au jeu d'être le même que celui des tournois.
2. Pressez le bouton 'EFFACER/B» pour sélectionner «E25» (25/50 Double mille » ou «E50» (50/50 Simple mille).

OPTION DOUBLE INT / DOUBLE EXT

1. L'option double int / double ext n'est valable que pour la série des jeux '01.
2. Pressez le bouton DOUBLE pour sélectionner l'option désirée.
3. Quatre options sont disponibles; les indicateurs INT et EXT seront allumés ou éteints pour indiquer l'état actuel des options.
4. Pour les opérations de DOUBLE INT/EXT et OUVRIR INT/EXT, veuillez vous référer aux règlements des jeux '01.

SON MARCHE/ARRET

1. Le tableau de fléchettes possède 17 effets sonores:
   a). Sonorité de score : Sonnerie simple, double, triple, Meilleur Score(Triple 20), Le Mille Intérieur, Le Mille Extérieur et cible inefficace.
   b). Sonorité des boutons : Action efficace et inefficace.
   c). Autres: Commencer, Raté, Collé, Mélodie de la Victoire et 4 autres mélodies de jeu.
2. Pressez le bouton SON pour mettre en marche ou en veille la sonorité.

ECHO-1016

*** JOUER UN JEU ***

COMMENCER LE JEU

1. Pressez le bouton Changement de Joueur pour commencer le jeu après que les sélections de jeu désirées apparaissent sur le panneau de définition.
2. Changez le panneau de définition en panneau de score pour commencer le jeu, comme indiqué sur le schéma du Panneau de Score.

INDICATEUR DE MAINTIEN et SON DE DEPART

1. Un indicateur avec deux couleurs indique que le tableau de fléchettes est en mode Maintien (gèle le score des jeux) ou en mode Début (prêt pour commencer le jeu). L'affichage est en rouge dans le mode Maintien et devient vert en mode Début.
2. L'affichage du mode Maintien deviendra automatiquement vert en pressant le bouton Changement de Joueur.
3. Dans le même temps, une mélodie de début se fera entendre «da- da- da- dan–» pour rappeler au joueur que le tableau est prêt pour commencer à compter les points.

AFFICHAGE DE SCORE TEMPORAIRE

1. La fenêtre de Score Temporaire affiche «ème #» pour 2 secondes, puis affiche ensuite automatiquement «PL #» après avoir pressé le bouton de Changement de Joueur pour indiquer quel manche du match est entrain de se dérouler et quel joueur doit commencer son tour.
2. Une fois que le joueur a lancé ses fléchettes, elle indique la position du segment pendant 2 secondes, puis le score total du joueur dans la manche.
3. Explication des schémas:
   La première fléchette lancée «2-15», 2 est l'anneau double, 15 est le numéro du segment et le score total est de 30 points ; la seconde fléchette lancée est «1-6» avec le segment simple 6 et un score total pour cette manche de 30+6=36.
4. Différents styles d'affichages seront montrés pour les jeux comme Tir à l'Aveuglette, Ludo, Sous, Dessus, Shanghai, Libre, A moitié, Suivez le Leader, Scram, Bingo, DD41, Les Dix Meilleurs, 9 Vies, Tennis, Cricket Anglais, Golf, Billard (9 Boules), Snooker et Baseball. Veuillez vous référer aux descriptions dans la Section Règles de Jeu.

SCORE CUMULÉ ET NUMÉRO DE FLÈCHETTE

1. La fenêtre Cumulative Score affiche le score cumulé de chaque joueur depuis le début de la partie.
2. Pour une autre partie avec un score de début différent, veuillez consulter la description dans la section RÈGLE DU JEU.
3. Le score cumulé affiche alternativement le score cumulé précédent et le nouveau score cumulé, puis affiche le score cumulé actuel lorsque la flèchette est tirée.
4. Trois points clignotants s'affichent sur la fenêtre « Cumulative Score » du joueur actuel après enfoncement du bouton de changement de joueur. Ils indiquent le nombre de flèchettes restant à lancer dans ce round. Chaque flèchette tirée correspond à un point clignotant qui s'efface.

5. Différents styles d'affichage seront montrés pour les jeux comme Rouge & Vert, Tennis et baseball. Elle indique le nombre de cibles pour les joueurs dans Rouge & Vert, affiche le nombre gagnant du Set, Jeu et Balle pour le Tennis et montre le nombre de sorties pour l'équipe de batteurs au baseball. Veuillez vous référer à la Section Règles de Jeu pour de plus amples détails.

AFFICHAGE D'ORDRE D'ECRAN

1. Toute marque d'ordre d'écran flashera pendant 2 secondes pour indiquer le nombre de points touchés.
2. Il affiche le mode «fermé» du Cricket et Penny lorsqu'un nombre précis est touché.
3. Une marque d'ordre d'écran tourne pour indiquer que le joueur a droit une vie supplémentaire lorsqu'il ou elle a touché son propre numéro dans le jeu Tueur, qu'un score est accumulé avec les mêmes unités et lieux de dix qu'un autre dans le Ludo, qu'un joueur obtient une marque dans Bingo, 21 Points, Cricket Anglais, Golf, qu'un joueur gagne une balle au Tennis ou qu'un coureur atteint une base au baseball.
4. L'ordre d'affichage de chaque joueur affichera le nombre de vies prédéfinies ou définies des jeux Sous, Dessus, 9 Vies et Suivez le Leader après avoir pressé le bouton Changement de Joueur. Chaque marque d'affichage indique une vie.
5. Tous les 21 affichages du Joueur 1 seront montrés pour indiquer le mode d'effacement du Scram après avoir pressé le bouton Changement de Joueur.
6. Dix marques d'affichage seront montrées pour indiquer l'état des fléchettes restantes du jeu Les Dix Meilleurs ou pour indiquer celles restantes du jeu Rouge et Vert après avoir pressé le bouton Changement de Joueur.

MAINTIEN AUTOMATIQUE

1. Sous les conditions suivantes, le tableau de fléchettes passera automatiquement sur le mode MAINTIEN et gèlera les scores:
   a). Trois fléchettes d'un rond ont été marquées
   b). Le joueur actuel a fini son jeu
   c). Fin d'une manche dans les jeux Sous, Dessus et Suivez le Leader
   d). L'affichage est sur le mode définition de jeu
   e). Le jeu est sur mode "COLLE"
2. Aucun changement ne se produit lorsqu'une fléchette est lancé durant le mode MAINTIEN.

MAINTIEN MANUEL

1. Le tableau de fléchette restera dans le mode Début jusqu'à ce que les trois fléchettes touchent l'aire de score. Pour geler le tableau avant que les trois fléchettes ne soient lancées, le joueur doit presser le bouton MAINTIEN pour geler le capteur. Cela empêche le tableau de compter tout tir additionnel.
2. Pressez à nouveau le bouton MAINTIEN pour dégeler le tableau ou pressez le bouton Changement de Joueur pour passer à un autre joueur.

ENLEVER LA FLECHETTE ET CHANGEMENT DE JOUEUR

1. Chaque joueur peut lancer trois fléchettes dans une "MANCHE" même lorsque les fléchettes ne touchent que partiellement l'aire de score et lorsque tous les joueurs ont fini de lancer leurs 3 fléchettes, une manche est achevée.
2. La fenêtre de Score Accumulé flashera et la lumière de MAINTIEN deviendra automatiquement rouge après les trois tirs. Le joueur actuel doit enlever les fléchettes du tableau et presser le bouton de Changement pour passer au joueur suivant.
3. Il sera plus facile d'enlever les fléchettes du tableau en les tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. L'affichage passe au mode Début après avoir pressé le bouton Changement de Joueur et continue avec le jeu dans le même cycle que ci-dessus jusqu'à ce qu'il soit terminé.

EFFACER LE REBOND EXTERIEUR OU LE SCORE ERRONE

1. Durant le déroulement d'un jeu, les scores d'un rebond extérieur ou de scores erronés sur l'aire de score peuvent être effacés par cette opération.
2. Pressez le bouton EFFACER/B pour éliminer un score erroné en enlevant les points de ce score.
3. Tout score erroné doit être effacé avant que vous ne lanciez la fléchette suivante.

COLLE

1. Durant le déroulement d'un jeu, un segment du tableau peut devenir «COLLE». Cela signifie que le capteur est incapable d'enregistrer tout autre score jusqu'à ce que ce segment ne soit libéré.
2. Un segment devient collé en général lorsque 2 fléchettes touchent le même point.
3. Le tableau émettra un signal d'avertissement lorsqu'un segment est collé. De plus, la fenêtre de Score Temporaire affichera "Collé" ainsi que la position exacte du segment. Par exemple, «Collé» et «3-18» indiquent que l'anneau triple est collé sur le numéro 18.
4. Enlevez la fléchettes du segment collé et le tableau reviendra automatiquement sur son mode de départ dans des conditions normales.

VISUALISATION DU SCORE

1. Le tableau de fléchettes possède 9 ensembles d'affichage sur écran, qui sont 1 Score Temporaire, 4 Scores Cumulables et 4 affichages d'ordre. Il peut afficher 4 ensembles de scores en même temps. Nous avons conçu la caractéristique de visualisation de score pour permettre aux 4 joueurs de visualiser leurs scores tout en jouant.
2. Pressez le bouton Score pour visualiser les scores des autres joueurs.
3. La fenêtre de Score Temporaire fait flasher "Score" et affiche ·, ··, ··· ou , ····. pour indiquer l'affichage est en mode de visualisation des scores après avoir pressé le bouton Score. Le nombre de points indique la page des joueurs comme voici: · 1-4P, ·· 5-8P, ··· 9-12P, ···· 13-16P. Les fenêtre de Score Accumulé et d'ordre d'affichage affichent les scores et les marques des joueurs
4. Presser le bouton Score enroule une page de socres de 4 joueurs en un cercle.
5. Pressez le bouton Changement de Joueur pour continuer le jeu après avoir visualisé le score.

TERMINER LE JEU

1. Le jeu continue dans la séquence ci-dessus jusqu'à ce qu'un joueur gagne finalement ce jeu.
2. «F-1» et le score accumulé final sont affichés alternativement dans la fenêtre du gagnant.

3. Le nombre total de manches jouées est affiché dans la fenêtre de Score Temporaire pour indiquer combien de manches ont été nécessaires pour terminer le jeu. Les points affichés dans la fenêtre du gagnant indiquent combien de fléchettes dans la manche finale n'ont pas été lancées. Combinez les manches avec les points et le gagnant peut facilement savoir combien de fléchettes ont été lancées pour terminer le jeu.
4. Une mélodie est jouée pour le gagnant. Le joueur peut presser n'importe quel bouton pour arrêter la mélodie avant qu'elle ne se soit finie automatiquement.
5. Les informations PPD pour les jeux '01 et les informations MPR pour le Cricket avec Score seront affichées en pressant le bouton Changement de Joueur une fois que le premier a gagné.
6. Pressez le bouton Changement de Joueur pour que les autres joueurs puissent terminer leur partie.
7. Certains jeux avec des options de manches comme Le Score le Plus Elevé, Tir à l'Aveuglette, Shanghai , A Moitié, Bingo, 21 Points, dd41, et Football seront terminés lorsque la 3eme fléchette a été lancée dans la manche actuelle, pour que tous les joueurs puissent terminer le jeu en même temps. Le tableau de fléchettes établira automatiquement le classement des joueurs dans la compétition par F-1, F-2, ...F-16 selon leurs scores.
8. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer les scores des joueurs si le dernier joueur ne lance qu'une partie des 3 fléchettes sur l'aire de score dans la manche finale en jouant un jeu avec options de manche. Pressez alors le bouton Changement de Joueur pour terminer le jeu et comparer les résultats.
9. Pressez le bouton Changement de Joueur pour placer l'affichage en mode définition une fois que tous les joueurs ont terminé leur jeu pour sélectionner un nouveau jeu avec des options.

RECOMMENCER LE JEU

1. Pressez et maintenez le bouton RECOMMENCER jusqu'à ce que le panneau d'affichage se transforme en panneau de définition et émette un «Bi—Bi-» sonore pour arrêter le jeu actuel et recommencer un nouveau jeu.
2. Pressez de nouveau le bouton Changement de Joueur pour commencer le nouveau jeu lorsque le nouveau jeu et les options apparaissent sur le panneau de définition.

VISUALISER L'ETAT DES DEFINITIONS DU JEU

1. Pressez et maintenez le bouton JEU pour visualiser les informations de définition de jeu lorsque celui-ci est en cours.
2. Relâchez le bouton JEU et l'affichage retournera sur son état de jeu normal.

MISE EN MARCHE/ARRET AUTOMATIQUE

1. Ce tableau de fléchettes électronique coupera automatiquement l'alimentation pour économiser de l'énergie après que le jeu ait été arrêté pendant 8 minutes.
2. Vous pouvez aussi couper manuellement l'alimentation en maintenant pressé le bouton ARRET DU COURANT jusqu'à ce que l'affichage sur l'écran soit éteint.
3. L'alimentation sera fournie de nouveau et le jeu recommencera lorsque vous touchez un bouton.

*** REGLES DE JEU ***

REGLES GENERALES SUR LES JEUX DE FLECHETTES

1. Le tableau de fléchette doit être accroché sur un mur à la verticale et le centre du mille doit être à environs 1m73 du sol. La distance minimale de tir doit être de 2m37 du tableau face à la ligne de tir.
2. Une manche (tour) est constitué de 3 fléchettes. Toute fléchette lancée, réussie ou non, ne peut en aucun cas être relancée.
3. Tous les joueurs lancent en séquence.
4. Le tableau de fléchettes doit être composé de cercles (1-20) et d'un mille. Les scores simples marquent le numéro de chaque segment, les anneaux doubles (ou triples) doivent doubler (ou tripler) le numéro de segment, le mille extérieur marque 25 points et le mille intérieur marque 50 points (double 25).

JEUX '01 (AVEC P.P.D.): 301, 501... à 1001(A01), 1-16 JOUEURS

1. Les jeux '01 sont très populaires dans la plupart des associations et des tournois dans le monde entier.
2. Chaque joueur commence avec un score de 301, 501…901 ou 1001. Le but du jeu est de réduire autant que possible le score du départ. Lorsque le joueur a atteint exactement 0, il a fini le jeu.
3. La manche est un «ECHEC» lorsqu'un joueur lance une fléchette avec pour résultat un score supérieur au score restant. Cela arrête alors la manche actuelle et fait revenir le score du joueur à celui de la manche précédente.
4. Il y a quatre options DOUBLE INT/EXT dans chaque jeu '01:
   a). **DOUBLE INT** : Le joueur doit absolument toucher un numéro dans l'anneau double ou dans le mille intérieur pour commencer le jeu.
   b). **OUVERTURE INT** : Toucher n'importe quel numéro pour commencer le jeu.
   c). **DOUBLE EXT** : Le joueur doit toucher un numéro dans l'anneau double pour mettre le score à zéro précisément et terminer le jeu. La manche du joueur sera un "Echec" lorsque le score sera à 1 point en dessous de l'état option Double Ext.
   d). **OUVERTURE EXT** : Un numéro doit être touché pour atteindre le score de 0 précisément et terminer le jeu.
5. Dans la série des jeux '01, tous les joueurs peuvent continuer pour terminer leur manche.
6. Indications P.P.D. : (Points Par Fléchette):
   6.1. Selon les formules N.D.A., P.P.D. (Points par Fléchette) est le nombre total de points divisé par le nombre réel de fléchettes lancées. Le premier gagnant utilise les points totaux et les autres joueurs utilisent les points marqués réellement.
   6.2. Pressez le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour afficher le P.P.D. après que le premier joueur ait gagné le jeu.
   6.3. La fenêtre de Score Accumulé fait flasher 'PPd» pour indiquer les informations de P.P.D. sur la fenêtre de Score Accumulé de chaque joueur.
   6.4. Pressez de nouveau le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour continuer le jeu avec les autres joueurs.
   6.5. Les informations de P.P.D. ne sont calculées qu'après que le premier joueur ait gagné le jeu uniquement.

LUDO (MENSCH ÄRGERE DICH NICH) (Licencié) 300 à 900, 2 à 16 JOUEURS

1. Le jeu de fléchette licencié Ludo a été créé par Echowell. A l'origine, le Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht) est un jeu de cubes très prisé dans les pays germaniques. Nous avons repris ce jeu et l'avons recréé pour en faire un nouveau jeu de fléchettes. Ce nouveau Ludo est vraiment très intéressant avec le "niveau d'amusement" bien au-dessus de la moyenne des autres jeux. Le Cricket avec Score est un jeu de haute compétition insistant sur le talent et la stratégie des joueurs, alors que le Ludo insiste plutôt sur le côté divertissant, même s'il exige pourtant une bonne stratégie pour pouvoir gagner. Chacun peut jouer facilement, y compris les débutants, et s'amuser en famille avec ce jeu de fléchettes.

2. Règles du jeu de fléchettes LUDO:

   a). Le jeu est faisable de 2 à 16 joueurs. Mais est beaucoup plus amusant avec 4 ou 6 joueurs.

   b). Chaque joueur commence avec 0 point et en rajoute sur un score accumulé avec chaque fléchette, mais ce score peut retomber à 0 point lorsque le joueur précédent est "tué" par le tueur actuel. Pour tuer un adversaire (le faisant donc recommencer depuis 0 point) en marquant contre l'adversaire sur la même valeur et unité des dix premières places (comparaison des valeurs numériques 10' et 1' uniquement, nul besoin de comparer sur 100') que le score accumulé de l'adversaire. Chaque fléchette réussie peut tuer un adversaire et il est ainsi possible de tuer 3 adversaires en une seule manche.

   c). Le joueur actuel aura 1 « Vie» en plus lorsqu'il tuera un adversaire en une seule fois.

   d). Tout score accumulé entre 0 et 29 points est situé dans la zone de sécurité et le joueur actuel ne peut tuer l'adversaire sur 0 point lorsque son score est inférieur à 30 points.

   e). Il y a deux façons de gagner au LUDO:

   - Les points accumulés ont atteint ou dépassé. Le score cible peut être prédéfini depuis 300, 400,... à 900 points (avec un accroissement de 100 points).
   - Tuer 7 fois son adversaire (éliminer ses 7 vies).

3. Affichages:

   a). Le score accumulé précédent et le nouveau score accumulé seront affichés alternativement dans la fenêtre de SCORE ACCUMULE du joueur actuel pendant environs 2 secondes une fois que le joueur a lancé sa fléchette et le score précédent et 0 point flasheront lorsque le joueur précédent est tué par le joueur actuel.

   b). La fenêtre d'Ordre d'Affichage affiche les marques accumulées et fera flasher une nouvelle marque dans la fenêtre du joueur actuel pendant environs 2 secondes lorsque le joueur actuel a tué le joueur précédent.

   c). La fenêtre de SCORE TEMPORAIRE n'affiche pas uniquement les informations «rd##» et «PL#», mais aussi les informations «DIFFERENCE DE SCORE», rendant plus facile à décider quel segment toucher pour tuer l'adversaire. Le tableau de fléchettes compare les valeurs numériques de 10' et 1' du score du joueur actuel avec les autres. Si la différence des scores est inférieure à 60 points, il montre la différence de score avec le numéro du joueur précédent. Il affichera alternativement toutes les différences de score s'il y a au moins deux différences inférieures à 60 points. Il affichera le symbole «—H-» si aucune différence de score n'est inférieure à 60 points.

4. Explication du Schéma 6:
   4.1. Schéma de gauche: C'est au tour du joueur 16, il a 2 cibles à tuer, le «15H9» et «8-10», ce qui signifie qu'il peut marquer 15 points en tuant le joueur 9 et 8 points en tuant le joueur 8.
   4.2. Schéma de droite: Le joueur 3 accumules des scores sur 227, mais ne peut pas tuer le joueur 4 car les 27 points se trouvent dans la zone de sécurité (0-29). Le joueur 4 accumule 242 points et tue le joueur 1 (42 points).

5. L'Echo-1016 fait résonner la mélodie «Da, Da, Di-, Da, Da, Di-» pour chaque fléchette réussie si le score du joueur actuel a atteint les 100 derniers points ou s'il a tué l'adversaire plus de cinq fois ; ces deux manières permettent au joueur d'être sur le point de gagner la partie et une sonorité se fait entendre pour avertir les autres joueurs qu'il est grand temps d'essayer de tuer ce joueur ou d'éviter qu'il n'ait la possibilité de vous tuer.

6. Ce jeu permet à chaque joueur restant de terminer la partie après que le premier joueur ait gagné.

7. Voici les stratégies pour gagner au jeu du LUDO:
   LUDO est un jeu vraiment passionnant et le processus entier ne l'est pas moins. Dans chaque manche, vous avez une chance de tuer votre adversaire ou de le forcer à recommencer depuis 0, sinon il vous tuera. Cependant, la STRATEGIE est plus importante que de marquer un score élevé. Voici quelques stratégies pour toute référence:
   a). Le joueur peut tirer sur autant de points que possible pour atteindre le score prédéfini ou pour élargir la différence de score avec les autres joueurs pour éviter d'être tué.
   b). Mais parfois, les joueurs doivent rechercher les segments aux points les moins importants et même tirer sur l'anneau attrapeur (0 point), afin de rendre leur score inférieur à celui des autres joueurs et ainsi éviter d'être tués, surtout quand ce score atteint les 100 derniers points.
   c). Lorsque vous venez juste de commencer ou de recommencer à partir de 0 point, vous pouvez vous protéger dans la zone dite de "SECURITE" (0-29 points) si vous ne pouvez obtenir un score plus élevé ou êtes dans une situation dangereuse.
   d). Lorsqu'un joueur accumule ses marques plus de 5 fois, les autres adversaires doivent accumuler leur score derrière ce joueur pour éviter qu'il ne les tue de nouveau et n'atteigne les 7 marques pour gagner la partie.
   e). Lorsqu'un joueur a atteint les 100 derniers points, tous les autres adversaires doivent coopérer ensemble pour affronter le leader, sinon celui-ci gagnera facilement. Tous les autres ne doivent donc pas faire attention à ce qu'ils puissent être éliminés par le leader. Ils doivent laisser leur score «EN ATTENTE» sur des valeurs différentes avec une différence appropriée entre chacun pour être sûr que même si le premier adversaire ne réussit pas à tuer le leader, les autres aient encore une chance de le faire. Parfois, ils doivent attendre longtemps (tir sur l'anneau attrapeur à 0 point) avant que le leader n'entre dans la zone de tir.

CRICKET

1. Le Cricket implique d'utiliser une stratégie contre l'adversaire.
2. Il y a 3 options de jeu : Cricket avec Score, Cricket Couper Au Travers et Cricket sans Score.
3. Le Cricket avec Score et Couper Au Travers sont conçus pour 2 à 16 joueurs; le Cricket sans Score est conçu pour 1 à 16 joueurs.
4. Pour jouer au Cricket, il est plus intéressant de jouer en équipe de 2 partenaires que tout seul. Mais le Cricket Couper Au Travers est mieux tout seul qu'en équipe.

CRICKET AVEC SCORE (SUPER CRICKET) (AVEC MPR): OPTION 2 à16 JOUEURS

1. Le but du jeu est, pour chaque joueur/équipe de "fermer" chaque numéro de 15 à 20 plus le mille. Le premier à le faire gagne la partie.
2. Un joueur "ferme" un numéro précis ou le mille en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. Le mille extérieur est considéré comme un simple alors que le mille intérieur est considéré comme un double.
3. Le joueur "fermant" un numéro précis "possède" ce numéro et peut marquer des points dessus jusqu'à ce que d'autres joueurs ne le ferment à leur tour.
4. Le numéro cible peut être touché dans tout ordre. Dans plusieurs manches à 3 fléchettes, le joueur doit décider lequel doit être touché en premier - le numéro à points ou celui le plus proche. Le jeu devient alors un fascinant jeu du chat et de la souris d'attaque et de défense, comme chaque joueur essaye de fermer les numéros nécessaires, de marquer des points et de décider de la meilleure stratégie.
5. Indications M.P.R.:
   Le Cricket ave Score affiche les informations MPR (Marques par Manche) selon le processus suivant:
   5.1. Selon les formules de N.D.A, M.P.R. (Marque par Manche) signifie que les Marques Totales sont divisées par le Nombre Total de Manches jouées réellement par le joueur.
   5.2. Pressez le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour afficher le M.P.R. après que le premier joueur ait gagné.
   5.3. La fenêtre de Score Temporaire fait flasher «nPr» pour indiquer les informations MPR dans la fenêtre de chaque joueur.
   5.4. Pressez de nouveau le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour continuer le jeu pour les autres joueurs.
   5.5. Les informations MPR ne sont calculées qu'après que le premier joueur ait gagné.
6. Affiche: ECHO-1016 indique le score d'un jeu de Cricket comme ci-dessous:
   a). INDICATIONS DE L'ETAT FERME
   - Les marques de l'état Fermé sont affichées dans la fenêtre d'Ordre d'Affichage et chaque joueur commence avec 0 marque.
   - Chaque numéro précis d'un joueur possède 3 marques d'affichage et il y a en tout 21 marques pour chaque joueur.
   - Chaque marque flashant indique que le joueur a touché le numéro avec une marque et 2 ou 3 marques flashantes indiquent que le joueur a un double ou triple du numéro précis avec une seule fléchette.

b). SCORE ACCUMULE
- Chaque joueur possède une fenêtre de Score Accumulé pour afficher le score accumulé depuis 0 point.
- Le score accumulé précédemment et le nouveau score accumulé seront affichés pendant 2 secondes lorsque le joueur marque.
- Le tableau de fléchette fera clignoter les points dans la fenêtre du joueur actuel pour indiquer que les fléchettes restantes doivent encore être lancées.

c). SCORE TEMPORAIRE
- Il montre la position du segment pendant 2 secondes après que le joueur ait lancé une fléchette, puis change automatiquement pour afficher le score total de la manche actuelle.

7. Explication du Schéma 1:
No. 15 & le mille ; Personne n'a fermé le numéro.
No. 16: Les joueurs 2, 3, 4 peuvent marquer des points.
No. 17: Le joueur 3 peut marquer des points.
No. 18: Les joueurs 1 et 3 peuvent marquer des points.
No. 19: Le joueur 1 peut marquer des points.
No. 20: Tous les joueurs ont "fermé" le numéro, donc aucun ne peut marquer de points depuis le No.20

CRICKET SANS SCORE: 1 à 16 JOUEURS

1. Le jeu est plus simple que le Cricket avec Score. Le but du jeu est uniquement de «Fermer» les numéros de 15 à 20 plus le mille. Le premier joueur à fermer les numéros cibles gagne la partie. Nul besoin de comparer les scores.
2. Cela peut être un jeu en lui-même.
3. Le panneau d'affichage est légèrement différent de celui du Cricket avec Score ci-dessous:

a). ETAT FERME:
- Les indications sont les mêmes que dans le Cricket avec Score.

b). SCORE ACCUMULE:
- Le score accumulé du Cricket sans Score commence depuis le score du début qui est 21 points. Le but du jeu, pour chaque joueur, est de toucher trois numéros entre 15 et 20 plus le mille. Trois tirs sur ces 7 numéros doivent faire un total de 21 points. Le score accumulé se décomptera jusqu'à zéro après que le joueur ait fermé tous les numéros.
- Le tableau fera clignoter les points dans la fenêtre de chaque joueur pour indiquer les fléchettes restantes à lancer dans la manche actuelle.

c). SCORE TEMPORAIRE:
- Il montre la position de segment pour 2 secondes après que le joueur ait lancé sa fléchette, puis change automatiquement l'affichage pour le score total du joueur.

4. Explication d Schéma 2:

a). Le score accumulé commence depuis le score du début qui est 21 points et se décomptera jusqu'à zéro.

b). VOUS POUVEZ COMPTER LES MARQUES SUR L'ORDRE D'AFFICHAGE PLUS LE SCORE ACCUMULE DE CHAQUE JOUEUR ET VOUS CONSTATEREZ QUE LE TOTAL EST 21.

CRICKET COUPER AU TRAVERS: OPTION 2 à 16 JOUEURS

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Cricket avec Score, sauf que lorsqu'un joueur ferme un numéro, le score pour les autres fléchettes est donné aux adversaires avec le même numéro à ouvrir Le premier joueur avec tous ses numéros fermés et le score le plus bas gagne la partie.
2. Le joueur est automatiquement éliminé si son score est supérieur à 1000 points avant que les autres joueurs aient fini leur partie.
3. Tous les affichages sont identiques à ceux dans le Cricket avec Score.

TUEUR

1. Le Tueur est un jeu d'inspiration hautement compétitif. Le but du jeu, comme son nom l'indique, est de «tuer» les adversaires avant que vous ne soyez vous-même éliminé. Le dernier joueur ou la dernière équipe à rester en vie gagne la partie.
2. Tous les numéros sont jouables, sauf le mille.
3. Au début du jeu, chaque joueur doit lancer une fléchette avec la main opposée pour sélectionner son propre numéro. Chaque joueur doit avoir un numéro différent. Si un joueur rate le tableau ou touche un numéro déjà occupé ou touche le mille, il doit recommencer son tir.
4. Chaque joueur doit tout d'abord devenir tueur avant de pouvoir tuer les adversaires.
5. Il y a 2 options de jeu: Killer (Anneau Double), Killer (3-7 Vies).

TUEUR: DBL (ANNEAU DOUBLE), OPTION 2 à 16 JOUEURS

1. L'option «dbL» provient du jeu traditionnel, cela signifie:
   a). Un joueur doit toucher l' «anneau double» de son propre numéro pour devenir le tueur.
   b). Le tueur doit aussi toucher l' «anneau double» des numéros des adversaires pour les tuer. Le tueur peut se tuer par accident ou perdre une vie lorsqu'un autre joueur touche à son tour son numéro.
   c). Un tueur le reste toujours jusqu'à ce qu'il perde toutes ses vies et soit éliminé.
   d). Chaque joueur commence avec trois vies sur l'Ordre d'Affichage.
2. Au cours de la Manche 0, chaque joueur lance une fléchette alternativement pour définir son propre numéro. Ces numéros cibles doivent être différents et s'afficheront dans la fenêtre de Score Accumulé des joueurs.
3. Chaque joueur essaye de toucher l'anneau double de son propre numéro après l'avoir obtenu. La Marque du Tueur «-» est affichée sur le côté droit du numéro du tueur et le tableau émet une sonorité «Da Da Di-, Da Da Di-» pour indiquer que ce joueur est un tueur.
4. Un tueur recherche le double des numéros des autres joueurs, une marque d'un joueur est éteinte pour indiquer que ce joueur a perdu une vie et une sonorité «Da-Da Da, Da-Da Da,Da-Da Di-» résonne pour indiquer qu'un tueur a touché l'«Anneau Double» des numéros d'autres joueurs. La sonorité «Ha, Le, Lu, Ya» se fera entendre pour indiquer que le tueur s'est tué lui-même.
5. Le symbole «Fin» et le numéro du joueur flasheront et la mélodie «Don-Don Don Don- Don, Don-Don» résonnera pour indiquer qu'un joueur est éliminé car il a perdu toutes ses vies.
6. Le dernier à rester en vie gagne la partie et une mélodie résonne.

7. Explication du Schéma 5:
   7.1. Les joueurs 1, 2, 3 et 4 ont les numéros 15, 9, 2 et 11. C'est au tour du joueur 3 de jouer.
   7.2. Le joueur touche le double 2 et devient un tueur la marque du tueur indique qu'il est devenu le tueur du jeu.

TUEUR: (3-7VIES, OPTION 2-16 JOUEURS)

1. Dans l'option 3-7 Vies:
   a). Chaque joueur n'a aucune vie au début du jeu.
   b). Le joueur deviendra tueur s'il a accumulé le nombre prédéfini de vies en touchant son propre numéro. Le nombre de vies pouvant être prédéfinies va de 3 à 7.
   c). Les vies d'un tueur ne seront pas augmentés ni réduites s'il touche son propre numéro.(la fléchette sera inactive si elle touche son propre numéro).
   d). Un tueur peut perdre le titre de tueur si son propre numéro est touché par un autre tueur, mais le récupérera s'il obtient de nouveau le nombre de vies prédéfini.
   e). Tous les doubles et les triples comptent pour simples.
2. Chaque joueur essaye de toucher son propre numéro après que tous les joueurs aient obtenu leurs propres numéros. Une marque sur l'Ordre d'Affichage sera allumée pour indiquer que le joueur a une vie en plus. Un joueur peut donner une vie en plus à un autre joueur par accident avant qu'il ne devienne lui-même tueur s'il a touché le numéro d'un autre joueur et la mélodie «Ha, Le, Lu, Ya» résonne alors.
3. Le symbole «-» est affiché sur le côté droit du numéro du joueur et le tableau émet la sonorité «Da, Da, Di-, Da, Da, Di-» pour indiquer que le joueur est devenu un tueur.
4. Un tueur commence à chercher les numéros des autres joueurs, une marque de vie sur l'Ordre d'Affichage s'éteindra pour indiquer que le joueur a perdu une vie et la sonorité «Da-Da Da Da- Da Da, Da- Da Di» résonnera alors.
5. Un tueur ne peut éliminer un joueur avant que celui-ci n'ait obtenu sa première marque. La première fois que le numéro d'un joueur sera touché par un tueur ajoutera une vie pour ce joueur. Le joueur sera alors définitivement éliminé si le tueur touche de nouveau ce numéro ave ses fléchettes restantes.
6. Le symbole «Fin» et le numéro du joueur flasheront et la mélodie «Don-Don Don Don- Don, Don-Don» indiqueront que le joueur est éliminé car il a perdu toutes ses vies.
7. Le dernier a rester en vie gagne la partie et la mélodie de la victoire résonne alors.

EQUIPE DE TUEURS: 3-7VIES, OPTION 4 JOUEURS/ 2 EQUIPES

1. L'Equipe de Tueurs est un nouveau jeu conçu par ECHOWELL CO., LTD.
2. Il est conçu pour des équipes et est donc hautement compétitif et encourage l'esprit d'équipe.
3. Le jeu se joue de la même manière que pour le Tueur (option 3-7Vies), sauf pour les points suivants:
   a). Il y a 2 équipes dans cette option. Les joueurs 1&3 forment une équipent (avec l'affichage en «Rouge») et les joueurs 2&4 en forment une autre (avec l'affichage en «Vert»).
   b). Chaque joueur peut obtenir des vies supplémentaires en touchant son propre numéro avant de devenir lui-même tueur. (Ce qui signifie avant d'avoir accumulé le nombre de vies prédéfini).
   c). Un joueur peut rajouter des vies pour son partenaire en touchant le numéro précis de son partenaire même s'il est déjà un tueur.

d). Si la fléchette d'un tueur touche son propre numéro ou s'il est touché par son partenaire, la fléchette ne comptera pas.

e). Un tueur peut ôter les vies de n'importe quel joueur de l'autre équipe en touchant leurs numéros.

4. Explication du Schéma 4:

4.1. Quatre vies sont prédéfinies et le joueur 2 devient le tueur.

4.2. Le joueur 1 peut toucher son propre numéro afin de devenir tueur à son tour. Mais il est plus important d'aider son partenaire en touchant le numéro (14) car il est en position dangereuse.

4.3. Le joueur 2 peut ôter les vies de quiconque parmi l'équipe adverse car il est le tueur. Il peut aussi ajouter des vies pour son partenaire en touchant le numéro (5). Il est inutile de toucher son propre numéro.

4.4. Le joueur 3 doit toucher son propre numéro car il est en danger.

4.5. Le joueur 4 peut toucher son propre numéro afin de devenir un tueur. Mais la fléchette sera inutile si elle touche le numéro de son partenaire (tueur).

5. La dernière équipe à rester en vie gagne la partie et la mélodie de victoire résonne alors.

6. Stratégie:

a). Aider quelqu'un (vous ou votre partenaire) à devenir aussi tôt que possible un tueur afin que vous puissiez en tirer avantage.

b). Si votre adversaire est devenu le tueur, vous devez vous aider les uns les autres, surtout les partenaires en danger.

SCRAM: 21T (21 CIBLES), OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Le Scram est un jeu passionnant et hautement compétitif joué sur 2, 3,...ou 16 manches séparées.
2. Le jeu se joue sur tous les numéros, de 1 à 20 plus le mille. Chaque joueur utilise les 21 marques sur l'Ordre d'Affichage pour savoir comment jouer. Chaque marque indique un numéro comme montré ci-dessous.
3. Un joueur agit comme l'Attaquant et les autres comme les Défenseurs durant une manche séparée. La fenêtre de Score Temporaire affiche PL-1, 2, 3 ...ou 16 pour indiquer que le joueur 1, 2, 3... ou 16 est l'attaquant et que les autres joueurs agissent comme défenseurs par l'affichage StP1, 2, 3... ou 16. Les joueurs doivent lancer leurs fléchettes selon les instructions affichées dans la fenêtre de Score Temporaire.
4. La tâche pour l'attaquant est de marquer autant de points que possible en touchant n'importe quel numéro. La tâche des défenseurs est, elle, de toucher une fois dans l'ordre chaque numéro 1-20 et le mille.
5. Lorsqu'un numéro est touché par un des défenseurs, le numéro est effacé par ce défenseur et s'éteint sur le panneau d'affichage afin que l'attaquant ne puisse plus marquer de point avec ce numéro.
6. La manche de l'attaquant est terminée lorsque tous les numéros sont effacés et que le score final de l'attaquant ainsi que le symbole «Fin» soient affichés alternativement sur la fenêtre du joueur, accompagnés d'une mélodie.
7. Pressez le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour passer à la prochaine manche.
8. Le jeu continue jusqu'à ce que la manche du dernier attaquant soit terminée. Le tableau de fléchettes compare le score total de tous les joueurs et classe ceux-ci avec F-1, F-2, F-3... ou F-16 selon leur score pour indiquer qui a le score le plus élevé.

CRICKET SCRAM: 7T (7 CIBLES), OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Scram, sauf qu'il utilise les numéros 15 à 20 et le mille. Chaque joueur doit toucher trois fois un numéro pour pouvoir l'effacer.
2. Les défenseurs effacent un numéro précis du mille en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. Le mille extérieur est considéré comme simple et le mille intérieur comme double.
3. C'est une pratique excellente du cricket.

DESSUS: CON, LDR, OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

1. Le jeu Dessus est une modification du jeu LE SCORE LE PLUS ELEVE qui compare le score le plus élevé à la fin de la dernière manche uniquement, alors que le jeu Dessus effectue la comparaison pour chaque manche, ce qui le rend d'autant plus compétitif et intéressant.
2. Règles du jeu:
   a). Le but du jeu, pour tous les joueurs est de lancer leurs 3 fléchettes pour obtenir un résultat égal ou supérieur à CELUI DU LEADER.
   b). Votre score deviendra celui du nouveau leader sans perdre de vie lorsque votre score dans une manche est égal ou supérieur à celui du précédent leader, mais vous en perdrez une dans le cas contraire.
   c). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur à rester en vie gagne la partie.
3. Le tableau possède deux options pour ce jeu: L'option «Continuer» est conçue avec les règles traditionnelles, alors que l'option «LEADER» a été créée par ECHOWELL. Vous vous rendrez compte combien cette option est plus passionnante et est plus facile à jouer pour les débutants.

DESSUS: LDR (LEADER), OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

1. Affichages et descriptions:
   a). Le «Score du Leader» est affiché dans la fenêtre de Score Temporaire et fera flasher le score du leader précédant ainsi que celui du nouveau leader pendant 2 secondes environs.
   b). Il y a 7 marques de vies pour chaque joueur affichées dans la fenêtre d'Ordre d'Affichage au début. Une marque flashera pendant 2 secondes et disparaîtra lorsqu'un joueur perd une vie.
   c). Le symbole «-H-» du leader est affiché dans la fenêtre de Score Accumulé pour indiquer quel est le leader actuel.
   d). La fenêtre de Score Accumulé du joueur actuel montre le score accumulé de la manche actuelle et les points clignotants indiquent le nombre de fléchettes restantes.
2. Si aucun adversaire n'est devenu le leader durant la manche actuelle, le tableau de fléchettes affichera le score du nouveau leader lorsque le précédent leader lance ses 3 fléchettes, même si le nouveau score est inférieur à celui du leader précédent sans que le leader ne perde aucune vie.
3. Lorsque le tableau fait flasher le symbole «Fin» ainsi que le score de manche accompagné de la "Mélodie de Fin", cela indique que le joueur actuel a perdu toutes ses vies et qu'il est donc éliminé.
4. Explications du Schéma 7:
   4.1. Le joueur 3 est le leader et le score du leader est 45 points.
   4.2. Le joueur 2 obtient 23 points avec 2 fléchettes, il doit donc obtenir avec la dernière fléchette égale ou plus de 22 pour avoir un score égal ou supérieur à celui du leader actuel, sinon il perdra une vie.

DESSUS: CON (CONTINUER), OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

Avec l'option «Continuer», le leader perdra aussi une vie lorsque son score, dans une même manche, est inférieur à celui du leader (y compris le sien) et le score du leader est toujours conservé sur sa plus haute valeur. Le score ne peut qu'être augmenté.

SOUS: CONTINUER, LEADER, OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Règles générales du jeu:
   a). Le but du jeu pour les joueurs est de lancer 3 fléchettes afin que leur score soit égal ou inférieur à «CELUI DU LEADER».
   b). Votre score deviendra celui du nouveau leader et vous ne perdrez aucune vie dans une manche si votre score est égal ou inférieur à celui du leader précédent, sinon vous en perdrez une.
   c). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne le jeu.
   d). Chaque fléchette manquée compte comme le résultat maximal, qui est 60 points.
2. Le tableau possède deux options pour ce jeu: L'option «Continuer» est conçue avec les règles traditionnelles, alors que l'option «LEADER» a été créée par ECHOWELL. Vous vous rendrez compte combien cette option est plus passionnante et est plus facile à jouer pour les débutants.

SOUS (LDR: OPTION LEADER)

1. Affichages et descriptions:
   a). Le «SCORE DU LEADER» est affiché dans la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE. Le score du leader précédent et celui du nouveau leader flasheront pendant 2 secondes.
   b). Il y a 7 marques de vies pour chaque joueur affichées dans la fenêtre d'Ordre d'Affichage au début. Une marque flashera pendant 2 secondes et disparaîtra lorsqu'un joueur perd une vie.
   c). Le symbole «-L-» du leader est affiché dans la fenêtre de Score Accumulé pour indiquer quel est le leader actuel.
   d). La fenêtre de Score Accumulé du joueur actuel montre le score accumulé de la manche actuelle et les points clignotants indiquent le nombre de fléchettes restantes.
2. Si aucun adversaire n'est devenu le leader durant la manche actuelle, le tableau de fléchettes affichera le score du nouveau leader lorsque le précédent leader lance ses 3 fléchettes, même si le nouveau score est inférieur à celui du leader précédent sans que le leader ne perde aucune vie.
3. Le tableau passera à la fin de la manche si le score du joueur est supérieur à celui du leader, même si 1 ou 2fléchettes ont été lancées uniquement.
4. Chaque fléchette ratée compte pour 60 points qui seront ajoutés automatiquement au score du joueur en pressant le bouton Changement de joueur, afin que le joueur ne puisse pas lancer une fléchette sur le sol ou dans l'anneau attrapeur pour obtenir un score moins élevé. De même, 60 points sont aussi comptés lorsque vous effacez le score d'une fléchette.
5. Lorsque le tableau fait flasher le symbole ?Fin» ainsi que le score de manche accompagné de la "Mélodie de Fin", cela indique que le joueur actuel a perdu toutes ses vies et qu'il est donc éliminé.

SOUS:CON (CONTINUER), OPTIONS 2-16 JOUEURS

Sur l'option Continuer, le leader peut aussi perdre une vie dans une manche lorsque son score est supérieur à celui du leader (y compris au sien) et le score du leader reste sur la valeur "BASSE". Elle ne peut être changée que pour un score inférieur uniquement.

AUTOUR DE L'HORLOGE: --, -2-, -3-, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu convient aux joueurs expérimentés et aussi jouable par les débutants.
2. Le but du jeu est de toucher chaque numéro (dans l'ordre) en une fois de 1 à 20, puis de toucher le mille. Après chaque tir, le joueur peut passer au numéro suivant. Le premier joueur à atteindre le numéro 20 et à toucher le mille gagne le jeu.
3. Il y a 3 options pour ce jeu:
   a). «--» Autour de l'Horloge
   Tous les points doubles et triples comptent comme simples.
   b). «-2-» Autour de l'Horloger Double
   Ce jeu est plus difficile mais convient pour la mise en pratique du double INT/EXT des jeux '01. Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro double, du double 1(D1) au double 20 (D20), y compris le mille (E50).
   c). «-3-»Autour de l'Horloge Triple
   Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro triple, du triple 1(T1) au triple 20 (T20), y compris le mille (E50).
4. Les fenêtres de Score Accumulé des joueurs 1 à 16 montreront le nombre que chaque joueur dot toucher sur le segment. Le nombre sera avancé de 1 une fois que le joueur ait touché la cible. Le symbole «-E-» ou ?E50» est le mille du dernier segment.
5. Tous les joueurs peuvent continuer à jouer pour finir le jeu Autour de l'Horloge après que le premier joueur ait gagné la partie.

LE SCORE LE PLUS ELEVE: 6-15RD, OPTION 1-16 JOUE

1. Ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque voulant jouer facilement. Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé.
2. Tout d'abord, prédéfinissez un nombre de manches. Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et ajoute le score avec chaque fléchette. Le tableau affichera les symboles ?F-1, F-2...F16» sur la fenêtre de chaque joueur après que le dernier joueur ait lancé sa dernière fléchette dans la dernière manche et la mélodie de victoire retentit.
3. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer automatiquement le score des joueurs si le dernier joueur n'a pas fini de lancer toutes ses fléchettes dans la dernière manche. Pressez alors le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour terminer le jeu et comparer le résultat.

COMPTE DES POINTS: 100, 200 ... à 900, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque veut jouer facilement et rapidement.
2. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre ou d'aller au-delà du score prédéfini.
3. Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et ajoute le score avec celui obtenu par les fléchettes. Le premier joueur à atteindre ou à aller au-delà du score prédéfini gagne la partie.
4. Le tableau de fléchettes permet aussi aux joueurs restants de terminer le jeu une fois qu'un joueur a gagné.

SHANGHAI I

1. Ce jeu joue en séquence les numéros de 1 à 7.
2. Les joueurs lancent sur 1 dans la 1ere manche, sur 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à la 7eme et dernière manche.
3. Seules les fléchettes ayant touché le numéro de la manche comptent pour le score, les comptes doubles et triples.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne le jeu après que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes dans la 7eme manche et une mélodie de victoire résonne.
5. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer automatiquement le score des joueurs si le dernier joueur a raté une fléchette durant la dernière manche. Pressez alors le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour terminer le jeu et comparer les résultats.

SHANGHAI

Ce jeu se joue dans le même format que Shanghai 1, sauf qu'un joueur peut gagner tout de suite dans une des trois manches en touchant un simple, double ou triple dans tout ordre.

SHANGHAI

1. Ce jeu joue tous les numéros, sauf le mille.
2. Les joueurs lancent leurs fléchettes sur les numéros allant de 1 à 20.
3. Chaque joueur commence sur le numéro 1, puis tire sur le numéro 2 et ainsi de suite.
4. Seules les fléchettes touchant le numéro de manche sont prises en compte pour le score, avec les doubles et les triples.
5. Un joueur peut gagner de suite en touchant dans une manche dans tout ordre un simple, double ou triple.
6. Le joueur avec le score le plus élevé après que le dernier joueur ait lancé sa dernière fléchette dans la 7eme manche ou celui étant le premier à atteindre 20 gagne, accompagné d'une mélodie de victoire.
7. Le tableau de fléchettes est incapable de comparer automatiquement le score des joueurs. Pressez alors le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour terminer le jeu et comparer les résultats.

ECHO-1016

TIR A L'AVEUGLETTE: 6-15 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est conçu pour pratiquer des tirs précis.
2. Le but du jeu est de toucher automatiquement le tableau de fléchettes. Le compte des points est le suivant.

SEGMENT	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

3. Un nouveau numéro sera fourni après avoir touché le numéro d'origine ou au début de manche de chaque joueur. Aucun score ne sera reçu et le même numéro sera gardé si le joueur n'a pas touché la cible.
4. Le numéro fourni est affiché sur la fenêtre de Score Temporaire. Deux marques clignotantes sur les côtés du numéro (-##-) indiquent que le joueur doit toucher cette cible pour marquer les points. Le symbole «-bE-» indique le mille.
5. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

A MOITIE: HASARD, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est conçu pour pratiquer des tirs précis et stables.
2. Le tableau de fléchettes fournit un numéro au hasard et l'affiche automatiquement dans la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE au début de chaque manche.
3. Le numéro fourni ne change pas durant toute la manche. Tous les joueurs peuvent continuer de lancer leurs 3 fléchettes sur ce segment pour cumuler leur score et doubler ou tripler le compte.
4. Le score d'un jouer sera automatiquement divisé en deux si la cible n'a pas été touchée au moins une fois par manche et la mélodie «Ha, Le, Ya» résonne. Mais si au moins une fléchette a touché l'attrapeur, le joueur doit presser le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR et le score sera divisé en deux.
5. Le tableau de fléchettes fournira de nouveau un numéro au hasard pour chaque manche et le jeu continuera jusqu'à ce que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes au cours de la 7eme manche.
6. Explication du Schéma 3:
   a). Le tableau de fléchettes fournit au hasard le numéro 15 et le joueur 3 a manqué toutes les 3 fléchettes et son score de 46 points est réduit à 23 points.
   b). Le joueur 1 rate toutes les 3 fléchettes sur la cible 18 et son score d'origine de 45 points est réduit à 23 points.

A MOITIE: 12 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est joué avec le même format que dans A Moitié (Hasard), sauf que le tableau de fléchettes fournit des numéros fixes de 12, 13, 14, -db-, 15, 16, 17, -tr-, 18, 19, 20 et -bE- pour chaque manche avec un total de douze manches.
2. La fenêtre de Score Temporaire affichera le symbole «-db-« lors de la 4eme manche et les joueurs doivent toucher tout numéro double (D1 à D20 ou le mille intérieur) pour marquer. Tout double doit être touché avec au moins une des 3 fléchettes par manche, sinon le score de joueur est divisé par deux.
3. La fenêtre de Score Temporaire affichera le symbole «-tr-« dans la manche 8, signifiant que les joueurs peuvent toucher tout numéro triple (T1 à T20).

SUIVEZ LE LEADER: CONTINUER, LEADER, OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

1. Suivez le Leader est aussi un jeu compétitif. Il compare les tirs précis des joueurs. Les règles du jeu sont les suivantes:
   a). Le but du jeu est de toucher un «Numéro Cible». Celui-ci est fourni par le «leader».
   b). Le joueur doit toucher la cible au moins une fois par manche, sinon il perdra une vie.
   c). Si vous touchez la cible et que vous n'avez pas perdu de vie, vous deviendrez le leader vous aurez alors à fournir un nouveau numéro cible en lançant de nouveau une fléchette sur l'aire de score.
   d). Le simple, le double et le triple sont des numéros différents. Par exemple, le numéro cible est «2-18», le joueur ne peut devenir le leader qu'en touchant l'anneau double du numéro 18 uniquement.
   e). Si le joueur touche le numéro cible avec la 3eme fléchette d'une manche, le précédent numéro cible est conservé sans changement. Le joueur n'a pas besoin de lancer sa fléchette de nouveau sur une nouvelle cible.
   f). Si le joueur touche le numéro cible avec la 1ere ou la 2eme fléchette d'une manche et qu'il rate toutes les autres fléchettes de cette manche, le tableau fournira alors automatiquement un numéro cible facile de «1-3» après que le joueur ait pressé le bouton CHANGEMENT DE JOEUR. Cela est prévu pour éviter que le leader lance délibérément au loin ses fléchettes pour obtenir une nouvelle cible identique à la dernière qui était difficile.
   g). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne la partie.
2. Il y a deux options de jeu : L'option «Continuer» est conforme aux règles traditionnelles et l'option «Leader» est une modification par ECHOWELL et convient mieux aux débutants.

SUIVEZ LE LEADER (LDR : OPTION LEADER)

1. Choisir un leader et commencer le jeu:
   a). Chaque joueur commence avec 7 vies affichées sur la fenêtre d'Ordre d'Affichage.
   b). Le tableau de fléchette un numéro au hasard en tant que le premier numéro cible.
   c). Chaque joueur lance une fléchette sur le numéro jusqu'à ce qu'un d'entre eux devienne le leader.
   d). Si personne n'a touché le numéro cible, aucune vie ne sera perdue jusqu'à ce qu'un leader soit choisi.
   e). Le symbole «LEA» s'affiche dans la fenêtre de Score Accumulé pour indiquer quel joueur doit jouer.
   f). La fenêtre de Score Temporaire affiche le symbole «---», signifiant que le tableau est en attente d'un nouveau numéro cible.
   g). Le nouveau numéro cible sera montré dans la fenêtre de Score Temporaire après que le leader ait de nouveau touché l'aire de score, puis une mélodie résonnera pour rappeler au joueur de presser le bouton Changement de Joueur pour commencer le jeu.
2. Explication du Schéma 8:
   2.1. Le tableau de fléchette fournit au hasard le numéro 18, un joueur touche 1-18 et devient le joueur 1. Il est le leader et la fenêtre de Score Temporaire affiche «--» pour que le leader donne une nouvelle cible.
   2.2. Le leader touche 1-12, puis le joueur suivant devra le suivre et toucher à son tour 1-12.

3. Si un joueur n'a pas réussi à toucher le numéro cible dans sa manche, il perd une vie et cela est indiqué sur son panneau d'affichage. Le joueur suivant continue pourtant de tirer sur le numéro du segment et ainsi de suite.
4. Si tous les autres joueurs n'ont pas réussi à toucher le numéro cible après une manche, la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE affichera le symbole «---» , en attente d'une nouvelle cible sur l'aire de score devant être touchée par une fléchette. Le leader ne perd aucune vie en choisissant une nouvelle cible.
5. La fenêtre de Score Temporaire affiche aussi automatiquement la cible «1-3» après avoir pressé le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR si un joueur est devenu le leader, mais qu'il rate toutes ses fléchettes restantes dans sa manche.
6. Le symbole «Fin» et «0» flasheront dans la fenêtre du joueur et la mélodie «Don- Don Don Don-Don, Don- Don» résonnera pour indiquer que le joueur est éliminé car il a perdu toutes ses vies.
7. Le gagnant est le dernier joueur à rester en vie et une mélodie de victoire résonne pour lui.

SUIVEZ LE LEADER: CON (CONTINUER), OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Le jeu se joue dans le même format qu'avec l'option Leader, sauf que le leader doit aussi toucher le numéro de cible si tous les autres joueurs l'ont raté dans une manche, sans quoi il perdra aussi une vie. Le jeu «Continue» toujours sur le même numéro cible jusqu'à ce qu'un des joueurs ne le touche, pouvant alors en changer.
2. Quelques affichages différents:
   a). Le symbole du leader LEA est affiché temporairement lorsqu'un joueur touche le numéro cible et il disparaîtra après avoir pressé le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour passer à la manche suivante.
   b). Le symbole «——» est affiché sur la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE seulement lorsqu'un joueur touche le numéro cible. Aucun symbole n'est affiché si aucun joueur n'a réussi à le toucher. Le leader doit aussi le toucher, sinon il perd une vie.

TOUT 51 PAR 5 : 31, 41 ... à 91, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de réduire le score prédéfini de chaque manche depuis 31, 41, 51...ou 91.
   2. Le jeu semble très simple, mais il est en fait assez difficile à maîtriser et demande une très grande
   précision de tir, comme le total des points pour chaque manche doit être divisible par 5 pour recevoir tout score. Par exemple, si un joueur obtient 25 points dans une manche, son score réel n'est que 5 points (25,,}5=5).
3. Tout score non divisible par 5 ne compte pas, par exemple si un joueur obtient un score de 47 points, son score réel est 0 car 47 n'est pas divisible par 5. En cas d'échec des 3 fléchettes, le joueur n'obtient pas non plus de score.
4. La manche est un «Echec» lorsqu'un joueur obtient un score plus élevé que le score restant.
5. Le premier joueur à atteindre 0 très précisément est le gagnant de la partie.
6. Explication du Schéma 14:
   a). Le joueur 9 obtient le score de 9 en touchant D3, S19 et S17 car le total est égal à 45 points, 45/5=9.
   b). Après plusieurs manches, le joueur 9 a perdu car son score de 13 (65/5) est supérieur à 12.

BINGO: 6-15 RD(MANCHE), OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le jeu du Bingo combine précision de tir, chance.
2. Tout d'abord, le joueur doit chercher à jouer les numéros 1, 2, 3, 4 ou 5 pour avoir une chance de faire BINGO.
3. Le tableau de fléchettes fournira un numéro parmi les chiffres 1, 2, 3, 4 ou 5 si le joueur n'a touché aucun des chiffres de jeu d'origine. Le joueur obtiendra 1, 2 ou 3 points si le numéro fourni est le même que le numéro touché 1, 2 ou 3 fois dans la manche. Celle-ci est terminée si les 3 fléchettes sont des échecs.
4. Le joueur peu tenter son score en continuant de lancer des fléchettes sur le numéro fourni. Son score doublera avec chaque tir sur ce numéro ou sera divisé par deux en cas d'échec. Le score maximal par manche est 10 points et le score minimal est 0 point. Le score ne changera pas choisi de ne pas tenter sa chance et passe la main au joueur suivant.
5. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie une fois que le jeu est terminé.
6. Explication du Schéma 22:
   6.1. Le tableau de fléchettes fournit le numéro 2 après que le joueur 1 ait touché 1-3, 2-4 et 1-2, puis le joueur 1 obtient 1 point car le numéro 2 correspond au numéro fourni.
   6.2. Le joueur continue à lancer des fléchettes, avec chaque tir réussi doublant le score et chaque tir raté divisant le score. Il a ainsi obtenu 2 points dans cette manche.
7. Le joueur doit presser le bouton Changement de Joueur pour laisser le tableau fournir un numéro de Bingo s'il a raté une de ses 3 fléchettes.

21 POINTS: 3 à 9 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est une modification du poker.
2. Le but du jeu est d'obtenir le plus de marques possibles pour gagner la partie.
3. Tous les numéros sont jouables et les doubles et triples comptent aussi.
4. Les joueurs obtiennent des marques de 2 façons:
   a). Obtenir exactement 21 points avec 1, 2 ou 3 fléchettes.
   b). Posséder le score le plus élevé, mais inférieur à 21 points si personne n'a exactement obtenu 21 points dans cette manche.
5. La manche est un «Echec» quand le score est supérieur à 21 points ou que toutes les fléchettes sont ratées et que le bouton Changement de Joueur est pressé.
6. Le joueur avec le plus de marques gagne la partie à la fin du jeu.
7. Explication du Schéma 9:
   7.1. Le joueur 2 obtient une marque dans la manche car il a touché le 21.
   7.2. C'est au tour du joueur 3, il obtient 9 points par la 1ere fléchette, puis touche un 15 simple et sa manche est donc un échec car son score total est 24 points, dépassant la limite de 21.

POUSSER UN PENNY (PENN): --, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu pour chaque joueur est de remplir 3 marques dans chaque numéro de 15, 16 ... 20 au mille en séquence. Le premier joueur à remplir tous les numéros en séquence gagne la partie.
2. Le joueur peut obtenir 1, 2 ou 3 marques en touchant l'anneau simple, double ou triple du numéro en jeu.
3. Si un joueur obtient plus de 3 marques dans le numéro en jeu, les marques en trop sont données au joueur suivant.
4. La dernière marque doit être achevée par le joueur lui-même.
5. Note: Les scores (marques) du jeu ne peuvent en aucun cas être effacés en pressant le bouton EFFACER/B.
6. Explication du Schéma 17:
   Le joueur 1 a 2 marques sur le No. 15. S'il touche T15 et obtient un score plus élevé de 2 marques que celui requis, il domine par 2 points le joueur 2.

DOUBLE 41 (DD41): 12 RD (MANCHE), RAN (HASARD), 1-16 JOUEURS

1. Ce jeu est conçu pour pratiquer des tirs précis et stables.
2. Il y a 2 options : Option 12 Manches et option Hasard.
3. L'option 12-Manches est similaire à celle du jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 point.
4. L'option Hasard est similaire à celle du jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 point.
5. Veuillez vous référer aux règles de jeu d'A Moitié pour de plus amples détails.
6. Explication du Schéma 13:
   6.1. Chaque joueur commence avec 41 points. Dans la 1ere manche, la cible est le 12 et le joueur 1 doit toucher le 12 mais a raté toutes ses fléchettes.
   6.2. Le joueur 1 voit alors son score divisé en deux.

LES DIX MEILLEURS: --, -2-, -3-, -E-, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de garder la piste des 10 meilleures fléchettes d'un numéro fourni par le tableau.
2. Sélectionnez --, -2-, -3- ou -E- en premier, le symbole «--», «-2-» or «-3-» indique tous les segments, anneau double ou triple, du numéro fourni à être touché par tous les joueurs durant la manche. Vous pouvez vous exercer avec le mille en sélectionnant «-E-».
3. Le tableau de fléchettes fourni un numéro au hasard au début du jeu. Tous les joueurs doivent continuer de lancer 10 fléchettes dans une manche sur le segment cible du numéro.
4. Chaque fléchette réussie marque 1 point et éliminera une marque du «nombre de fléchettes» sur l'Ordre d'Affichage.
5. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie après que tous les joueurs aient lancé les 10 fléchettes.
6. Explication du Schéma 10:
   6.1. Le tableau de fléchettes fournit le No 6 et tous les joueurs doivent toucher ce numéro.
   6.2. C'est au tour du joueur 5, il touche la cible avec la 1ere fléchette et obtient 1 point et une marque de fléchette est aussi éliminée.

ROUGE CONTRE VERT (R-G): --, -2-, -3-, OPTION 2 JOUEURS

1. Le but de ce jeu est de laisser le joueur 1 toucher chaque numéro une fois de 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 à 12 en séquence et le joueur 2 doit toucher chaque numéro de 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 à 1 in séquence. Après avoir touché un numéro en jeu, le joueur peut passer au numéro suivant.
2. Sélectionnez tout d'abord l'option —-, -2- ou -3-. Les joueurs peuvent toucher tous les segments du numéro lorsque «-—» est sélectionné, les joueurs doivent toucher le segment double ou triple du numéro si «-2-» ou «-3-» est sélectionné.
3. Le premier joueur à atteindre le numéro final gagne le jeu.
4. Affichages:
   a). La fenêtre du Score Accumulé de chaque jour affiche le numéro cible pour le joueur.
   b). L'Ordre d'Affichage affiche 10 marques pour chaque joueur. Chaque tir réussi sur la cible éliminera une marque.
5. Explication du Schéma 11:
   5.1. Gauche: Les numéros cibles du joueur 1 en séquence.
   5.2. Droite: Les numéros cibles du joueur 2 en séquence.

9 VIES: 3-9LF (VIES), OPTION 2-16 JOUEURS

1. Le jeu joue tous les numéros de 1à 20 et le mille dans une séquence circulaire.
2. Chaque joueur commence avec 3, 4,.. ou 9LF (Vies) prédéfinies.
3. Les joueurs doivent toucher le 1 dans la 1ere manche, le 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à «-bE-» dans la 21eme manche, puis à nouveau le 1 dans la 22eme manche et ainsi de suite.
4. Chaque joueur doit toucher le numéro cible au moins une fois par manche, sinon il perd une vie.
5. Le dernier joueur à rester en vie est le gagnant de la partie.
6. Affichages:
   a). Barres des vies: Sont affichées dans l'Ordre d'Affichage.
   b). Vies restantes: Sont affichées dans la fenêtre de Score Accumulé.
   c). Numéro Cible: Indiquée dans la fenêtre de Score Temporaire.
7. Explication du Schéma 12:
   7.1. C'est au tour du joueur 4 de jouer dans la 12 ème manche et le numéro cible est le 12.
   7.2. Le joueur 3 a terminé le jeu, le nombre de vies restantes des joueurs 1, 2 et 4 est 2, 5 et 9.

ECHO-1016

TENNIS: 2-5G (JEUX), 1, 3, 5T (SETS), OPTION 2 JOUEURS

1. Ce jeu a des règles similaires au jeu réel de tennis. Dans le tennis, il y a 3 sets pour les femmes et 5 sets pour les hommes. Mais afin re réduire le temps de jeu, vous pouvez choisir les options de 1, 2, 3, 4 ou 5 sets ; 3 ou 5 sets sont aussi disponibles.
2. Le jeu est conçu pour 2 joueurs uniquement et les règles sont les suivantes :
   a). Un joueur est le serveur (affichage SEr 1 ou SEr 2) et un autre est le receveur (affichage PL-2 ou PL-1).
   b). Le serveur SEr 1 sert en premier. Chaque serveur sert pour un jeu alternativement en général. La cible du serveur est de toucher n'importe quel numéro parmi le 15, 16, ...20 ou le mille avec les 3 fléchettes, sinon le receveur marque un point.
   c). Le receveur doit retourner le même numéro touché avec une es trois fléchettes, sinon la balle est gagnante pour le serveur. Le numéro de jeu changera automatiquement pour le suivant après le «retour» du receveur.
   d). Par exemple, le SEr 1 touche le 20, le PL-2 réussit son retour en touchant le 20,puis le numéro de cible change pour «-bE-» (le mille) pour le serveur 1 ; puis le 1 pour le PL-2, le 3 pour le SEr 1 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur rate la cible et l'autre joueur gagne donc le point. Le serveur relance la balle sur une nouvelle cible et ainsi de suite.
3. Un joueur doit gagner pour gagner un jeu et gagner 6 jeux pour remporter un set.
4. Lorsque le score est 3:3 dans un jeu, un joueur doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9.
5. Pour gagner au Tennis avec différentes options:

OPTIONS	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T	
GAGNER	2G	3G	4G	5G	6G	2set	3 sets	
DEVANCER	2G	2G	2G	2G	2G			

6. **Tie-breake:** Lorsque dans un set le jeu est à 6:6, le joueur obtient une 7eme balle doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9. Le premier joueur à atteindre les 6 jeux sert 1 balle, puis chaque joueur. sert alternativement 2 balles en jouant un tie-breake.
7. Affichages:
   a). Balle: L'affichage numérique sur la droite du score accumulé affiche le nombre de balles gagnantes. Une **barre de balle** indique aussi l'Ordre d'Affichage lorsque le joueur actuel remporte un point. L'indication de balle reviendra sur zéro lorsqu'un joueur gagne le jeu.
   b). Jeu: L'affichage numérique au milieu du score accumulé affiche le nombre de jeux gagnants. Le nombre de jeux reviendra sur zéro lorsqu'un joueur gagne le set.
   c). Set: L'affichage numérique sur la gauche du score accumulé affiche le nombre de sets gagnants.
8. Explication du Schéma 21:
   a). Le PL-1 a gagné 1 set, 5 jeux et 4 balles, le PL-2 a gagné 3 jeux et trois balles, en situation d'égalité 1, 4:3 avantage au receveur.
   b). Le PL-2 (SEr 2) sert sur D16 (Double 16), puis le PL-1 réussit le retour et ainsi de suite jusqu'à ce que le PL-2 rate la balle sur -bE- et perd ainsi une balle. Le PL-1 gagne et remporte le jeu.

CRICKET ANGLAIS: (--, OPTION 2 JOUEURS)

1. Ce jeu n'est que pour deux joueurs uniquement, un joueur agit comme le pitcher et l'autre comme le batteur. Le but du pitcher est d'accumuler 9 marques aussi tôt que possible pour empêcher le batteur d'obtenir un meilleur score et le but du batteur est d'obtenir autant de points que possibles avant que le pitcher n'ait accumulé 9 marques.
2. Règles générales:
   a). La cible du pitcher (Pit 1 ou 2) est le mille. Chaque tir sur le mille extérieur compte pour 1 marque et sur le mille intérieur compte pour 2 marques et les autres numéros sont en effet. Chaque barre sur l'Ordre d'Affichage indique 1 marque.
   b). Le batteur (bAt 1 ou 2) peut toucher n'importe quel numéro (comptes doubles et triples). Le score n'est valable que le score total par manche dépasse 40 points; par exemple, 46-40=6 points, le score total est inférieur à 40, donc aucun point n'est compté.
   c). La manche est terminée lorsque le pitcher a accumulé les 9 marques. Pressez le bouton CHANGEMENT DE JOUEUR pour changer de manche.
   d). Le jeu se termine lorsque la 2nde manche est achevée. Le tableau de fléchettes comparera le score final des 2 joueurs et les classera avec F-1 ou F-2 selon leur score pour indiquer quel est le meilleur.
3. Explication du Schéma 20 :
   a). Le joueur 1 (Pit 1) est l'équipe défensive et son objectif est le mille. En touchant le mille intérieur, le joueur obtient 2 marques.
   b). Le joueur 2 (bAt 2) est l'équipe offensive. Il obtient 63 points dans la manche et reçoit un score de 23 (63-40=23).

FOOTBALL: 6-15RD (MANCHE), OPTION 2-16 JOUEURS

1. C'est un excellent jeu pour pratiquer le tir sur le mille et sur anneau double. Le but du jeu est de prendre possession de la balle par un tir et de toucher ensuite le mille, puis de marquer enfin un but en touchant un double segment, sauf le mille intérieur pour pouvoir accumuler un score élevé.
2. La barre de possession de balle sera affichée pour le joueur s'il a touché le mille. Cela signifie qu'il peut marquer en touchant tout segment double sauf le mille intérieur. Seule une barre de possession de balle est affichée lorsque le jeu est en cours.
3. Le joueur peut continuer à toucher tout segment double pour marquer jusqu'à ce qu'un autre joueur reprenne la balle. Chaque tir sur un segment double fait marquer 1 point.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie après que le jeu soit fini.
5. Explication du Schéma 16:
   5.1. Le joueur 1 touche le mille intérieur et obtient la barre de possession de balle il peut donc tirer sur tout segment dans un anneau double et marquer.
   5.2. Le joueur 1 touche le double 11 et obtient 1 point, il peut ainsi continuer à tirer sur tout segment double jusqu'à ce qu'un autre joueur reprenne la balle.

GOLF: (9H-18H, OPTION 1-16 JOUEURS)

1. Le jeu est une modification du golf réel; c'est ainsi un excellent jeu pour les golfeurs.
2. Le but du jeu est d'obtenir 3 marques dans chaque trou avec le moins de tirs que possible (Affichage Ho #).
3. Chaque joueur doit continuer à tirer sur le numéro précis jusqu'à ce qu'il obtienne 3 marques en touchant 1 triple, 1 double plus 1 ou 3 simples, puis doit aller sur le numéro suivant après que tous les joueurs aient 3 marques sur ce numéro.
4. Les numéros précis sont 1 sur Ho 1, 2 sur Ho 2... et 18 sur Ho 18 in séquence. Chaque fléchette réussie compte pour 1 club, que le joueur l'ai réussi ou non.
5. Le joueur avec le plus petit nombre de tirs gagne le jeu.
6. Explication du Schéma 15:
   a). C'est au tour du joueur 3 sur Ho. 4. Il a un total de 10 clubs et a déjà une marque sur ce numéro.
   b). PL-3 finit les 3 marques en touchant D4 et le nombre accumulé des tirs est 11. Il doit attendre jusqu'à ce que les autres joueurs aient tous terminé les 3 marques, puis doit aller sur le Ho 5.

BILLARD (9 BOULES): 4-13 POINTS, OPTION 2-16 JOUEURS

1. Il s'agit d'un nouveau jeu similaire au jeu actuel du billard 9 boules et est un jeu passionnant et exclusif d'ECHOWELL. Le but du jeu est de toucher autant de «Boule.9» que possible pour accumuler un score jusqu'au nombre de points prédéfini.
2. Tous les joueurs tirent sur les numéros 1 à 9 en séquence dans un cercle. Chaque tir fait passer le numéro au suivant. Les Nos. de 1 à 8 valent 0 point, seul un tir sur le No. 9 produits 1 point, puis te doivent de nouveau tirer sur le No. 1 en un cercle.
3. Le jeu n'est pas limité à 3 fléchettes par manche. Le joueur actuel peut continuer à lancer des fléchettes s'il est en mesure de toucher chaque numéro cible en jeu avec chaque fléchette.
4. La manche du joueur actuel se terminera et passera sur celle du joueur suivant sous les conditions suivantes:
   a). Le joueur rate 3 fléchettes au début de la manche.
   b). Le joueur suspend un tir du numéro en jeu après son 1er tir. Il est possible qu'un joueur termine sa manche en lançant seulement 2 fléchettes s'il a touché le numéro cible avec la 1ere fléchette, mais a raté le numéro suivant avec la 2nde.
5. Le joueur suivant devra tirer sur le numéro raté par le joueur précédent. Le premier joueur à atteindre le nombre de points prédéfini gagne la partie.
6. Explication du Schéma 19:
   Le joueur 1 lance en premier ses fléchettes. Il continue ensuite de tirer les 8 fléchettes sur les numéros 1 à 8 en séquence, mais ne réussit pas à toucher le No.9 et ne reçoit pas de score.

SNOOKER: (--, OPTION 2-16 JOUEURS)

1. Ce jeu est absolument nouveau à partir du vrai billard snooker et est appartient à ECHOWELL.
2. Le but du jeu est de ***faire croiser une boule rouge dans l'ordre contre les autres 6 boules pour marquer des points.*** Les boules de couleur de 2 à 7 doivent être touchées dans l'ordre après que la dernière boule rouge (le mille) et une boule de couleur aient été touchées (si le joueur peut la toucher après le mille). Le joueur avec le nombre de points le plus élevé gagne la partie à la fin du jeu.
3. ***Boules rouge:*** 8, 9, 10... 20 & le mille. Les tirs doivent se faire dans l'ordre et chaque tir de la boule rouge marque 1 point.

   Boules de couleur: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Chaque tir d'une boule de couleur compte pour le numéro inscrit sur sa surface.
4. Le jeu ne se limite pas à 3 fléchettes par manche et le joueur actuel peut continuer à en lancer du moment qu'il continue de toucher le numéro en jeu.
5. Le joueur verra sa manche terminé et passer à celle du joueur suivant dans les conditions suivantes:

   a). Le joueur rate toutes ses 3 fléchettes au début de la manche.

   b). Le joueur suspend un tir sur le numéro en jeu après son premier tir.

   c). Si un joueur touche une cible mais rate la 2nde.
6. Affichages:

   a). Numéro de cibles: Le numéro de cible en jeu apparaît dans la fenêtre de SCORE TEMPORAIRE et le joueur aura à toucher le numéro indiqué. Il aura à toucher, par exemple, un numéro entre 2 et 7 lorsque «2 à 7» est affiché.

   b). CORE: Le score est indiqué sur la fenêtre de Score Accumulé de chaque joueur.
7. Explication des Schémas 23:

   7.1. Le joueur 1 obtient 8 points en continuant à toucher le double 8 (boule rouge) puis le simple 7 (boule de couleur), mais manque le 9 (boule rouge), donc c'est maintenant au tour du joueur 2 de tirer.

   7.2. Le joueur 2 continue de tirer sur le no. 9, il finit par des tirs croisés sur toutes les cibles; les boules de couleur de 2 à 7 doivent être touchées en séquence après avoir touché la dernière boule rouge «le mille» et une boule de couleur.

BASEBALL: 3-9RD, 2-16 JOUEURS (combinés en 2 équipes)

1. La version du BASEBALL créée par ECHOWELL est différente des autres. Vous trouverez qu'elle est plus similaire aux règles de jeu habituelles.
2. Le jeu est conçu pour 2 à 16 joueurs séparés en 2 équipes ; les règles du jeu sont les suivantes:

   a). Chaque équipe désigne un «pitcher» (affichage Pit 1 ou Pit 2) pour lancer la balle aux batteurs de l'équipe adverse de 15 à 20 ou le mille. Le pitcher de l'équipe 2 (Pit 2) commence le jeu en lançant des fléchettes.

   b). Les autres joueurs sont des batteurs, l'équipe 1 est affichée comme t1-1, t1-2... à t1-8 et l'équipe 2 est affichée comme t2-1, t2-2... à t2-8.

   c). La balle est une droite si le pitcher a touché un des numéros cibles et le batteur aura alors

à toucher le segment spécifique du numéro touché par le pitcher ; voici de plus amples détails:

Pitcher touche 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou le mille	Le batteur touche le segment touché par le pitcher			
	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE	MILLE
SIMPLE	Va sur base 1	Va sur base 2	Va sur base 3	manqué
DOUBLE	manqué	Retour	manqué	manqué
TRIPLE	manqué	manqué	Retour	manqué
MILLE	manqué	manqué	manqué	Retourd).

d). L'équipe de batteur obtient 1 point lorsqu'un coureur atteint la base de départ.

e). Le batteur actuel sera envoyé sur la base 1 là où le pitcher a raté toutes les 3 fléchettes.

f). Le batteur sera éliminé s'il a trois échecs sur le segment spécifiques. Le rôle sera changé avec 3 outs. Chaque équipe doit avoir 3 outs pour terminer une manche.

g). Les coureurs restants sur les bases ont 0 points lorsque 3 outs se produisent.

h). L'équipe avec le score le plus élevé est la gagnante à la fin du jeu.

3. Affichages:

a). INDICATION DE COUREUR : Les coureurs 1, 2 et 3 sont indiqués par B, 15 & 16.

b). SCORE: Le score est affiché dans la fenêtre de Score Accumulé du joueur actuel.

c). EXT: Le # de «o-#» indique combien de batteurs sont éliminés.

4. Explication des Schémas 18:

a). Le Pit 2 lance des fléchettes pour le t1-3, l'équipe 1 a 1 point, 2 coureurs sont sur la base 1 & 2 et 2 autres sont éliminés.

b). Le Pit 2 touche le simple 17, et le t1-3 court sur la base 3 par un triple 17, il bouge sur la base 1 et les coureurs de la base 2 retournent sur la base de départ et obtiennent 2 points.

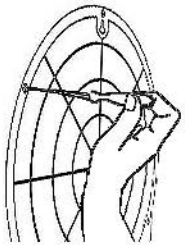
FREE (LIBRE)

1. En général, chaque joueur lance 3 fléchettes par manche. Mais ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque voulant s'exercer. Ce jeu permet aux joueurs de lancer 10, 20 ou 30 fléchettes par manche pour obtenir les scores les plus élevés.
2. Ce jeu se joue avec tous les numéros, y compris le mille et les doubles et triples.
3. Tout d'abord, prédéfinissez 10dt, 20dt or 30dt (fléchettes). Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et en rajoute avec chaque fléchette lancée. Les joueurs doivent lancer toutes les fléchettes prédéfinies dans la manche, puis passer leur tour.
4. Le tableau de fléchettes affichera les symboles «F-1, F-2, F-3… ou F-16» dans la fenêtre de chaque joueur pour comparer les résultats après que le dernier joueur ait fini de lancer toutes ses fléchettes, accompagné d'une mélodie de victoire. F-1 signifie que ce joueur a le meilleur score.
5. Le joueur peut gagner le jeu avant que les autres joueurs n'ait fini leur manche si son score total est supérieur à 1000 points.

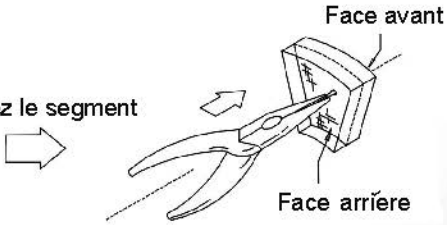
*** DEPANNAGE ***

Avant d'envoyer le jeu en réparation, effectuez les vérifications suivantes :

Problème	Point à vérifier	Solution
Pas d'alimentation ou pas d'affichage	L'adaptateur est-il bien branché sur la cible et sur la prise électrique du secteur ?	Réinstallez l'adaptateur
Affichage irrégulier		Débranchez l'adaptateur et attendez 2 secondes, puis rebranchez l'adaptateur.
L'affichage indique «Stuck» et émet un bip sonore.		Enlevez les fléchettes de la cible.
Les pointes des fléchettes sont cassées.		Ouvrez le couvercle arrière de la cible et enlevez les pointes cassées des fléchettes coincées derrière les segments. N'essayez jamais d'accéder aux circuits électroniques. (voir le schéma ci-dessous)



Dévissez le fond de la cible et ouvrez la cible.



Avec une pince á bec fin, poussez la pointe cassée de la face arriére vers la face avant du segment.

CERTIFICAT DE GARANTIE

Conservez précieusement ce certificat. Pour être valable, ce certificat doit être complété et signé, ou comporter le cachet du détaillant.

Modèle n° : ECHO-1016 Jeu de Fléchettes Electronique

Numéro de série : (indiqué sur le fond)

_____

Nom/Adresse/Numéro de téléphone de l'acheteur :

Nom : _____

Adresse : _____

Numéro de téléphone : _____

Date d'achat :

(Jour/Mois/Année) ☐ / /

Nom et Adresse du détaillant :

Nom : _____

Adresse : _____

Signature ou cachet : _____

Garantie Limitée

1. ECHOWELL ELECTRONIC CO., LTD. garantit par la présente à l'acheteur d'origine que ce tableau de fléchettes électronique, sous utilisation normale, sera sans problème technique ou de manutention pendant un an à partir de la date d'achat.
2. Cette garantie doit être bien remplie et signée ou cachetée par le vendeur pour être valide.
3. Elle sera limitée à la réparation et au remplacement de l'unité principale, avec l'exception des accessoires comme les bouts, les barres, les volants.
4. Pour cette garantie, vous devez emballer avec précaution ce produit et le retourner avec le certificat de garantie auprès du magasin d'achat. Toute personne voulant une réparation doit payer les frais et charges pour l'envoi.
5. Cette garantie est annulée s'il est possible de prouver que les circuits électroniques ont été ouverts, que l'appareil a été utilisé contrairement aux instructions du manuel, ou endommagé par le feu, le vandalisme, les tremblements de terre, s'il a été jeté ou est tombé par inadvertance de la part de l'utilisateur.
6. Les garanties faites ici font office de principes pour toute autre garantie, y compris pour la garantie impliquée de commercialisation.

ECHOWELL ELECTRONIC CO., LTD.