ATHANSPORT

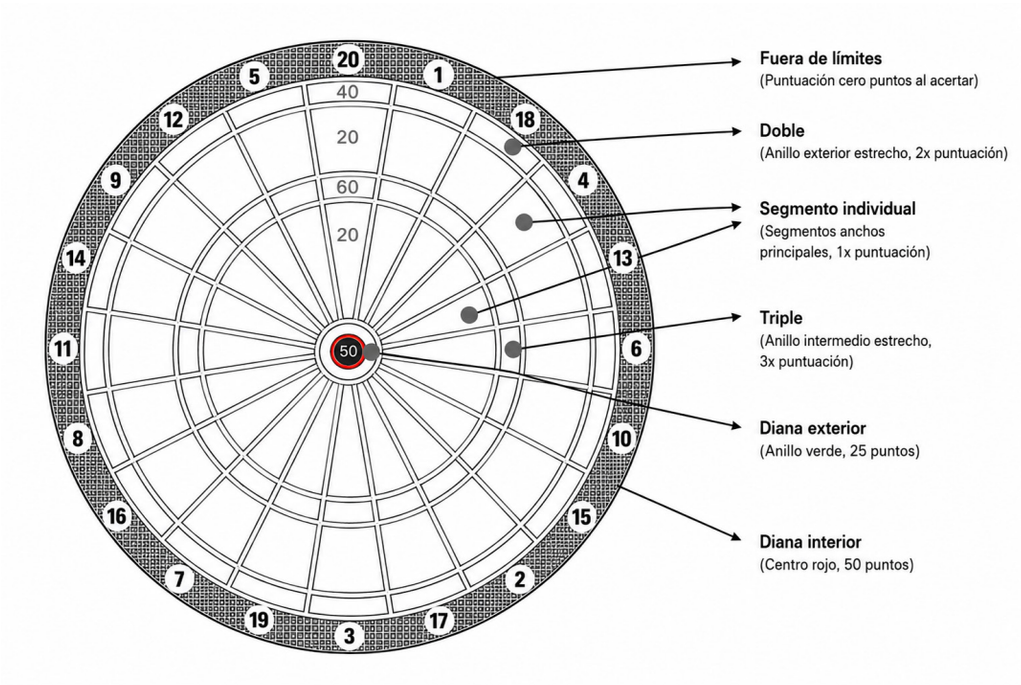
MANUAL DE INSTRUCCIONES

DIANA DE DARDOS ELECTRÓNICA
SERIE BULL
AT1089



Gracias por comprar este producto ATHANSPORT.
Para garantizar que el producto funcione correctamente, lea las instrucciones antes de usarlo.

EXPLICACIÓN DE LAS PUNTUACIONES DE CADA ÁREA DE LA DIANA



INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO

ON/ OFF/ PLAYER: Botón de encendido y botón de selección de jugador. Mantenga pulsado el botón para encender y apagar el dispositivo; pulse brevemente para seleccionar el número de jugadores. Este producto permite que jueguen hasta 8 personas simultáneamente.
GAME/EXIT: Botón de selección de juego y botón para salir del juego. Este producto ofrece 34 juegos. Durante el juego, mantenga pulsado el botón durante 2 segundos para salir y volver al estado inicial.
OPTION: El juego cuenta con diferentes niveles de dificultad y botones, y ofrece 369 opciones de juego.
CYBER/MISS: El juego incluye botones integrados para seleccionar los niveles de jugador y botones de fallo. Antes de entrar al juego, estas funciones sirven para seleccionar los niveles del robot; después de entrar, sirven para las funciones de fallo. Tenga en cuenta que al configurar el robot, el último jugador se configurará automáticamente como robot. Si se configuran cuatro jugadores, habrá tres jugadores humanos y el cuarto será un robot.
VOLUME/ NEXT: Botón de ajuste de volumen, botón de confirmación y botón de siguiente concursante. Mantén pulsado durante 2 segundos para seleccionar la función de ajuste de volumen, que cuenta con 6 niveles, incluido el modo silencio. Antes de entrar en la partida, el botón sirve para entrar en la partida, y después de entrar en la partida, sirve para seleccionar al siguiente jugador.
LANGUAGE/ BOUNCE OUT: Botón de selección de voz y botón de devolución de puntuación. Antes de entrar en la partida, selecciona el idioma (chino e

inglés); después de entrar en la partida, devuelve la puntuación (sin devolución de dardos).
25/50 y 50/50: Configura la función de diana simple o doble pulsando la diana en el tablero antes de entrar en la partida.
Modo de ahorro de energía: En ausencia de cualquier operación, las luces se apagarán después de 3 minutos y la alimentación se desconectará automáticamente después de 5 minutos.
Carga: Al conectar el cargador, se iniciará la animación de carga y se mostrará FUL. Ambos botones se pueden presionar para comenzar a usarlo.
Batería baja: La pantalla indica que la batería está baja, o el botón no responde al inicio, lo que indica que la batería se ha agotado y necesita cargarse.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y REGLAS

Número de pedido del juego	Nombre del juego	Opciones de juego	Número de jugadores	Nombre del juego en inglés
1	301			301
2	501			501
3	601			601
4	701			701
5	801			801
6	901			901
7	Equipo 301			301 League
8	Equipo 501			501 League
9	Equipo 601			601 League
10	Equipo 701			701 League
11	Equipo 801			801 League
12	Equipo 901			901 League
13	Encarcelado			Prisioner
14	Puntuación más alta por juego			Single round high score
15	Concurso de triples			3PT Contest
16	Super nueve			Best of nine
17	Partido de cricket			Cricket
18	Olvídate del ratón de centímetros			No score Cricket
19	Una rata con un corte en la garganta			Cut Throat Cricket

20	Mata Cricket			Killer Cricket
21	Cricket de ritmo lento			Low Pitch Cricket
22	Juego Pan Fen			Overs
23	Bungee Jumping			Unders
24	El juego de los medios puntos			Halve-it
25	Game of Thrones			Big-6
26	Marksman			Double Down
27	21 puntos			21 points
28	Siglo de nueve dardos			Nine Dart Century
29	Juegos de puntuación			Count up
30	Golpes secuenciales			Round the clock
31	Shanghai			Shanghai
32	Juego de puntuación alta			High Score
33	Bingo			Bingo
34	Dardos ilimitados			Infinite Shoot
	Total:	369		

G01: 301
Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto.

Antes de que comience el juego, debe introducir el número de jugadores, las opciones y la configuración de dianas simples o dobles.

L01: Apertura-Apertura-Salida
L02: Doble-Apertura-Salida
L03: Apertura-Doble-Salida
L04: Doble-Apertura-Doble-Salida
L05: Apertura-Doble-Salida/Triple-Salida
L06: Doble-Apertura-Doble-Salida/Triple-Salida
Regla: El primer jugador que reduzca la puntuación total preestablecida a cero gana la partida. Cada jugador recibe una puntuación total preestablecida de 301 puntos antes del juego, y esta disminuye con la puntuación de cada dardo.

En el modo Open-in/Open-out, el primer y el último dardo, independientemente de si caen en las zonas simple, doble o triple, pueden comenzar a puntuar y finalizar la partida. Si se elige entrar en la zona doble, el jugador debe acertar en cualquier zona doble para comenzar la partida; si se elige salir en la zona doble, el jugador debe acertar en una zona doble que reduzca la puntuación total a cero para finalizar la partida.
Nota: Durante la partida de G01, preste especial atención a la situación de "pass". Es decir, si el jugador obtiene una puntuación mayor que la puntuación restante al final del dardo, será descalificado en esta ronda y el sistema devolverá automáticamente la puntuación de la ronda anterior y comenzará de nuevo.

G02:501
Las reglas son las mismas que en el juego 301, excepto que la puntuación preestablecida es de 501 puntos.

G03:601
Las reglas son las mismas que en el juego 301, excepto que la puntuación preestablecida es de 601.

G04:701
Las reglas son las mismas que en el juego 301, excepto que la puntuación preestablecida es de 701.

G05:801
Las reglas son las mismas que en el juego 301, excepto que la puntuación preestablecida es de 801.

G06:901
Las reglas son las mismas que en el juego 301, excepto que la puntuación preestablecida es de 901.

G07: Equipo 301
Las reglas del juego son las mismas que las del 301, pero se trata de una competición entre dos equipos. El sistema tiene tres opciones de EQUIPO DE JUGADORES: 2 personas/equipo, 3 personas/equipo y 4 personas/equipo.
Antes de que empiece el juego, debes introducir el número de equipos, las opciones y la configuración de diana simple o doble.

L01: Entrada/salida libre
L02: Entrada doble/Salida libre
L03: Entrada libre/Salida doble
L04: Entrada doble/Salida doble
L05: Entrada aleatoria/Salida doble/Salida triple
L06: Entrada doble/Salida doble/Salida triple

La victoria se consigue solo cuando la puntuación de cualquiera de los equipos es cero y la puntuación total restante de los demás jugadores es inferior a la puntuación total del otro equipo.

G08: Equipo 501
Las reglas son las mismas que para el Equipo 301, excepto que la puntuación inicial es 501.

G09: Equipo 601
Las reglas son las mismas que para el Equipo 301, excepto que la puntuación inicial es 601.

G10: Equipo 701
Las reglas son las mismas que para el Equipo 301, excepto que la puntuación inicial es 701.

G11: Equipo 801
Las reglas son las mismas que para el Equipo 301, excepto que la puntuación inicial es 801.

G12: Equipo 901
Las reglas son las mismas que para el Equipo 301, excepto que la puntuación inicial es 901.

G13: Prisionero
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.

El jugador comienza con el número 1 y lanza el dardo en el sentido de las agujas del reloj hacia cada número. Solo se considera válido si el dardo cae en la zona triple, la zona doble o la línea divisoria entre ambas.
El orden en que se lanzan los dardos debe ser en el sentido de las agujas del reloj sobre la diana, de manera que después del 1, el siguiente número sea el 18, y así sucesivamente.

Si el dardo de un jugador falla la diana (fuera de la zona doble) o se sale, en la siguiente ronda, el jugador solo tendrá dos oportunidades para lanzar el dardo. Al final de la siguiente ronda, el jugador puede recoger el dardo.

El juego continúa hasta que un jugador logra lanzar el dardo en la zona válida de cada número del 1 al 20. El primer jugador en completarlo gana la partida.

G14: Puntuación máxima en una sola ronda (03 r, 05 r, 09 r y diana doble o simple opcional).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de comenzar el juego, debe introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se muestran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
03r	Cada jugador lanza el dardo por turnos, y después de tres rondas termina el juego.
05r	Cada jugador lanza el dardo por turnos, y el juego termina después de cinco rondas.
09r	Cada jugador lanza el dardo por turnos, y después de nueve rondas termina el juego.

Cada jugador lanza dardos según el número de rondas establecido por el juego, y el jugador con la puntuación más alta gana después de que se hayan lanzado todos los dardos. Después de que el jugador lance los dardos, la pantalla mostrará la clasificación de cada jugador.

G15: Concurso de triples (elige L01, L02 o L03).
Lee atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de que empiece el juego, debes introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se muestran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
L01	Los dos primeros dardos solo necesitan impactar en cualquier posición de la zona para anotar.
L02	Los dos primeros dardos deben impactar las áreas interiores de objetivo simple y triple de la zona para sumar puntos.
L03	Los dos primeros dardos deben impactar tres veces el área objetivo en la zona para anotar.

Simulamos una cancha de baloncesto en la mitad superior de la diana, con las zonas 11, 9, 20, 4 y 6 representando los cinco puntos de puntuación. Los jugadores deben acertar en cada una de estas zonas para obtener 1 punto, mientras que el tercer dardo solo cuenta como acierto si da en la diana (independientemente de si está dentro o fuera), obteniendo 2 puntos. Cada jugador anota 1 punto cuando su Cricket correspondiente se ilumina, lo que también cuenta como 1 punto. El jugador que ilumine más Crickets al final de la partida gana. Cada jugador comienza en la zona 6 y se turna para acertar en las zonas 4, 20, 9 y 11, permitiendo 3 aciertos en cada zona.

G16: Mejor de nueve (009, 012, 015, 018, 021 y diana simple o doble opcionales).
Lea atentamente la guía de funcionamiento del producto.
Antes de comenzar el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones disponibles se muestran a continuación.

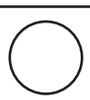
Opción	Descripción de las opciones
09	Nueve lanzamientos, tres rondas
012	Lanza el dardo 12 veces, cuatro rondas.
015	Lanza el dardo 15 veces, cinco rondas.
018	Lanza el dardo 18 veces, seis rondas.
021	Lanza 21 dardos en siete rondas.

Antes de que el jugador lance el dardo, el sistema interno de la diana le indicará automáticamente el área que debe alcanzar. Si el jugador acierta en el área, puede obtener puntos; un área simple vale 1 punto, dos áreas valen 2 puntos y tres áreas valen 3 puntos. Por lo tanto, el jugador con la puntuación más alta al final de la ronda de lanzamientos gana.

G17: Cricket estándar (opcional: C00, C20, C25 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de que comience el juego, debe introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se enumeran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
C00	Puedes abrir de 15 a 20, dar en el blanco y anotar en cualquier orden.
C20	Debes abrir la partición y anotar en el orden 20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana.
C25	Debes abrir las particiones en el orden de ojo de vaca, 15, 16, 17, 18, 19 y 20 y anotar.

Reglas para ganar: El ganador es quien abre todas las partes de Cricket y obtiene la puntuación más alta.

Estado del cricket	Una vez	Dos veces	Enciéndelo tres veces	Cerca
Símbolo de visualización				

El área de puntuación válida para los jugadores en el juego es 15-16-17-18-19-20-Diana. La forma de comenzar el juego varía según la opción. En el juego, el jugador acierta en el área simple con un lanzamiento; en el área doble con dos lanzamientos; y en el área triple con tres lanzamientos.

1. Cuando un jugador abre una zona de Cricket y la acierta, obtiene la puntuación válida correspondiente. La puntuación válida de cada jugador en cada ronda se suma y se muestra en la pantalla de la diana.

2. Cuando todos los jugadores abren la misma zona de puntuación, esta se cierra y no se obtienen puntos al volver a acertar.

3. Gana el jugador que primero abre todas las divisiones y cuya puntuación total acumulada es igual o superior a la de los demás jugadores. Si hay jugadores con la misma puntuación o sin puntuación, gana el jugador que primero abre todas las divisiones.

4. Si un jugador es el primero en abrir todas las zonas, pero aún está por detrás de los demás, debe continuar la partida y lograr una puntuación igual o superior a la de los demás jugadores para ganar. Nota: Durante el juego, los jugadores no solo deben considerar abrir su propia área de puntuación, sino también calcular con precisión las puntuaciones de los demás jugadores y evitar cerrar las áreas abiertas de otros jugadores para impedir que anoten, al tiempo que aseguran sus propias puntuaciones.

G18: Cricket sin puntuación (opcional: 000, 020, 025 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de que comience el juego, debe ingresar el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se enumeran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
000	Lanza y abre las zonas 15-20 y el centro en cualquier orden.
020	Lanza y abre cada división en el orden 20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana.
025	Las divisiones se abren lanzando en el orden 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

La mecánica de juego es la misma que la del cricket estándar. Regla de victoria: El jugador que solo necesita abrir todas las áreas de puntuación de cricket y lo hace primero, gana.

G19: Juego de Cricket de Garganta Cortada (disponible en 00C, 20C, 25C y con diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de comenzar el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se enumeran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
00C	Lanza y abre las zonas 15-20 y el centro en cualquier orden.
20C	Lanza y abre cada división en el orden 20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana.
25C	Las divisiones se abren lanzando en el orden 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

La mecánica de juego es la misma que la del Cricket estándar.

Regla de victoria: Al comenzar el marcador, la puntuación del jugador que abre el área se suma a la puntuación total del oponente que no abre el área. Gana el jugador con la puntuación más baja que haya abierto todas las áreas de Mickey Mouse. Solo puede ganar el jugador que haya abierto todas las áreas de Cricket y tenga la puntuación más baja.

G20: Cricket Asesino (Disponible en H00, H20, H25 y con una o dos dianas)
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de que comience el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se muestran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
H00	Lanza y abre las zonas 15-20 y el centro en cualquier orden.
H20	Lanza y abre cada división en el orden 20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana.
H25	Las divisiones se abren lanzando en el orden 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Reglas: Se requiere un mínimo de dos jugadores. Cuando hay más de dos jugadores, uno puede unirse como jugador dentro del juego, con soporte para un máximo de ocho jugadores simultáneamente. La mecánica de juego es similar a la del juego de ratones, pero cuando un jugador abre con éxito una zona y su oponente no, al alcanzar esa zona obtendrá los puntos válidos correspondientes. Cuando el último jugador abre su zona, restará puntos a los demás jugadores. Gana el jugador con la puntuación más alta que haya abierto todas las zonas de ratones.

G21: Cricket de lanzamiento bajo (opcional: E00, E20, E25 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto.
Antes de comenzar el juego, debe introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se enumeran a continuación.

Opción	Descripción de las opciones
E00	Lanza y abre las zonas 1-6 y la diana en cualquier orden.
E20	Lanza y abre cada sección en el orden 6,5,4,3,2,1 y diana.
E25	Lanza y abre cada sección en el orden 1, 2, 3, 4, 5 y 6 según la diana.

La mecánica de juego y el método para ganar son los mismos que en el críquet estándar; la única diferencia es que el rango de puntuación efectivo del críquet estándar es de 15 a 20 y diana, mientras que el rango de puntuación efectivo de este juego es de 1 a 6 y diana.

G22: Overs (puedes elegir 003, 004, 005, ..., 020, 021 y diana simple o doble).
Lee atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de que empiece el juego, debes introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones de este juego son: valor de vida, 003 equivale a tres vidas, etc.

Regla: El jugador con la última vida restante gana la partida.

Cada jugador lanza tres dardos, y la puntuación de estos tres dardos se convierte en la “puntuación inicial”. Los jugadores se turnan para lanzar sus tres dardos e intentar superar la “puntuación inicial”. Cuando la puntuación de tres dardos de un jugador es mayor o igual que la “puntuación inicial”, su puntuación se convierte en la nueva “puntuación inicial”. Si la puntuación de tres dardos de un jugador es menor que la “puntuación inicial”, pierde un punto de vida.

El líder puede optar por desafiar su propia puntuación, pero si falla, perderá una vida. Si el líder no desea desafiar su puntuación, puede pulsar ENTER para pasar al siguiente concursante. Cricket muestra las vidas restantes de cada jugador. Cuando un jugador pierde todas sus vidas, pierde la partida y los demás jugadores pueden continuar.

G23: Tiros bajos (opcional: U03, U04, U05... U20, U21 y diana simple o doble). Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de comenzar el juego, debe introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego son puntos de vida, U03 equivale a tres vidas, etc.

Regla: Gana el jugador con la última vida restante.

El desarrollo del juego es el mismo que el de la puntuación, pero la "puntuación principal" es la más baja de las tres. Para evitar trampas, un fallo (MISS) vale 60 puntos, y la tecla ENTER pasa directamente a tres fallos, o 180 puntos.

G24: Mitad de la diana (puedes elegir una o dos dianas)
Lee atentamente la guía de funcionamiento del producto.
Antes de empezar el juego, debes introducir el número de jugadores.

Episodio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Partición efectiva	12	13	14	Zona doble	15	16	17	Zona triple	18	19	20	Ojo de buey

Reglas: Este juego consta de 12 rondas, y en cada ronda, los jugadores solo pueden anotar puntos si aciertan en la zona válida. Gana quien obtenga la puntuación más alta después de 12 rondas.

Nota: En las rondas sin especificar zonas dobles o triples, los jugadores pueden acertar en cualquier zona múltiple dentro del área válida de esa ronda, y sus puntuaciones se multiplicarán en consecuencia. Sin embargo, en las rondas con múltiplos especificados, los jugadores deben acertar en la zona múltiple designada para anotar; si un jugador falla los tres dardos en una ronda, su puntuación total se reducirá a la mitad.

G25: Big-6 (opcional: b03, b04, b05, b06, b07)
Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto.
Antes de comenzar el juego, debe introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego son los puntos de vida, como se muestra en la siguiente tabla.

Opción	b03	b04	b05	b06	b07
Punto de salud	3	4	5	6	7

Regla: El jugador con la última vida gana.

En este juego, los jugadores pueden desafiar a otros jugadores a seleccionar sus objetivos. El sistema muestra primero un 6 como primer objetivo. Los jugadores deben sacar un 6 para tener la oportunidad de establecer un nuevo objetivo para el siguiente jugador. Tras sacar un 6, el objetivo mostrará SEL, lo que permite elegir un nuevo objetivo (especificando la puntuación y el multiplicador). Si el siguiente jugador no logra acertar un objetivo en tres tiradas, pierde un punto de vida. Si un jugador acierta el objetivo en la primera o segunda tirada, puede establecer el siguiente objetivo en la segunda o tercera tirada y finalizar el turno.

Si el jugador acierta el objetivo con el tercer dardo, la ronda termina, el objetivo permanece sin cambios, pero no se le descuenta ninguna vida.
Si un jugador pierde toda su vida, pierde. Los jugadores restantes continúan hasta que solo quede un jugador. Nota: Durante este juego, los jugadores establecen constantemente nuevos objetivos para el siguiente jugador. El valor del objetivo no solo está limitado por la puntuación, sino también por el área del multiplicador. Requisitos: el número mínimo de jugadores en el juego no debe ser inferior a dos.

G26: Doble Apuesta (una diana, doble diana)
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto.
Antes de comenzar el juego, debe introducir el número de jugadores.
El juego tiene una puntuación base de 40 y consta de nueve rondas. Cada ronda tiene una zona específica o zona norte, donde los jugadores lanzan sus bolas para conseguir puntos. La pantalla muestra el número de lanzamientos realizados en esa ronda.

Episodio	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Objetivo	15	16	Cualquier zona doble	17	18	Cualquier zona triple	19	20	Ojo de buey

Regla: Al final de la partida, gana el jugador con la puntuación más alta.
Si aciertas en el blanco, puedes acumular puntos. Por ejemplo, acertar al doble 15 te dará 30 puntos, y acertar al triple 15 te dará 45 puntos. Si un jugador falla el blanco con los tres dardos en una ronda, su puntuación total se reducirá a la mitad.

G27: 21 puntos (opcional: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011).
Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto.
La opción de juego corresponde al número de rondas, según la siguiente tabla:

Opción	005	006	007	008	009	010	011
Número de épocas	5	6	7	8	9	10	11

Regla de victoria: Gana el jugador que consiga 21 puntos en la mayor cantidad de rondas durante la partida. Si ningún jugador consigue 21 puntos en la misma ronda, la clasificación se establece según la puntuación más alta.
Nota: En el juego, una ronda consta de tres dardos. Si la puntuación total de los tres dardos en una ronda supera los 21 puntos, el jugador será eliminado y no podrá anotar.

G28: Nine Dart Century (opcional: 100, 150, 200 puntos y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto. Antes de comenzar la partida, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones disponibles para este juego se muestran a continuación.

Opción	100	150	200
Establecer el valor objetivo	100	150	200

Regla: El jugador que más se acerque a la puntuación objetivo, sin superarla, gana la partida.

Cada jugador tiene nueve dardos (tres rondas) y debe acumular 100 (o 150, 200) puntos o quedar cerca de los 100 puntos de esos nueve dardos (o 150, 200), pero no más de 100 (o 150, 200) puntos. En la partida, si un jugador supera los 100 (o 150, 200) puntos, quedará eliminado directamente.
Nota: Los jugadores deben calcular con precisión su puntuación durante la partida para mantenerse dentro de la línea segura sin explotar.

G29: Cuenta ascendente (puede elegir 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto. Antes de comenzar el juego, debe ingresar el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego son objetivos preestablecidos, como se muestra en la siguiente tabla.

Episodio	100	200	300	400	500	600	700	800	900
Establecer metas	100	200	300	400	500	600	700	800	900

Regla: El primer jugador que alcance o supere la meta preestablecida gana la partida. Cada lanzamiento se sumará a la puntuación total del jugador.
Nota: Este juego es un simple juego de puntuación. Si la puntuación total del jugador es igual o superior a la puntuación objetivo preestablecida, ganará, y el jugador no tendrá que preocuparse por la explosión del dardo.

G30: Round the Clock (opcional: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto.
Antes de comenzar el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se muestran a continuación.

Episodio	105	110	115	120	205	210	215	220	305	310	315	320
Tiro final	5	10	15	20	5	10	15	20	5	10	15	20
	Puedes tirar a cualquier zona múltiple				Tienes que tirar a la zona doble				Tienes que tirar a la zona triple			

Regla: Antes de la partida, si eliges 105, el jugador debe golpear la zona de puntuación en el orden 1, 2, 3, 4, 5. En este juego de opción, golpear varias zonas cuenta como puntuación válida. Solo después de golpear el 1 puedes golpear el 2, y así sucesivamente; elegir 110 significa golpear los números 1, 2, 3... 10; las demás opciones siguen la misma regla.

Antes de la partida, si eliges 205, el jugador debe golpear la zona de doble puntuación en el orden 1, 2, 3, 4, 5. En este juego de opción, solo los golpes en zonas válidas cuentan como puntos válidos; después de golpear el 1, puedes golpear el 2, y así sucesivamente; elegir 210 significa golpear los números 1, 2, 3... 10; las demás opciones siguen la misma regla. Antes de la partida, si eliges 305, el jugador debe acertar en la zona de triple puntuación en el orden 1, 2, 3, 4, 5. En esta opción, solo se cuentan como puntos los aciertos en la zona de triple puntuación válida; solo puedes acertar el 2 después del 1, y así sucesivamente. Elegir 310 significa acertar los números 1, 2, 3... 10; las demás opciones son análogas.

G31: Shanghái (opcional: L01, L05, L10, L15 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de uso del producto. Antes de comenzar el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones disponibles para este juego se muestran a continuación.

Opción	L01	L05	L10	L15
El juego comienza con una división	1	5	10	15

Regla: Al final de la partida, gana el jugador con más puntos.

Cuando el jugador selecciona L01, el área de puntuación comienza del 1 al centro de la diana. En cada ronda, el sistema muestra el área de puntuación válida. Los jugadores solo pueden obtener puntos si aciertan en el objetivo que aparece en pantalla. En el juego, se aplica la puntuación triple par-impar normalmente; cuando el jugador selecciona L05, el área de puntuación comienza del 5 al centro de la diana, y las demás opciones se aplican según corresponda.

Nota: Si el jugador elige comenzar la partida desde L01, la partida completa consta de 21 rondas, comenzando del 1 al 3...20-25/50. Si el jugador comienza la partida desde L05, la partida completa consta de 17 rondas, comenzando del 5 al 7...20-25/50, y así sucesivamente.

G32: Juegos de puntuación alta (HO 3, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14 y diana simple o doble).
Lea atentamente las instrucciones de funcionamiento del producto. Antes de comenzar el juego, deberá introducir el número de jugadores y las opciones. Las opciones para este juego se muestran a continuación.

Opción	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12	H13	H14
N° de sets	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Regla: Al final de la partida, el jugador con la puntuación más alta gana. En el juego, los jugadores pueden elegir libremente su área de puntuación, sin especificaciones especiales. Al final de la partida, gana el jugador con más puntos.
Nota: Cricket muestra el número de partidas restantes.

Nota: Cricket muestra el número de juegos restantes.

G33: Bingo (opcional: 132, 141, 168, 189)
Antes de que comience el juego, debes ingresar el número de jugadores y las opciones:
132 - Orden de representación: 15, 4, 8, 14, 3
141 - Orden de representación: 17, 13, 9, 7, 1
168 - Orden de representación: 20, 16, 12, 6, 2
189 - Orden de representación: 19, 10, 18, 5, 11
Cada jugador lanza tres dardos por ronda, y el primero en completar el orden gana.

Un punto por uno, dos puntos por dos, tres puntos por tres. Se necesitan tres puntos para iniciar una puntuación secuencial.

G34: Tiro Infinito
El juego establece el número de jugadores en uno, sin otras opciones.
En este juego, los jugadores pueden practicar el lanzamiento de dardos sobre hielo sin límite.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

1. Alinee la almohadilla adhesiva para lijar en la parte posterior del producto.

2. Retire la cinta adhesiva de doble cara de la parte superior.

3. Coloque la almohadilla en su lugar y ajústela a la pared para que se adhiera firmemente.

ATENCIÓN
Este aparato no está diseñado para ser utilizado por personas (incluidos niños) con capacidades físicas o sensoriales reducidas, incapacidad mental, o falta de experiencia y conocimiento, a menos que sean supervisados o instruidos acerca del uso del aparato por una persona responsable de su seguridad, los niños deben ser supervisados para asegurarse de que no juegan con el aparato.



“ELIMINACIÓN DE RESIDUOS DE EQUIPOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS POR PARTE DE USUARIOS PARTICULARES EN LA UNIÓN EUROPEA”

Este símbolo en el producto o en su envase indica que no debe eliminarse junto con los desperdicios generales de casa. Es responsabilidad del usuario eliminar los residuos de este tipo, depositándolos en un “punto limpio” para el reciclado de residuos eléctricos y electrónicos. La recogida y el reciclado selectivos de los residuos de aparatos eléctricos en el momento de su eliminación contribuirán a conservar los recursos naturales y a garantizar el reciclado de estos residuos de forma que se proteja el medio ambiente y la salud. Para obtener más información sobre los puntos de recogida de residuos eléctricos y electrónicos para reciclado, póngase en contacto con su ayuntamiento, con el servicio de eliminación de residuos domésticos o con el establecimiento en el que adquirió el producto.

Importado por: Maquiten, S.A.
Polígono Industrial de Güimar Sector 3 Manzana XV Nave 8
38509 Güimar
Santa Cruz de Tenerife
Tel: 922539251
Email: web@mibricolaje.com
Fabricado por: JAST CO., LTD
Made in China