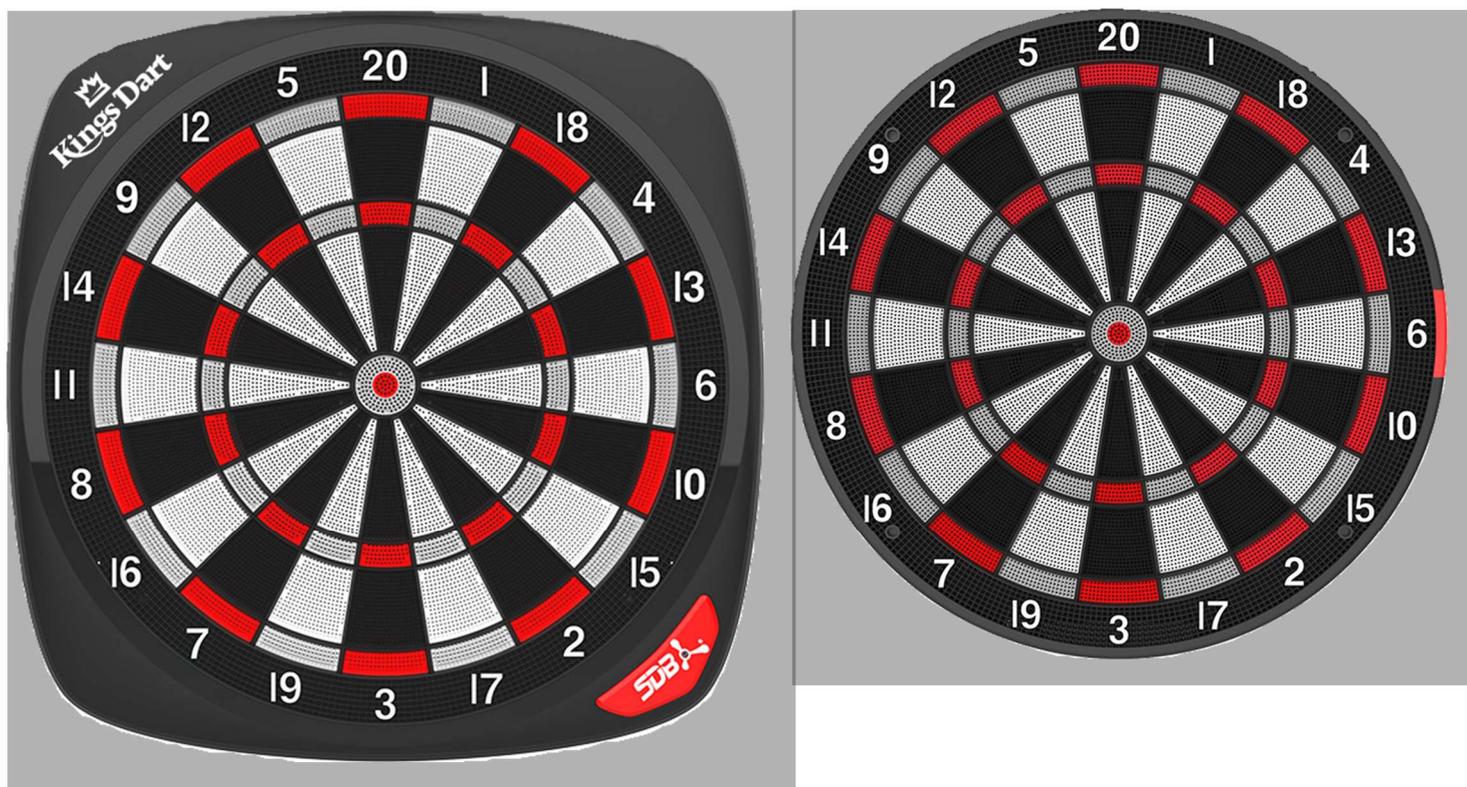
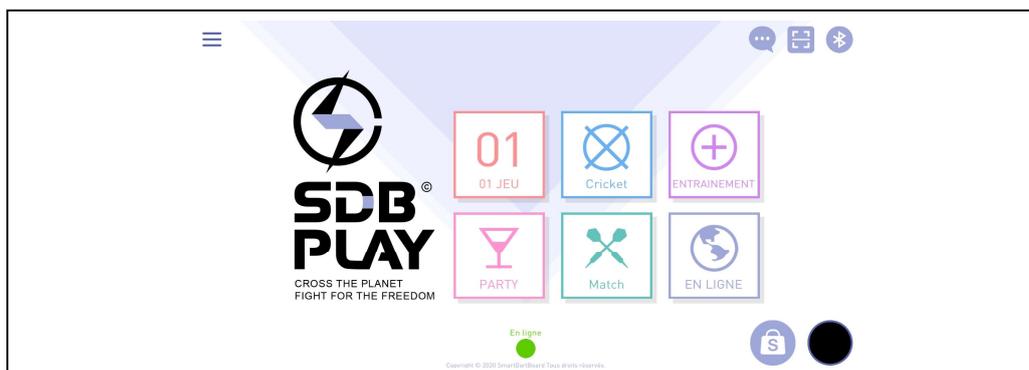


Art.Nr.: 3654402, 3663107

# Kings Dart Smart-Dartboard App



## Application Smart-DartBoard



Merci d'avoir choisi un produit Sportime. Si vous avez des questions, nous sommes à votre disposition.

Toutes nos félicitations!

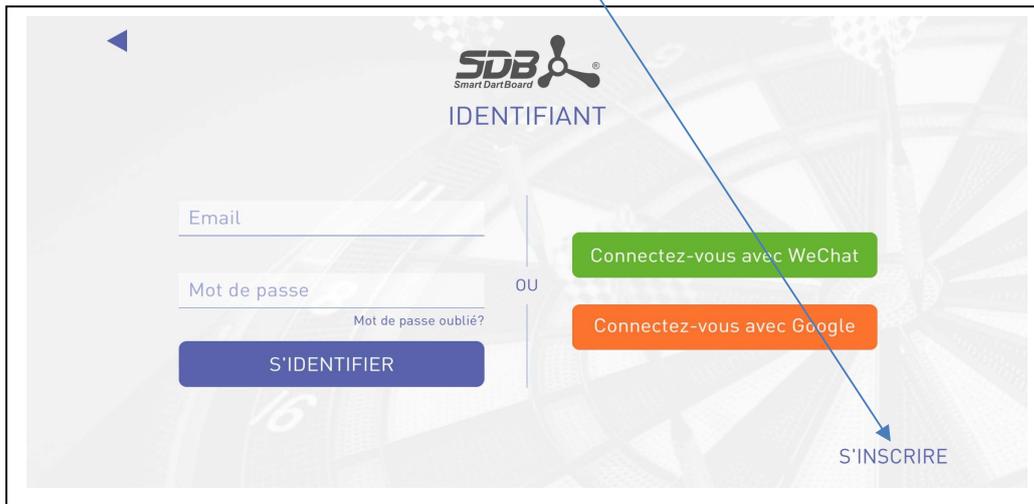
Nous espérons que vous vous amusez beaucoup avec votre nouveau jeu de fléchettes et votre nouvelle application !

**Après avoir installer l'Application SDB Play 2** (voir page 2) et Avant toute utilisation, vous devrez vous enregistrer. Cliquez sur

**Fonction – Réglage** – Dans l'onglet **Système**, vous pouvez choisir la langue : Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Chinois, Japonais, Coréen. Dans l'onglet **Jeu**, vous pourrez modifier différentes options déjà réglées par défaut (ex. Nombre de tours...)



Puis vous accéder à la fenêtre ci-dessous et S'INSCRIRE



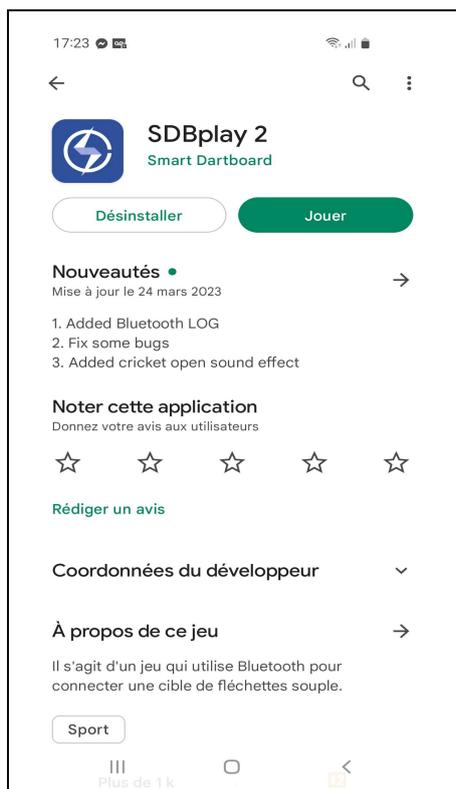
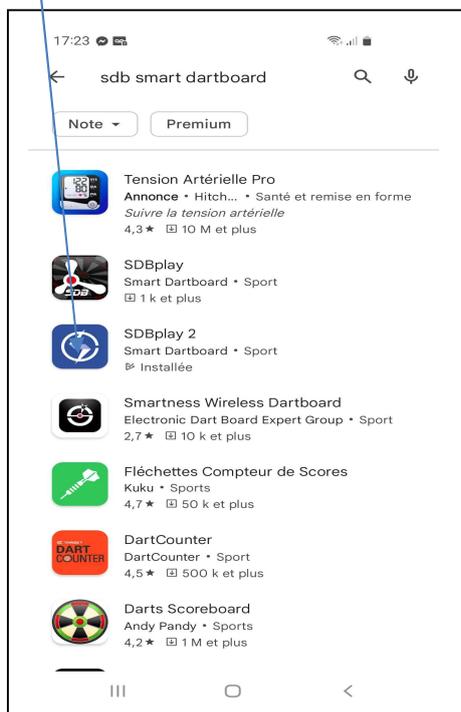
Renseigner les informations demandées et créer votre profil. Une fois créé, vous pourrez consulter votre Profil



## Art.Nr.: 3654402, 3663107

### Application Smartboard : l'application

Afin de pouvoir démarrer avec votre Smartboard, vous devez d'abord installer l'application associée sur votre smartphone. L'application s'appelle "SDBplay 2" et est disponible en téléchargement sur le Google Play Store ainsi que sur l'App Store. L'application fléchée en bleu est celle que vous devez installer.



### Application Smartboard : les bases

Si vous avez installé l'application sur votre smartphone et que vous l'avez ouverte, voici votre écran de démarrage :

Vous avez ici un aperçu des différentes options du menu. Vous pouvez donc choisir lequel des six modes vous souhaitez choisir. Nous reviendrons plus en détail sur les différents modes dans les pages suivantes.



### Application Smartboard : Le mode « x01 »

Pour jouer dans ce mode, sélectionnez "01 Game" à l'extrême gauche du menu principal après avoir lancé l'application.



Maintenant, vous pouvez voir cette image:



C'est le mode le plus simple et probablement le plus connu. Vous sélectionnez un score entre 301 et 1501 dans le menu ci-dessus, puis cliquez sur le nombre de joueurs qui doivent jouer. Vous pouvez également jouer au jeu seul.

Le but du jeu est d'amener le score sélectionné à exactement 0 le plus rapidement possible. Donc si vous jouez avec un autre joueur, celui qui arrive à 0 en premier gagne.

En appuyant sur Suivant vous pourrez choisir des options, comme Double In, (démarrer par un double), Triple In (démarrer par un triple) ou Master (démarrer par un double ou un triple). Idem pour le finish. Et aussi déterminer les points de la bulle (soit 25 extérieur de la bulle, et 50 intérieur de la bulle, soit 50 pour le centre entier)

Art.Nr.: 3654402, 3663107

## Application Smartboard : mode Cricket

Pour accéder au mode cricket, sélectionnez "Cricket" dans le menu principal.



Une fois que vous avez sélectionné "Cricket", vous verrez différentes façons de démarrer le jeu.



Examinons maintenant la barre supérieure. Ici, vous verrez les modes "Standard", "Cut Throat" et "No Score".

### **Cricket Standard :**

Le cricket est probablement l'un des jeux les plus populaires après le classique 501. Aux États-Unis, il occupe même la première place.

Le but du jeu est d'être le premier à toucher trois fois chacun des segments donnés et d'avoir le plus grand nombre de points. Comment tu fais ? Eh bien, chaque joueur essaie de toucher les segments 20, 19, 18, 17, 16, 15 et la bulle 3 fois le plus rapidement possible. Dès qu'un segment est atteint, soit par un seul segment trois fois, un simple et un double segment chacun, soit un triple segment, il est fermé. Chaque coup supplémentaire est noté comme un score, à condition que l'adversaire ne l'ait pas encore couvert, c'est-à-dire fermé.

Exemple : Le premier joueur commence, frappe le simple 1 (manqué), le simple 20 (un coup) et le triple 20 (trois coups), il a donc fermé le segment 20 et obtient 20 autres points notés comme un crédit. C'est au tour du deuxième joueur et frappe le simple 19 (un coup), le double 19 (deux coups = segment fermé) et le triple 20 (segment également fermé, d'autres coups dans le 20 n'apportent plus de points à aucun des deux joueurs).

Le jeu est gagné par le joueur qui a couvert tous les numéros et la bulle et a marqué le plus de points. Si deux joueurs ont le même nombre de points, le joueur qui ferme le premier tous les numéros et la bulle gagne.

### **Cricket Cut throat**

Dans cette variante du jeu, c'est exactement le contraire. Le joueur avec le moins de points gagne. Cependant, dans ce jeu, vous jouez le rôle de votre adversaire, car vous gagnez vos points pour l'adversaire. Le but est donc d'augmenter le score de votre adversaire alors que votre adversaire ne peut pas augmenter votre score aussi rapidement. Ici aussi, le jeu se termine lorsque tous les segments sont fermés.

### **Cricket Sans Score**

Les mêmes règles s'appliquent qu'au cricket, sauf que le score total n'est pas pertinent. L'objet du cricket sans score est d'être le premier à «fermer» tous les numéros (15 à 20 et bullseye).

Également dans la rangée inférieure, nous avons trois modes de jeu possibles :

### **Au hasard**

Ici, l'ordinateur décide quelle variante de jeu de cricket est choisie.

### **Scram**

Cette variante du cricket ne convient qu'à deux joueurs. Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour. Au tour 1, le joueur 1 tente de "fermer" (trois coups sûrs dans chaque segment - 15 à 20 et centre). Le joueur 2, quant à lui, essaie de marquer autant de points que possible dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermés.

Lorsque le joueur 1 a fermé tous les segments, le 1er tour est terminé. Au second tour, les rôles sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments tandis que le joueur 1 vise beaucoup de points.

Le jeu se termine lorsque le 2e tour est terminé (le joueur 2 a fermé tous les segments). Le joueur avec le plus grand nombre de points est le gagnant.

### **Cricket Caché**

Les nombres habituels de 15-20 et Bulle ne sont pas donnés ici. Les chiffres sont cachés, vous devez donc déterminer vous-même quelles cases frapper sur le tableau. Vous pouvez être chanceux, par exemple, si vous frappez un triple dans un segment que vous recherchez, ou être malchanceux si vous trouvez un segment que vous recherchez avec la dernière fléchette et que l'adversaire peut l'utiliser pour éventuellement marquer des points pour lui-même. Le gagnant du jeu est le joueur avec le plus de points lorsque toutes les cases requises sont fermées.

Ci-dessous, vous pouvez définir le nombre de joueurs comme d'habitude. Amusez-vous avec les différentes variantes de cricket!

Art.Nr.: 3654402, 3663107

## Application Smartboard : Mode entraînement

Pour accéder au mode d'entraînement, sélectionnez "Entraînement" dans le menu principal.



Si vous avez sélectionné le mode d'entraînement, vous avez le choix entre différents jeux.



Travaillons à travers cela du haut à gauche au bas à droite Menu. Les jeux sont expliqués ci-dessous.

### **Half It**

Ce jeu est l'un des plus anciens jeux de fléchettes de tous les temps. Il est également connu sous le nom de "Splitscore".

Chaque joueur commence avec un crédit de 40 points. Un numéro est donné et vous devez le frapper - au moins une fois, plus souvent si vous le souhaitez. Les segments touchés sont ajoutés aux points, les segments doubles et triples étant comptés comme d'habitude. Un numéro différent est attribué à chaque manche. Si un joueur ne peut pas remplir l'exigence, il divise par deux son nombre de points. Au premier tour, seuls les 40 points de départ sont divisés par deux, puis tout ce qu'il a réalisé jusque-là.

Dans la variante fléchette souple, l'ordre suivant est spécifié en mode standard :

- 15
- 16
- Double - libre choix
- 17
- 18
- Triple - libre choix
- 19
- 20
- Bulle - simple ou double

Le joueur avec le meilleur score après le dernier tour remporte la partie.

### **Cible**

Dans ce jeu, vous choisissez les cases que vous frapper. Ensuite, vous choisissez la fréquence à laquelle vous souhaitez vous rendre dans les segments. Par exemple, si vous choisissez "5 fois" comme cible et que vous avez spécifié les cases, le jeu se termine lorsque vous touchez 5 fois les cases souhaitées. Celui qui fait cela en premier gagne la partie. Ce jeu peut aussi très bien se jouer seul.

### **Shanghai**

Le but du jeu est de frapper tous les segments d'un nombre avec trois fléchettes. En commençant par le "1", ce serait le champ numérique simple, le segment triple et le champ double. Les points que vous pouvez obtenir sont répartis en conséquence.

Un point pour le numéro simple, deux points pour le segment double et trois points pour le triple. L'ordre des coups n'a pas d'importance. A la fin de chaque manche, celui qui a récolté le plus de points remporte la partie.

Mais attention, c'est là qu'intervient une particularité du jeu : Le joueur qui réussit effectivement à lancer un Shanghai au cours de la manche, c'est-à-dire toucher un champ simple, un double et un triple segment avec trois flèches, gagne Jouez automatiquement immédiatement.

### **Around the clock**

63 fléchettes sont disponibles pour ce jeu. Vous lancez sur chaque case du tableau. Vous commencez le segment avec le 1 et lancez trois fléchettes sur les champs du segment.

Si vous frappez le champ unique, vous obtenez un point. Si vous frappez le double, vous obtenez deux points.

Si vous atteignez même le triple, vous serez récompensé par trois points.

Si vous lancez vos trois fléchettes exactement comme ça, vous obtenez un total de six points pour vos trois premières fléchettes.

Ensuite, vous passez au segment avec le 2. Encore une fois, vous avez trois fléchettes à votre disposition afin de marquer le plus de points possible. La règle des points est toujours la même : un simple donne un point, un coup sûr en double en donne deux et un coup sûr en triple trois points. Une fois que vous avez lancé les trois fléchettes sur le segment avec le 2, vous passez au 3 et ainsi de suite.

Si vous arrivez à 20 et que vous avez terminé ici aussi, vous avez lancé un total de 60 fléchettes. Vous lancez ensuite les trois dernières fléchettes dans le mille. Le mille seule (extérieure) compte deux points ici, pour une fléchette touchée dans le centre de la bulle vous obtenez trois points.

### **Random Checkout**

Dans ce jeu, l'ordinateur vous donne une caisse (Total de points) que vous devez régler (Finir) avec le moins de fléchettes possible.

### **Shoot Out**

Il y a beaucoup de points à attribuer dans ce jeu. Chaque numéro sur le tableau est ciblé avec une fléchette. C'est une bonne idée de commencer à "1" et de progresser jusqu'à "20". Le nombre de points obtenus compte comme d'habitude (par exemple un triple 10 compte pour 30 points). La spécialité de ce jeu sont les multiplicateurs. Parce que le nombre de points lancés est ensuite multiplié par le nombre respectif de fléchettes.

Lorsque nous lançons enfin la dixième fléchette sur le 10 et atteignons le triple 10 (30 points), les points marqués sont multipliés par 10. Ce coup compterait donc pour 300 points. Le but du jeu est de récolter le plus de points possible. Étant donné que les multiplicateurs augmentent avec le nombre de tours, il est conseillé de commencer par les plus petits nombres.

(suite page suivante)

## Application Smartboard :

### Mode entraînement (suite de la page 5)

#### Over

Le premier joueur lance trois fléchettes et marque la première cible. Le deuxième joueur gagne des points s'il dépasse ce nombre. Si un nombre marqué est inférieur au nombre cible, vous perdez une "vie".

Néanmoins, le dernier enregistrement est toujours considéré comme la nouvelle cible. Ainsi si, par exemple, un 140 est lancé au premier coup et que le deuxième joueur ne lance que 100 points, il perd une vie, mais les 100 points restent le nouvel objectif à atteindre. Le joueur 1 essaie maintenant de dépasser les 100 points. Lorsqu'un joueur a perdu toutes ses vies, la partie est terminée.

#### Bob's 27

Ce jeu a été inventé par le professionnel des fléchettes Bob Anderson et se joue uniquement sur les segments doubles : D1 à D20 et Bull's Eye.

Vous obtenez 27 points crédités comme crédit de départ. En commençant par le double 1, lancez les trois fléchettes au double 1.

Si vous frappez le double 1 une fois, ajoutez deux points à votre bankroll de 27 points = 29 points.

Si vous frappez le double 1 non seulement une fois, mais deux fois, ajoutez quatre points au 27 = 31.

Si vous n'atteignez PAS le double 1, soustrayez deux points des 27 points = 25 points.

Ensuite, vous passez au double 2, lancez les trois fléchettes au double 2. Disons que vous frappez le double 1 et que vous avez maintenant 29 points. Mais maintenant, vous ne frappez pas un double 2, alors vous devez soustraire quatre points du 29, laissant 25. Maintenant, vous parcourez chaque double tour à tour, toujours les trois flèches sur ce double.

Le jeu se termine lorsque vous lancez dans le mille OU lorsque votre bankroll a une valeur négative, c'est-à-dire si vous ne frappez pas un double de D1 à D5, par exemple, alors vous recommencez.

**IMPORTANT** : La valeur du champ double respectif est ajoutée ou soustraite. Par exemple, 36 points pour le D18, 40 points pour le D20, etc.

#### Standard Count Up

Ce jeu est expliqué très rapidement et simplement. Le but du jeu est de récolter le plus de points. Le jeu commence à 0, tous les points lancés sont additionnés

#### Cricket Count Up

il s'agit d'un mélange de « Count Up » ci-dessus et du jeu « Cricket ». Vous commencez par le 20 et dans les tours suivants, lancez un tour chacun pour le 19, le 18, le 17, le 16, le 15 et le Bull. Il est important que cela se produise exactement dans cet ordre. Les points correspondants sont comptés pour les champs touchés. Au dernier tour, vous pouvez lancer 15-20 et Bull où vous voulez

#### Bull Count up

Le but de ce jeu est d'atterrir autant de coups dans le mille que possible pour marquer le plus de points. la bulle simple (extérieure) vaut 25, la bulle centrale (intérieure) vaut 50. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. Vous ne pouvez marquer que via le bulls-eye, tous les autres segments comptent comme "manqués".

#### Bull Hunter

Aux fléchettes, il y a aussi le jeu "Shooter" en général. Vous devez lancer sur un certain segment, que l'ordinateur choisit pour vous. Dans "Bull-Shooter", les trois fléchettes sont lancées dans le mille. Peu importe que vous touchiez la bulle simple (extérieure) ou la bulle centrale (intérieure). Chaque segment vaut un point. Celui qui a le plus de points après tous les tours remporte la partie.

## Application Smartboard : le mode Party"

Pour entrer en mode „Party“, sélectionnez le mode "Partie" dans le menu principal.



Comme dans tout autre mode, vous avez ici quelques options différentes.



Au total, huit jeux de société différents sont disponibles, que je voudrais vous expliquer ci-dessous.

#### Démineur

Pouvez-vous survivre aux mines terrestres? Les mines terrestres sont cachées partout. Lancez-vous sur les segments libres et essayez d'éviter les mines terrestres. Vous commencez avec 10 vies. Si vous frappez un champ sans mines terrestres en dessous, vous gagnez une ou parfois même deux vies. Si vous frappez une mine terrestre, vous perdez une vie ou parfois même deux. Huit tours de trois fléchettes sont joués. Si vous parvenez à passer ces tours sans perdre de vie, vous gagnez la partie. S'il y a plus d'un joueur, le joueur avec le plus de vies restantes à la fin des huit tours l'emporte.

#### Baseball

Le baseball est idéal pour les joueurs qui débutent. Comme dans le baseball normal, il y a neuf manches dans ce type de jeu, donc dans ce cas neuf tours. L'ordinateur vous montrera un terrain de jeu sur votre smartphone avec les numéros que vous devez frapper pour avancer plus loin sur le terrain de baseball.

Si un joueur fait le tour du terrain une fois, il marque un point. Celui qui a le plus de points après neuf tours remporte la partie

#### 3 in Line

Ce jeu est un croisement entre le tic-tac-toe et le cricket. L'ordinateur sélectionne neuf cases à frapper. Vous devez toucher une case trois fois pour la réclamer. Des points sont attribués pour les coups. Le but du jeu est, comme dans tic-

Tac-Toe pour réclamer trois numéros d'affilée. Si aucun des joueurs n'a réussi cela et que les neuf numéros sont fermés, le nombre de coups sûrs décide quel joueur remporte la partie.

#### Poulet ivre

Un jeu avec un facteur potable! L'ordinateur choisit n'importe quel jeu auquel vous devez jouer. Le perdant du jeu se remplit un peu son verre. L'ordinateur sélectionne alors le jeu suivant. Encore une fois, le perdant remplit un peu le verre imaginaire. Cela continue jusqu'à ce qu'un verre soit complètement plein. Ensuite, le perdant doit boire son verre.

Ce jeu est très amusant car vous apprenez à connaître de nombreux jeux de société intelligents, mais cela peut aussi être un désastre si vous y jouez avec les mauvaises boissons.

#### Dragon Gate

Ce jeu consiste à réduire une zone avec les premières et deuxièmes fléchettes. Par exemple, si je lance la première fléchette à 20 et la seconde à 17, je dois toucher une case à droite entre 20 et 17 avec la troisième fléchette pour marquer. Chaque joueur commence avec un crédit de 1000 points. Vous perdez des points si vous ne touchez aucune des cases de la zone requise. Le joueur qui a le plus de points restants à la fin remporte la partie.

## Application Smartboard :

### Mode entraînement (suite et fin de la page 6)

#### Soccer PK

Ce jeu est similaire aux tirs au but au football. Avec la première fléchette, vous choisissez la dureté du tir. L'ordinateur vous donne alors une fourchette de points que vous devez atteindre avec les deuxième et troisième fléchettes afin d'enfoncer le penalty. Par exemple, si la plage de score est de 50 à 109, vous devez obtenir un score intermédiaire avec les deux fléchettes pour que le penalty soit net. Sinon il se trompe. Celui qui a converti le plus de pénalties à la fin de la séance de tirs au but remporte la partie.

#### BALL-TRAP

Ce jeu rappelle le sport du "Cartridge Shooting". L'ordinateur vous montrera une gamme de trois nombres que vous devez frapper très rapidement pour lancer le disque d'argile. Si vous réussissez, vous marquez un point, si vous ne réussissez pas, vous passez au disque suivant. Après trois fléchettes, c'est au tour de votre adversaire. Lorsque tous les tours sont terminés, le joueur qui a frappé le plus de disques de lancer et donc également collecté le plus de points gagne.

#### Superbull

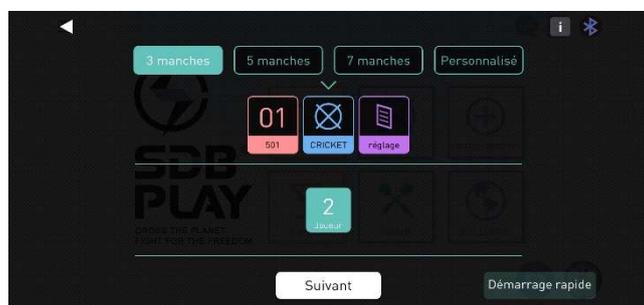
Dans le Super Bull, le bullseye est la case la plus importante du plateau. Surtout, cela dépend de la précision des petits champs sur le jeu de fléchettes. Les champs triples comptent normalement, donc un triple 20 vaut 60 points, par exemple. Que la bulle marque 50 points. Un coup dans le mille, en revanche, marque 70 points dans cette variante de jeu. Sinon, le jeu se déroule comme un jeu "Count Up" normal et le joueur qui peut collecter le plus de points gagne.

## Application Smartboard : Match

Pour accéder au mode **Match**, sélectionnez Mode **Match** dans le menu principal.



Diverses options sont également disponibles en mode jeu.



La sélection dans ce menu n'est pas aussi énorme que dans les autres modes. Le fait est que deux joueurs peuvent s'affronter. C'est pourquoi vous ne pouvez pas jouer seul ici. Dans la barre en haut, vous pouvez voir si vous voulez jouer au meilleur des 3, 5 ou 7 manches

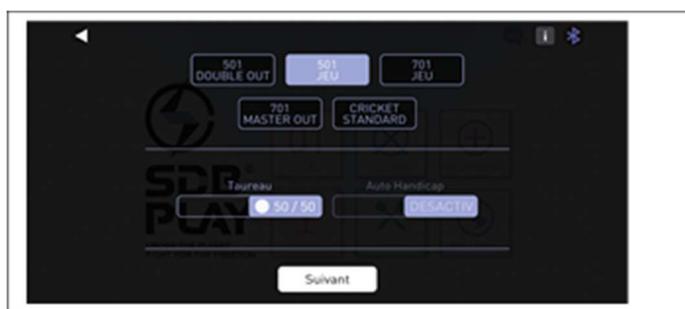
Les jeux avec la "variante 01" et "Cricket" sont généralement prédéfinis. Vous pouvez également changer les jeux via l'onglet "Personnalisé" en haut à droite. Par exemple, il est également possible de jouer sept jeux différents les uns contre les autres dans un mode "Best-of-7". Laissez libre cours à votre créativité et créez les combinaisons les plus diverses pour offrir des matchs mémorables sur votre smartboard

## Application Smartboard : Mode en ligne

Pour accéder au mode ligne, sélectionnez En Ligne dans le menu principal.



Le mode en ligne est le cœur de votre smartboard. Car en plus des fonctionnalités intéressantes de l'application et des nombreux jeux, ce mode vous offre la possibilité de voir d'autres joueurs équipés de Smartboard dans le monde et de les affronter en direct.



Comme vous pouvez le voir sur l'image, vous ne pouvez pas jouer à tous les modes en ligne. Cependant, les variantes les plus courantes du jeu peuvent être jouées en ligne. Ci-dessous, vous pouvez ensuite choisir si le seul taureau (Bulle) doit également compter pour 50 points, ou plutôt pour 25 points. Si vous avez choisi le jeu ici, à l'étape suivante, vous pourrez défier des joueurs du monde entier - et peut-être même les vaincre!



Veillez conserver ces instructions !

- Vous avez besoin du numéro de série si vous souhaitez nous contacter avec des questions
- Veuillez lire attentivement les instructions avant utilisation et - s'il s'agit d'un système électronique - familiarisez-vous avec la programmation
- Veuillez vérifier l'intégralité de la livraison et nous contacter en cas d'erreur



**Contact Information:**

Billard Pool Shop  
02 99 54 39 96  
contact@francepoolshop.com  
www.francepoolshop.com



- **Avertissement!**
- Veuillez garder les fléchettes et les petites pièces hors de portée des enfants
- Veuillez lire attentivement les instructions et suivre les instructions d'utilisation pour éviter les dommages et les blessures