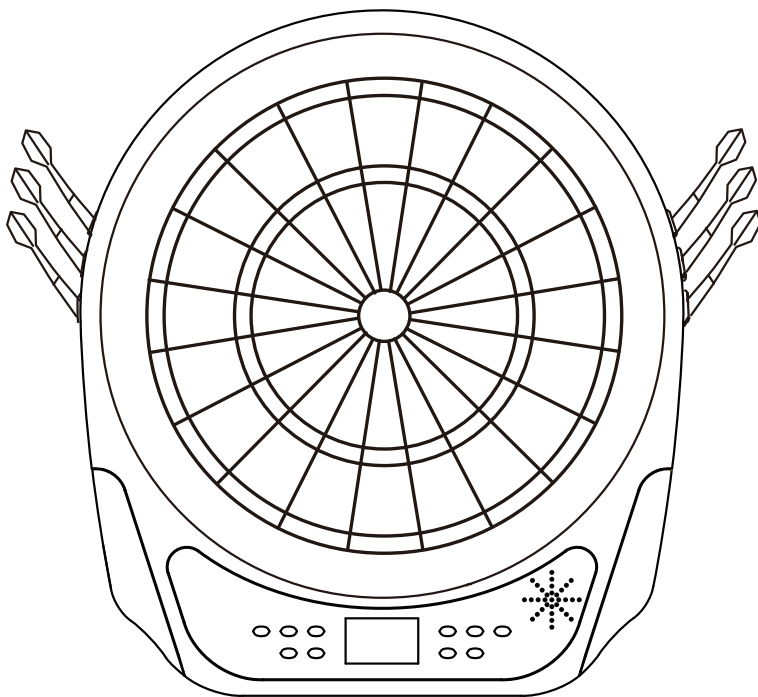


DIANA ELECTRONICA



ES EN



IMPORTANTE - CONSERVE ESTA INFORMACIÓN PARA SU
CONSULTA POSTERIOR: LEER DETALLADAMENTE

MANUAL DE USUARIO

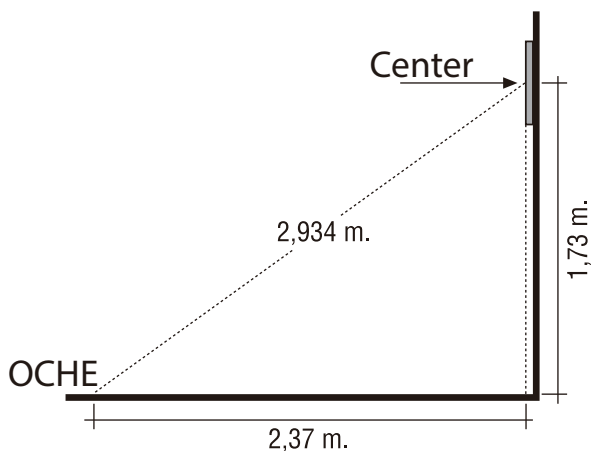
CONTENTS

Español 2-21

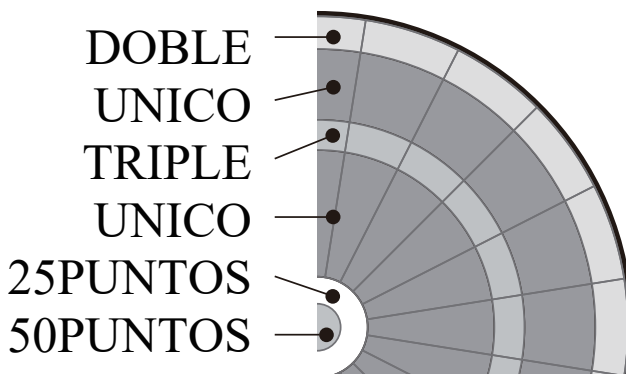
English 22-41

Instalación estándar

Elija un lugar con aproximadamente 3 metros de frente para colgar la diana con 1.73 metros entre el suelo y su centro, atorníllela firmemente a la pared. Los jugadores deben quedarse a 2,37 metros de la diana para jugar.



<u>Segmento</u>	<u>Resultado</u>	
Single segments	“único”	- Una base
Double segments	“Doble”	- Dos bases
Triple segments	“Tripe”	- Tres bases
Bull's-eye	25 Puntos	
Double Bull's-eye	50 Puntos	



Definición de botón

1. Presione el botón "**POWER (Encendido)**" e ingrese al estado de trabajo normal después de escuchar un sonido.
2. Presione el botón "**GAME (JUEGO)**" para elegir juegos (G01 — G18). El botón "**GAME (JUEGO)**" también puede ser usado para salir del juego y volver al estado inicial.
3. El botón "**OPTION (OPCIÓN)**" puede ser utilizado para elegir un subjuego. (G01—G18)
4. Utilice el botón "**PLAYER (JUGADOR)**" para elegir el número de jugadores. El valor predeterminado es 2.
5. El botón "**DOUBLE IN/OUT (DOBLE EN / FUERA)**" solo sirve para G02. Consulte las instrucciones de funcionamiento del juego para saber más detalles.
6. El botón "**SOUND (SONIDO)**" es utilizado para elegir sonido o mantener silencio.
7. El botón "**ELIMINATE (ELIMINAR)**" es utilizado para borrar o reanudar la puntuación del dardo actual.
8. El botón "**START/NEXT (INICIO / SIGUIENTE)**" es utilizado para iniciar un juego o cambiar al siguiente jugador.
9. El botón "**LIGHT (LUZ)**" es utilizado para encender / apagar la luz de fondo.
10. El botón "**SCORE (PUNTAJE)**" es utilizado para verificar los puntos del equipo.

Indicación sonora

"**Laser (Láser)**" - El sonido representa que el único segmento fue golpeado.

"**Double (Doble)**" — El sonido representa el doble segmento fue golpeado.

"**Triple (Triple)**" — El sonido representa que el triple segmento fue golpeado.

"**Score (Puntaje)**" — El sonido representa la puntuación.

"**Close (Cerrado)**" — El sonido representa que un segmento de puntuación está cerrado.

"**Open (Abierto)**" — El sonido representa que un segmento de puntuación está abierto.

"**Too High (Demasiado alto)**" — El sonido representa los puntos que se restan.

"**Winner (Ganador)**" — El sonido representa que el primer ganador aparece.

"**Bull's-Eye (Ojo de buey)**" — El sonido representa el golpe de buey.

"**NEXT/PLAYER (SIGUIENTE / JUGADOR)**" — El sonido representa que el próximo jugador jugará después de que el jugador anterior lanzó tres dardos.

"**Ye (Sí)**" — El sonido representa que el segmento objetivo es golpeado.

"**No (No)**" — El sonido representa que el segmento objetivo no es golpeado.

Reglas del juego

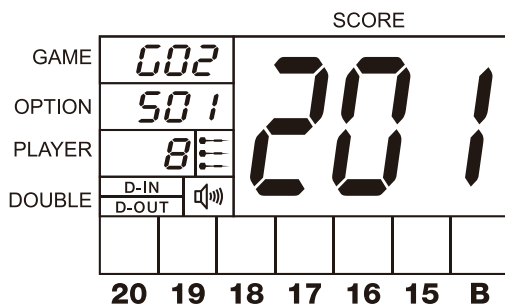
G01 Count-Up (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

El puntaje de cada jugador se suma a los puntos homólogos que acompañan al segmento homólogo hasta que se alcance el total de puntos especificado. El jugador que alcanza o supera el total de puntos especificado primero es el ganador.

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

1. Despues de cada golpe del jugador, el punto total especificado deducirá el punto homólogo de cada golpe. El jugador que reduce el punto total primero especificado a "ZERO (CERO)" es el ganador.
2. Los jugadores pueden elegir varios modos de juego utilizando el botón "DOUBLE IN/OUT (DOBLE EN / FUERA)".

(Vea la imagen de abajo)



Doble en (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

Cuando se demuestra "**Double in (Doble en)**" en la pantalla LCD, significa que se juega el juego "**Double in (Doble en)**", este modo de juego puede comenzar golpeando los segmentos de puntuación doble.

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

Cuando se demuestra "**Double out (Doble fuera)**" en la pantalla LCD, significa que se juega el juego "**Double out (Doble fuera)**", este modo de juego solo puede terminar golpeando los segmentos de doble puntuación. Si el puntaje del jugador se reduce a 1 o por debajo de 0, significa "**dardo de ráfaga**" y el jugador no puede obtener puntaje en este turno, pero puede mantener el puntaje del último turno.

Doble en / fuera (101,201,301,401,501,601,701,801,901)

Cuando se demuestran tanto "**Doble en**" como "**Doble fuera**" en la pantalla LCD, significa que se juega el juego "**Doble en**" y "**Doble fuera**", que solo puede comenzar y terminar al alcanzar el doble puntaje segmentos. Si el puntaje del jugador se reduce a 1 o por debajo de 0, significa "**dardo de ráfaga**" y el jugador no puede obtener puntaje en este turno, pero puede mantener el puntaje del último turno.

G03 Reloj Redondo (5, 10, 15 , 20)

1.(5,10,15 ,20) Significa golpear cualquier segmento de puntuación para lograr puntos.

2.“5” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 5.

“10” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 10.

“15” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 15.

“20” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 20.

3.El jugador debe lanzar dardos al segmento según la indicación del tablero. Si el segmento es golpeado, el tablero de dardos emitirá "Sí" o "No".

Después de golpear el segmento, se indicará el siguiente segmento.

G04 Reloj redondo doble (205,210,215,220)

- 1.(205,210,215,220) Solo significa golpear el segmento de doble puntuación para lograr puntos.
- 2.“205” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 5.
“210” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 10.
“215” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 15.
“220” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 20.
- 3.El jugador debe golpear el segmento según la indicación del tablero. Si se golpea el segmento correcto, el tablero de dardos emitirá "Sí" o "No". Después de golpear el segmento, el siguiente segmento indicará.

G05 Reloj redondo-triple (305,310,315,320)

- 1.“305,310,315,320” Solo significa alcanzar el segmento de triple puntuación para obtener puntos.
“305” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 5.
“310” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 10.
“315” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 15.
“320” Golpea los segmentos de puntuación del 1 al 20.
- 2.El jugador golpea el segmento según la indicación del tablero. Si se golpea el segmento, el tablero de dardos emitirá "Sí" o "No". Después de golpear el segmento, se indicará el siguiente segmento.

G06 Cricquet Simple (000,020,025)

1. Es válido solo cuando se golpean 15, 16, 17,18,19,20 o un Ojo de Buey.
2. El jugador que primero acierte todos los números anteriores tres veces es el ganador.

Golpee el recuento de segmentos de puntuación única una vez

Golpee el segmento de puntuación doble—contar dos veces

Golpee el segmento de puntuación triple—contar tres veces

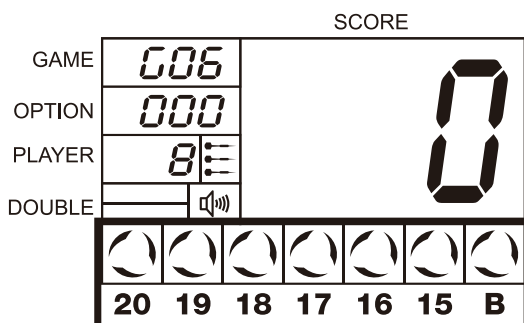
3. “000” - El jugador puede golpear cualquier segmento de 15, 16, 17,18,19,20 y un Ojo de Buey. No hay prioridad de estos segmentos.

4. “020”—El jugador debe golpear 20 tres veces primero, luego sigue 19, 18,17,16,15 y un Ojo de Buey en orden.

5. “025”—El jugador debe golpear Ojo de Buey tres veces primero, luego sigue 15,16,17,18,19,20 en orden.

6. Cada segmento tiene tres indicadores "(" . Cuando se golpea una vez, se encenderá un "(" . Cuando todos los "(" están encendidos, el juego termina. (Vea la imagen de abajo)

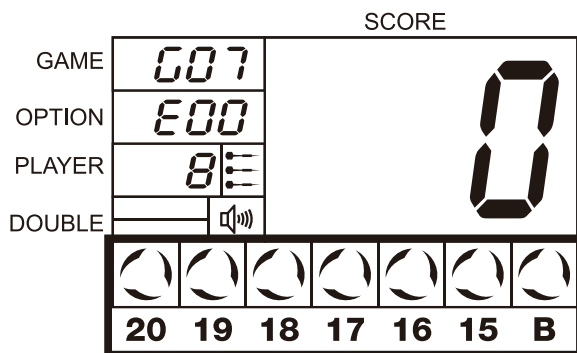
7. El jugador que activa todo el "(" primero es el ganador.



G07 Puntaje de Cricquet (E00, E20, E25)

1. Es válido solo cuando se golpean 15, 16, 17,18,19,20 o un Ojo de Buey.
2. El jugador debe acertar todos los números anteriores.
Golpee el recuento de segmentos de puntuación única una vez
Golpee el segmento de puntuación doble — contar dos veces
Golpee el segmento de puntuación triple—contar tres veces
- 3.“E00” - El jugador puede golpear cualquier segmento de 15, 16, 17,18,19,20 y un Ojo de Buey. No hay prioridad de estos segmentos.
- 4.”E20”—El jugador debe golpear 20 tres veces primero, luego sigue 19, 18,17,16,15 y Ojo de Buey en orden.
- 5.”E25”—El jugador debe golpear Ojo de Buey tres veces primero, luego sigue 15,16,17,18,19,20 en orden.
- 6.Cada segmento tiene tres indicadores "("". Cuando se golpea una vez, se encenderá un "("". (Vea la imagen de abajo)
7. Si el jugador ha golpeado el segmento de puntuación 3 veces, estará abierto para ser golpeado por puntaje para este jugador, pero se cerrará y no puede ser golpeado por puntaje si todos los jugadores lo han golpeado 3 veces.
- 8.Todos los jugadores deben intentar alcanzar el segmento de puntuación lo más posible cuando está en estado "abierto".
- 9.Después de que el segmento haya sido golpeado tres veces por todos los jugadores, se cerrará. Los jugadores deben golpear otro segmento de puntuación indicado por el tablero.

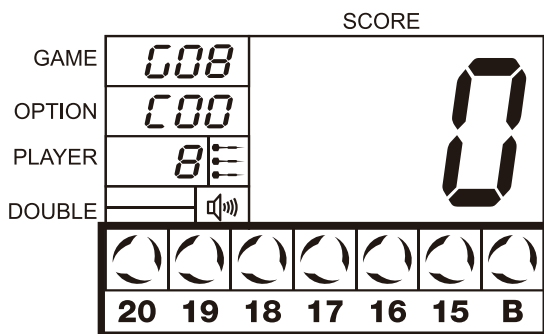
10. El jugador que logre puntos más altos después de que se cierran todos los segmentos de puntuación es el ganador. (Vea la imagen de abajo)



G08 Cricquet de garganta cortada (C00, C20, C25)

1. Es válido solo cuando se golpea 15, 16, 17, 18, 19, 20 o Ojo de Buey.
2. El jugador debe hacer lo mejor para acertar todos los números anteriores.
 - Golpee el recuento de segmentos de puntuación única una vez
 - Golpee el segmento de puntuación doble—contar dos veces
 - Golpee el segmento de puntuación triple—contar tres veces
3. "C00"- El jugador puede golpear cualquier segmento de 15, 16, 17, 18, 19, 20 y Ojo de Buey. No hay prioridad de estos segmentos.
4. "C20"—El jugador debe golpear 20 tres veces primero, luego sigue 19, 18, 17, 16, 15 y Ojo de Buey en orden.
5. "C25"—El jugador debe golpear Ojo de Buey tres veces primero, luego sigue 15, 16, 17, 18, 19, 20 en orden.
6. Cada segmento tiene tres indicadores "(" . Cuando se golpea una vez, se encenderá un "(" . (Vea la imagen de abajo)

7. Si el jugador ha golpeado el segmento de puntuación 3 veces, estará abierto para ser golpeado por puntaje para este jugador, pero se cerrará y no puede ser golpeado por puntaje si todos los jugadores lo han golpeado 3 veces.
8. Los puntos hechos por el jugador actual serán agregados a todos los oponentes.
9. Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación lo más posible cuando está en estado "abierto".
10. Después de que el segmento haya sido golpeado tres veces por todos los jugadores, se cerrará. Los jugadores deben golpear otro segmento de puntuación indicado por el tablero para permitir que los oponentes logren puntos.
11. El jugador que logre puntos más bajos después de cerrar todos los segmentos es el ganador. (Vea la imagen de abajo.)



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

1.(10,20,30,40,50,60,70,80,90) puede ser elegido como el puntaje seleccionado.

El jugador debe golpear el segmento de puntuación del 1 al 18 en orden. (Golpea 1 en el primer turno, 2 en el segundo turno, y así sigue jugando). Si se golpea el segmento, el tablero de la diana emitirá "Sí" o "No". Después de golpear el segmento, se indicará el siguiente segmento.

2. El jugador debe intentar lograr la puntuación más baja. Si faltan tres dardos de un turno, significa un "dardo malo" y el jugador logre 5 puntos. Si llega al segmento de triple puntuación, el jugador logre 1 punto. (Dardo del águila) Si golpea el segmento de doble puntuación, el jugador logre 2 puntos. (Dardo de pájaro) Si golpea un segmento de puntuación solo, el jugador logre 3 puntos. El jugador puede elegir cualquiera de los 3 dardos para terminar un turno, pero solo el último dardo se usaría para calcular puntos.

3. Si el jugador golpea el segmento de puntuación único con el primer dardo y logre 3 puntos, el jugador puede decidir entrar en el siguiente turno. Si quiere lograr una puntuación más baja, el jugador puede continuar lanzando dardos. Pero si faltan los otros 2 dardos, el jugador logrará 5 puntos finalmente.

4. El jugador que logre el puntaje seleccionado será expulsado del juego. Cuando solo queda un jugador, este jugador es el ganador. O cuando terminen los 18 turnos, el jugador con la puntuación más baja es el ganador.

G10 Bingo (132,141,168,189)

1. Los segmentos de números se demostrarán en la pantalla, el jugador que golpee todos los segmentos de números 3 veces primero es el ganador. Si se golpea un segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No". Después de golpear el segmento, se indicará el siguiente segmento.

2.132—Golpee la siguiente secuencia de segmentos de 15, 4, 8, 14, 3.

3.141—Golpee la siguiente secuencia de segmentos de 17, 13, 9, 7, 1.

4.168—Golpee la siguiente secuencia de segmentos de 20, 16, 12, 6, 2.

5.189— Golpee la siguiente secuencia de segmentos de 19, 10, 18, 5, 11.

6.El jugador debe golpear un segmento de número tres veces y luego puede golpear el siguiente segmento de número.

Golpee el recuento de segmentos de puntuación única una vez

Golpee el segmento de puntuación doble—contar dos veces

Golpee el segmento de puntuación triple—contar tres veces.

Gil Grande Pequeño—Simple (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1.Opción (3,5,7,9, 11, 13,15,17,19,21) significa el valor de vida original del jugador.

2. Cada jugador tiene un valor de vida básico en inicio.

Cuando no queda ningún valor de vida, el jugador es expulsado del juego. El primer jugador debe golpear el segmento numérico dado al azar.

3.Si se golpea al objetivo con el primer o segundo dardo, el jugador puede construir un nuevo objetivo con el dardo izquierdo para el próximo jugador. Si se golpea el objetivo usando los tres dardos, el jugador no puede construir un nuevo objetivo y el objetivo será entregado al azar para el siguiente jugador. Si el jugador no puede golpear el objetivo con tres dardos, se perderá un valor de vida, el próximo jugador golpeará el objetivo. Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No".

4. Es válido alcanzar cualquier lugar del segmento de número objetivo, no importa segmentos de puntaje solo, doble o triple.

5. Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

G12 Grande Pequeño — Difícil (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opción (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) significa el valor de vida original del jugador.

2. Cada jugador tiene un valor de vida básico en inicio. Cuando no quede valor de vida, el jugador será expulsado del juego. El primer jugador debe golpear el segmento numérico dado al azar.

3. Si se golpea al objetivo con el primer o segundo dardo, el jugador puede construir un nuevo objetivo con el dardo izquierdo para el próximo jugador. Si se golpea el objetivo usando los tres dardos, el jugador no puede construir un nuevo objetivo y el nuevo objetivo será entregado al azar para el siguiente jugador. Si el jugador no puede golpear el objetivo con tres dardos, se perderá un valor de vida, el próximo jugador golpeará el objetivo. Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No".

4.Solo es válido golpeando el mismo segmento de puntuación (única, doble, triple) del número objetivo.

5. Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

G13 Asesino/a (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1.Opción (3,5,7,9, 11, 13,15,17,19,21) significa el valor de vida original del jugador.

2.Al entrar en el juego, la ventana de puntuación se muestra "SEL" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación elegido por el jugador se usa como su segmento, luego presione el botón "SIGUIENTE" para permitir que el jugador siguiente elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido los segmentos de puntuación, el juego empieza.

3.Después de que todos los jugadores seleccionan sus segmentos de puntuación, empiezan el juego. Solo después de alcanzar el segmento de puntuación elegido, el jugador puede convertirse en un asesino/a durante todo el juego.

4.Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por el oponente asesino, este jugador se le quitará un valor de vida. El valor de la vida se puede demostrar en la pantalla. Cada jugador puede verificar el valor de la vida presionando el botón "PUNTAJE".

5. Si el jugador se ha convertido en un "asesino/a" y vuelve a golpear su segmento objetivo, el jugador será suspendido de la calificación de "asesino/a" y se reducirá un valor de vida.
6. El jugador asesino debería trabajar para sacar el valor de vida de los oponentes golpeando el segmento objetivo del oponente.
7. Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No"..
8. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa que el jugador puede convertirse en un asesino/a al golpear el segmento de número seleccionado, no importa si es un segmento de puntuación única, doble o triple.
9. Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.
10. El juego debe ser jugado por más de 2 personas.

G14 Asesino/a-Double

(203,205,207,209,211,213,215,217,219, 221)

1. Opción (203,205,207,209,211,213,215,217,219,221) significa el valor de vida original del jugador.
2. Al entrar en el juego, la ventana de puntuación demuestra "SEL" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación elegido por el jugador se usa como su segmento, luego presione el botón "SIGUIENTE" para permitir que el jugador siguiente elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido los segmentos de puntuación, el juego empieza.

- 3.Después de que todos los jugadores seleccionan los segmentos de puntuación, empiezan a lanzar. Solo después de alcanzar el segmento de puntuación elegido, el jugador puede convertirse en un asesino/a durante todo el juego.
- 4.Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por el asesino/a oponente, este jugador se va a quitar un valor de vida. El valor de la vida se puede demostrar en la pantalla. Cada jugador puede verificar el valor de la vida presionando el botón "PUNTAJE".
5. Si el jugador se ha convertido en un "asesino/a" y vuelve a golpear su segmento objetivo, el jugador será suspendido de la calificación de "asesino/a" y se reducirá un valor de vida.
6. El asesino/a debería trabajar mejor para sacar el valor de vida de los oponentes golpeando el segmento de puntuación del oponente.
- 7.Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No"..
8. La opción (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa que el jugador puede convertirse en un asesino/a solo presionando el número seleccionado con un segmento de puntuación doble.
- 9.Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.
- 10.El juego debe ser jugado por más de 2 personas.

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

1. Opción (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa el valor de vida original del jugador.

2. Al entrar en el juego, la ventana de puntuación demuestra "SEL" (Seleccionar) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación elegido por el jugador se usa como su segmento, luego presione el botón "SIGUIENTE" para permitir que el jugador siguiente elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido los segmentos de puntuación, el juego empieza.

3. Después de que todos los jugadores seleccionan los segmentos de puntuación, empiezan a lanzar. Solo después de alcanzar el segmento de puntuación elegido, el jugador puede convertirse en un asesino/a durante todo el juego.

4. Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por el asesino/a oponente, este jugador se quita un valor de vida. El valor de la vida se puede ver en la pantalla. Cada jugador puede verificar el valor de la vida presionando el botón "PUNTAJE".

5. Si el jugador se ha convertido en un "asesino/a" y vuelve a alcanzar su segmento objetivo, el jugador será suspendido de la calificación de "asesino/a" y se quitará un valor de vida.

6. El asesino/a debería trabajar mejor para sacar el valor de vida de los oponentes golpeando el segmento de puntuación del oponente.

7. Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No".

8. La opción (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa que el jugador puede convertirse en un asesino/a solo presionando el número seleccionado con un segmento de puntuación triple.

9. Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

10. El juego debe ser jugado por más de 2 personas.

G16 Disparar a fuera(H03,H05,H07,H09,H 11 ,H 13,H 15,H17,H 19, H21)

1. Opción (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) significa el valor de vida original del jugador.

2. Se da un segmento de números al azar para que el jugador golpee. El jugador debe golpearlo dentro de los diez segundos, al contrario el golpe no será válido. Si se golpea el segmento, el tablero emitirá "Sí" o "No". Después de golpear el segmento, se indicará el segmento siguiente.

3. Cada golpe en el segmento "objetivo" solo, doble o triple se reducirá un valor de vida.

4. El jugador cuyo valor de vida se ha reducido a 0 primero es el ganador..

G17 Legs Over (Piernas encima) (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)

1.Opción (3,5,7,9, 11, 13,15,17,19,21) significa el valor de vida original del jugador.

2.En el inicio se dará un puntaje al azar y el primer jugador debe intentar lograr un puntaje más alto que el total de tres dardos. Cuando el primer jugador anota menos, se le reduce un valor de vida.

3.El jugador debe intentar lograr una puntuación más alta que la puntuación del jugador anterior en un turno. Cuando un jugador anota menos que el puntaje total de tres dardos del jugador anterior, se le reduce un valor de vida.

4.Los jugadores no pueden borrar la puntuación. Si el jugador presiona el botón “INICIO” directamente o ningún dardo golpea el segmento, el jugador también se reducirá un valor de vida.

5.El jugador será expulsado cuando no quede ningún valor de vida, y se emitirá un sonido como recordatorio.

6.Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

7.El juego debe ser jugado por más de 2 personas.

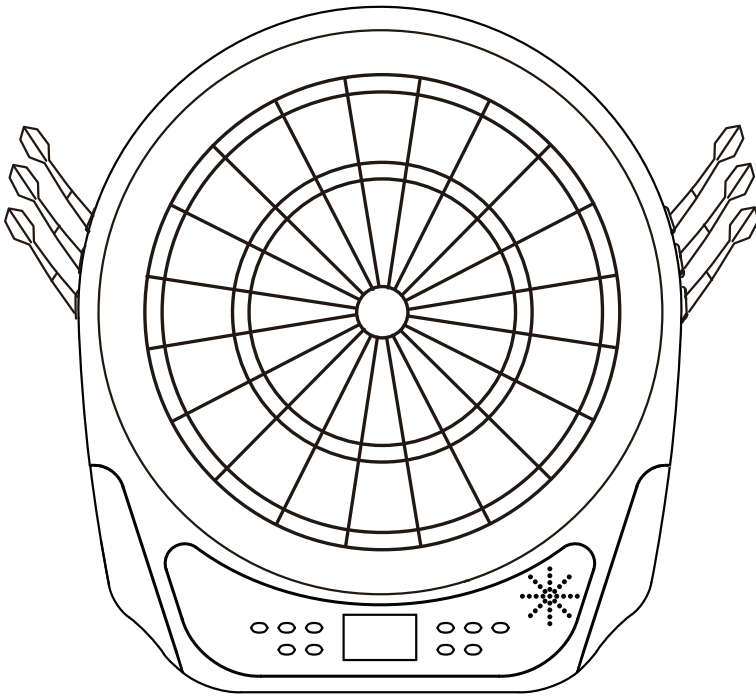
G18 Legs Under (Piernas debajo) (U03,U05,U07,U09,U11 ,U13,U 15,U 17, U19,U21)

1.Opción (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) significa el valor de vida original del jugador.

2. En el inicio, se da un puntaje al azar y el primer jugador debe tratar de lograr menos puntaje para un total de tres dardos. Cuando el primer jugador anota más alto, se le reduce un valor de vida.
3. No está permitido para 0 puntos. Si el jugador pierde tres dardos y logra 0 puntos, se le reduce un valor de vida y el puntaje mantiene el original.
4. El jugador debe intentar lograr menos puntaje que el jugador anterior en un turno. Cuando un jugador logre un puntaje más alto que el total de tres dardos del jugador anterior, se le reduce un valor de vida.
5. Los jugadores no pueden borrar la puntuación. Si el jugador presiona el botón “INICIO” directamente o ningún dardo golpea el segmento, el jugador también se reducirá un valor de vida.
6. El jugador será expulsado cuando no quede ningún valor de vida, y se emitirá un sonido como recordatorio.
7. Cuando solo hay un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.
8. El juego debe ser jugado por más de 2 personas.

EN

ELECTRONIC DARTBOARD

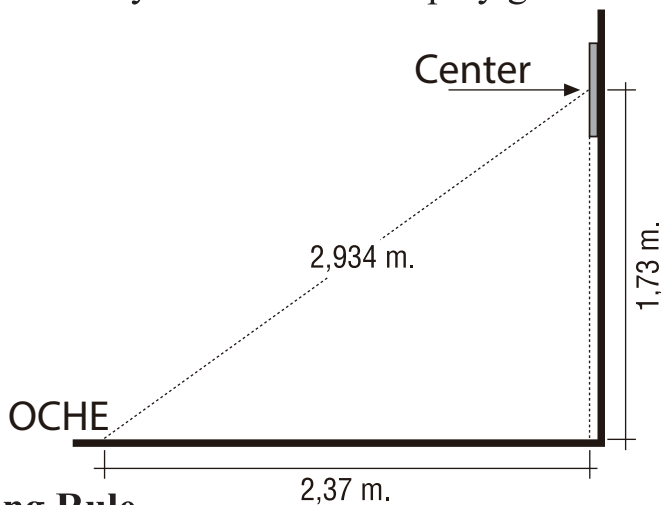


UESR'S MANUAL

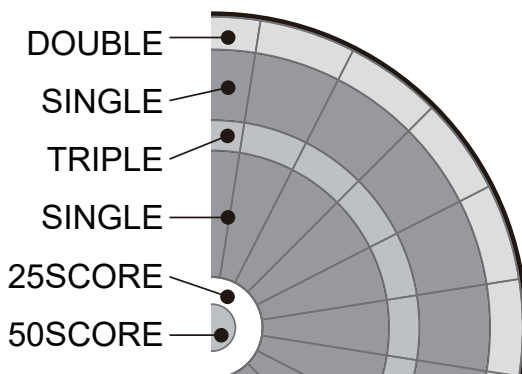
**IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE:
READ CAREFULLY**

Standard Installation

Choose a place with about 3 meters in front to hang the dartboard with 1.73 meters between the floor and its center and screw it firmly on the wall. The players should stand 2.37 meters far away the dartboard to play games.



Scoring Rule		segment		result
Single	segments	"Single"	-one base	
Double	segments	"Double"	-two bases	
Triple	segments	"Tripe"	-three bases	
Bull's-eye		25 Score		
Double Bull's-eye		50 score		



Button Definition

1. Press **“POWER”** button and enter normal working status after hearing a sound.
2. Use **“GAME”** button to choose games (G01—G18). The **“GAME”** button can be also used to exit game and back to beginning status.
3. **“OPTION”** button can be used to choose a sub-game. (G01—G18)
4. Use **“PLAYER”** button to choose the number of players before playing, the default value is 2.
5. **“DOUBLE IN/OUT”** button is only used for G02, please see game operating instructions for details.
6. **“SOUND”** button is used to choose sound or mute.
7. **“ELIMINATE”** button is used to clear or resume the score of current dart.
8. **“START/NEXT”** button is used to start a game or change to next player.
9. **“LIGHT”** button is used to turn the backlight on/off.
10. **“SCORE”** button is used to check team scores.

Sound Indication

- “Laser”** --- Sound represents the Single Segments was hit.
- “Double”** --- Sound represents the Double Segments was hit.
- “Triple”** --- Sound represents the Triple Segments was hit.
- “Score”** --- Sound represents the scoring.
- “Close”** --- Sound represents Scoring Segment closed.
- “Open”** --- Sound represents Scoring Segment opened.
- “Too High”** --- Sound represents the points are subtracted.
- “Winner”** --- Sound represents the first winner appears.
- “Bull’s-Eye”** --- Sound represents the Bull’s-Eye was hit.
- “NEXT/PLAYER”** --- Sound indicates next player to play after the previous player threw three darts.
- “Ye”** --- Sound represents the target segment is hit.
- “No”** --- Sound represents the target segment isn’t hit.

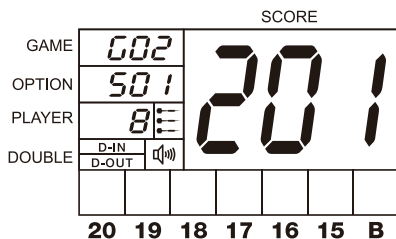
Game Rules

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

The score for each player will be added up the homologous points accompany the homologous segment is hit until the specified point total reached. The one who first reaches or exceeds the specified point total is winner.

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

1. With every hit by the player, the specified point total will deduct the homologous point of the hit. The one who first reduce the specified point total to “**ZERO**” is the winner.
2. The players can choose various game modes by using the “**DOUBLE IN/OUT**” button.
(See the picture below.)



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

When “**Double in**” is shown on the LCD screen, it means “**Double In**” game is played which can only start by hitting the double scoring segments.

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

When “**Double out**” is shown on the LCD screen, it means “**Double Out**” game is played which can only end by hitting the double scoring segments. If the player’s score is

reduced to 1 or below 0, it means **“burst dart”** and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

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

When both **“Double in”** and **“Double out”** are shown on the LCD screen, it means **“Double in”** and **“Double out”** game is played which can only start and end by hitting the double scoring segments. If the player’s score is reduced to 1 or below 0, it means **“burst dart”** and the player can not get score at this turn but can only keep the score of last turn.

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

1. (5,10,15 ,20)Means hitting any scoring segment to get points.
2. “5” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“10 ” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“15” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“20 ” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 3.The player should shoot darts to the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

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

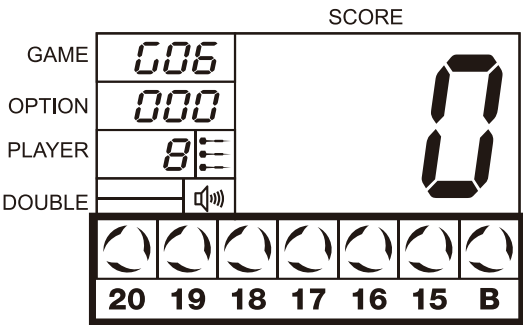
- 1.(205,210,215,220) Means only hitting double scoring segment to get points.
- 2.“205” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“210” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“215” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“220” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 3.The player should hit the segment based on the indication of the dartboard. If the correct segment is hit, the dartboard will voice "Yes", or will voice "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

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

1. “305,310,315,320” Means only hitting triple scoring segment to get points.
“305” Hit the scoring segments from 1 to 5.
“310” Hit the scoring segments from 1 to 10.
“315” Hit the scoring segments from 1 to 15.
“320” Hit the scoring segments from 1 to 20.
- 2.The player hit the segment based on the indication of the dartboard. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

G06 Simple Cricket (000,020,025)

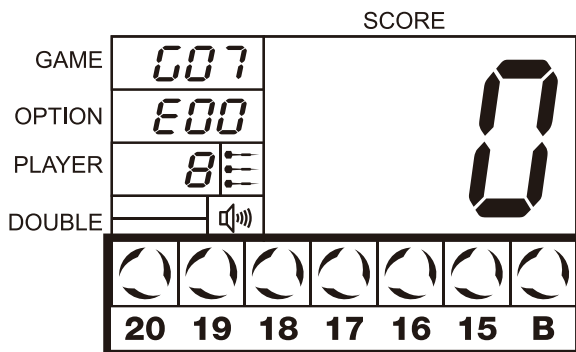
- 1.It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull’s-eye is hit.
- 2.The player who first hits all the above numbers three times is the winner.
Hit single scoring segment -----count once
Hit double scoring segment ----count twice
Hit triple scoring segment ---- count three times
- 3. “000” – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull’s-eye. There is no priority of these segments.
- 4.”020”—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull’s eye in order.
- 5.”025”—The player must hit the bull’s-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
- 6.Every segment has three “(” indicators. When it is hit once, one “(” will be turned on. When all the “(” are turned on, the game is over. (See the picture below.)
- 7.The player who turns on all the "(“ first is the winner.



G07 Score Cricket(E00,E20,E25)

- 1.It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
- 2.The player should hit all the above numbers.
Hit single scoring segment -----count once
Hit double scoring segment ---count twice
Hit triple scoring segment ---count three times
3. “E00” – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
- 4.”E20”—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
- 5.”E25”—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
- 6.Every segment has three “(” indicators. When it is hit once, one “(” will be turned on. (See the picture below.)
- 7.If the player has hit the scoring segment 3 times, it will open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
- 8.Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at ”open” status.
- 9.After the segment has been hit for three times by all the players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard for score.

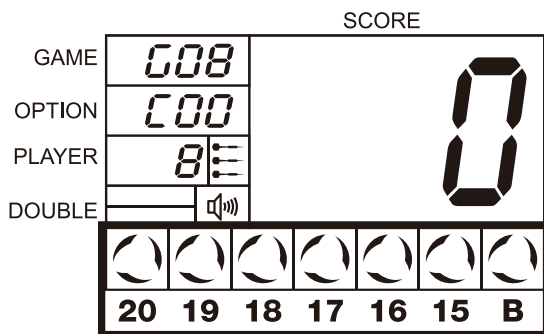
10. The player who gets highest score after all the scoring segments are closed is the winner. (See the picture below.)



G08 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

1. It is valid only when 15,16,17,18,19,20 or bull's-eye is hit.
2. The player should do best to hit all the above numbers.
 Hit single scoring segment -----count once
 Hit double scoring segment ----count twice
 Hit triple scoring segment---count three times
3. "C00" – The player can hit any segment of 15,16,17,18,19,20 and bull's-eye. There is no priority of these segments.
4. "C20"—The player must hit 20 three times first, then follow 19, 18, 17, 16, 15 and bull's eye in order.
5. "C25"—The player must hit the bull's-eye three times first, then follow 15, 16, 17, 18, 19, 20 in order.
6. Every segment has three "(" indicators. When it is hit

- once, one “(” will be turned on. (See the picture below.)
- 7.If the player has hit the scoring segment 3 times, it will be open to be hit for score for this player, but it will be closed and can not be hit for score if it has been hit for 3 times by all the players.
 - 8.The points made by the current player will be added to all opponents.
 - 9.Every player must try to hit the scoring segment as possible as the player can when it is at ”open” status.
 - 10.After the segment has been hit for three times by all players, it will be closed. The players should hit another scoring segment indicated by the dartboard to let opponents get score.
 - 11.The player who gets lowest score after all the segments are closed is the winner. (See the picture below.)



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

- 1.(10,20,30,40,50,60,70,80,90)can be chosen as the selected score.

The player should hit the scoring segment from 1 to 18 in order. (Hit 1 at first turn, 2 at second turn, and so on). If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.

2. The player should try to get a lowest score. If three darts of a turn are missing, it means a “bad dart” and the player gets 5 points. If hitting triple scoring segment, the player gets 1 point. (Eagle dart) If hitting double scoring segment, the player gets 2 points. (Bird dart) If hitting single scoring segment, the player gets 3 points. The player can choose any of the 3 darts to finish a turn but only the last dart would be used to calculate score.
3. If the player hits the single scoring segment with first dart and gets 3 points, the player can decide to enter next turn. If wanting to get a lower score, the player can continue to hit. But if both other 2 darts are missing, the player will get 5 points finally.
4. The player who gets the selected score will be kicked out of the game. When there is only one player left, this player is the winner. Or when all the 18 turns are finished, the player with lowest score is the winner.

G10 Bingo(132,141,168,189)

1. The number segments will be shown on screen, the player who hits all the number segments for 3 times first is the winner. If a segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.
2. 132---Hit following sequence of 15, 4, 8, 14, 3 segments.
3. 141—Hit following sequence of 17, 13, 9, 7, 1 segments.
4. 168—Hit following sequence of 20, 16, 12, 6, 2 segments
5. 189— Hit following sequence of 19, 10, 18, 5, 11 segments.
- 6.The player must hit a number segment three times and then can hit next number segment.

Hit single scoring segment ---- count once.

Hit double scoring segment ---- count twice.

Hit triple scoring segment ---- count three times.

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

- 1.Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)means the original life value of the player.
- 2.Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player is kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
- 3.If hitting the target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting

the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".

- 4.It is valid to hit any place of target number segment, no matter single, double, triple scoring segments.
- 5.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G12 BigLittle—Hard(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15, H17,H19,H21)

- 1.Option(H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)means the original life value of the player.
- 2.Each player has a basic life value at the beginning. When no life value left, the player will be kicked out of the game. The first player must hit the number segment randomly given out.
- 3.If hitting target with first or second dart, the player can build a new target with left dart for next player. If hitting the target by using up all three darts, the player cannot build new target and the new target will be given out randomly for the next player. If the player can not hit the target with

three darts, one life value will be lost, the target will be hit by next player. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".

- 4.It is only valid by hitting the same scoring segment (single, double, triple) of the target number.
- 5.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

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

- 1.Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)means origination life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select their scoring segments, they starts to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
- 4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check

the life value by pressing “SCORES” button.

- 5.If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
- 6.The killer player should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's target segment.
- 7.If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".
- 8.Option (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21) means the player can become a killer when hitting the selected number segment no matter it is single, double, triple scoring segment.
- 9.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 10.The game should be played by more than 2 players.

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

- 1.Option(203,205,207,209,211,213,215,217,219,221)means original life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to

let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.

3. After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
4. When a player's scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing "SCORES" button.
5. If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
6. The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent's scoring segment.
7. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No".
8. Option (203、205、207、209、211、213、215、217、219、221) means the player can become a killer only by hitting the selected number with double scoring segment.
9. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
10. The game should be played by more than 2 players.

G15Killer-Triple (303,305,307,309,311,313,315,317, 319,321)

- 1.Option (303、 305、 307、 309、 311、 313、 315、 317、 319、 321) means original life value of the player.
- 2.When entering the game, the score window shows “SEL” (Select)to hint the player to choose a scoring segment for himself. The first scoring segment hit by the player is chosen to use as his segment, then press “NEXT” button to let next player to choose his scoring segment. After all the players have chosen the scoring segments, the game is beginning.
- 3.After all the players select the scoring segments, they start to hit. Only after hitting the chosen scoring segment, the player can become a killer throughout the game.
- 4.When a player’s scoring segment is hit by opponent killer, one life value will be taken out from this player. The life value can be displayed on the screen. Each player can check the life value by pressing “SCORES” button.
- 5.If the player has become a "killer" and hits his/her target segment again, the player will be called off the "killer" qualification and reduced one life value.
- 6.The killer should work best to take out life value from opponents by hitting opponent’s scoring segment.
- 7.If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or

will voice out "No".

- 8.Option (303、305、307、309、311、313、315、317、319、321) means the player can become a killer only by hitting the selected number with triple scoring segment.
- 9.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 10.The game should be played by more than 2 players.

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

- 1.Option (H03、 H05、 H07、 H09、 H11、 H13、 H15、 H17、 H19、 H21) means original life value of the player.
- 2.A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or the hit will not be valid. If the segment is hit, the dartboard will voice out "Yes", or will voice out "No". After the segment is hit, next segment will be indicated.
- 3.Each hit at the “target” single, double or triple segment will be reduced one life value.
- 4.The player whose life value has been reduced to 0 first is the winner.

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

- 1.Option(3,5,7,9,11,13,15,17,19,21)means original life value of the player.
- 2.At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get higher score than it for total three darts. When the first player scores less than it, one life value is taken away from the player.
- 3.The player should try to get higher score than the score of previous player made in a turn. When a player scores less than the score of total three darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
- 4.The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
- 5.The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
- 6.When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
- 7.The game should be played by more than 2 players.

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

- 1.Option(U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21) means original life value of the player.

2. At first, a score will be randomly given out and the first player should try to get less score than it for total three darts. When the first player scores higher than it, one life value is taken away from the player.
3. It is not permitted for 0 point. If the player misses three darts and gets 0 point, one life value is taken away from the player and the score keeps the original one.
4. The player should try to get less score than the score of previous player made in a turn. When a player scores higher than the score of total three-darts by the previous player, one life value is taken away from the player.
5. The players are not allowed to clear score. If the player presses the START button directly or no dart hits the segment, the player will also lose one life value.
6. The player will be eliminated when no life value left, and a sound will be given out as a reminder.
7. When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.
8. The game should be played by more than 2 players.

Input voltage	100-240	V
Input AC frequency	50/60	Hz
Output voltage	4.5	V
Output current	0.5	A
Output power	2.25	W
Average active efficiency	/	%
Efficiency at low load (10 %)	/	%
No-load power consumption	/	W

IMPORTADO POR:

SPANISH AOSOM, S.L.
C/ ROC GROS, N° 15.
08550, ELS HOSTALETES DE BALENYÀ, SPAIN.
B66295775
WWW.AOSOM.ES
ATENCIONCLIENTE@AOSOM.ES
TEL: 931294512

HECHO EN CHINA