

KRHÜNER



MODELO Nº. : 80850 DIANA ELECTRÓNICA
MODEL Nº. : 80850 ELECTRONIC DARTBOARD
MODELO Nº.: 80850 ALVO ELETRÔNICO

3xAA (1.5V)

MANUAL DE INSTRUCCIONES
INSTRUCTION MANUAL
MANUAL DE INSTRUÇÕES



ANTES DE USAR LEA ATENTAMENTE ESTE MANUAL



PLEASE READ CAREFULLY THIS MANUAL BEFORE USE



POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE ESTE MANUAL ANTES DE USAR

1. ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

- Este no es un juguete para niños. Los niños menores de 8 años no deben jugar con dardos con punta de acero o punta blanda.
- Por favor, apague cuando no esté jugando.
- Si la diana se deja inactiva durante 30 minutos, se apagará automáticamente, entrando en modo de suspensión. Cuando se vuelve a presionar el botón GAME, el juego se reanuda.

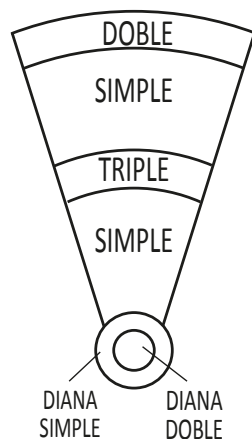
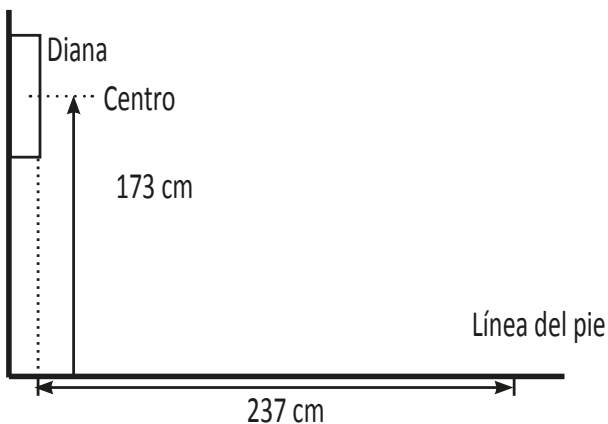
2. INSTRUCCIONES DE USO

La diana electrónica incluye pantalla LCD, puntuación automática con sonido y 18 juegos con 159 variaciones. Pueden jugar hasta 8 jugadores con un ajuste inicial de 2 jugadores.

Esta diana funciona con 3 pilas AA.

UBICACIÓN

Elija una ubicación donde haya alrededor de 3 m de espacio abierto frente a la diana. La "línea del pie" debe estar a 237 cm de la cara de la diana. El centro de la diana debe estar a 173 cm del suelo.



PUNTUACIÓN

Segmento de puntuación simple ----- Puntos x1

Segmento de puntuación doble ----- Puntos x2

Segmento triple de puntuación ----- Puntos x3

Diana simple (anillo exterior del centro de la diana) ----- 25 puntos

Diana doble (anillo interior del centro de la diana) ----- 50 puntos

CONFIGURACIÓN DE LOS JUEGOS

1. **BOTÓN “POWER”**: presione el botón para encender / apagar la diana.
2. **BOTÓN “GAME”**: presione para seleccionar el juego (G01-G18) a través del menú de juego de la pantalla. Durante el juego, presione el botón de nuevo para finalizar el juego actual y regresar al menú de inicio.
3. **BOTÓN “OPTION”**: presione Option para seleccionar diferentes opciones y variantes de los juegos.
4. **BOTÓN “PLAYER”**: antes de comenzar el juego, presione Player para establecer el número de jugadores. Por defecto el número establecido será de dos jugadores.
5. **BOTÓN “DOUBLE”**: el botón Double solo es válido para el segundo juego (G02). Para más detalles, lea las instrucciones de dicho juego.
6. **BOTÓN “START/NEXT”**: presione este botón para iniciar un juego o para pasar el turno al siguiente jugador durante un juego.

EFFECTOS DE SONIDO

Se escuchará un sonido para indicar los siguientes eventos:

- Cuando se alcanza un segmento individual de la diana
- Cuando se alcanza un segmento doble de la diana
- Cuando se alcanza un segmento triple de la diana
- Para representar la puntuación
- Cuando se cierra un número de puntuación
- Cuando se abre un número de puntuación
- Cuando se restan puntos
- Cuando hay un ganador

- Al alcanzar el centro de la diana
- Cuando es el turno del siguiente jugador
- Al acertar alcanzando el segmento de destino
- Al fallar sin alcanzar el segmento de destino

INSTRUCCIONES DE JUEGO

G01 COUNT UP (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

La puntuación de cada jugador se acumulará a cada jugador con cada tirada, partiendo desde cero. El primer jugador que obtenga la puntuación máxima establecida es el ganador.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

El juego se juega restando puntos a partir de la puntuación inicial del jugador. El jugador que alcance primero los cero puntos de forma exacta gana el juego.

El jugador puede elegir las siguientes variaciones presionando el botón DOBLE:

- **Double in**
Para comenzar, el jugador debe acertar en un segmento doble. No se contará ningún punto hasta que se cumpla esta condición.
- **Double out**
Para ganar, el jugador debe acertar en un segmento doble que reduzca la puntuación exactamente a cero. Llegar a "1" o pasar de cero puede considerarse un FALLO y la puntuación vuelve a la puntuación anterior, y se escucha un sonido que advierte del fallo.
- **Double in/out**
El jugador debe empezar y también acabar el juego con un doble.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

"5" Para tirar a los segmentos de puntuación de 1 a 5;

"10" Para tirar a los segmentos de puntuación del 1 al 10;

"15" Para tirar a los segmentos de puntuación del 1 al 15;

"20" Para tirar a los segmentos de puntuación del 1 al 20.

El jugador debe tirar los dardos al número indicado por la pantalla. Si se acierta en un segmento correctamente, se indicará el siguiente número a alcanzar. El jugador que acierte primero a todos los números indicados es el ganador.

G04 ROUND THE CLOCK DOUBLE (205, 210, 215, 220)

Solo se puede acertar en el segmento de doble puntuación para obtener puntos. El resto del juego funciona como G03.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)

Solo se puede acertar en el segmento de puntuación triple para obtener puntos. El resto del juego funciona como G03.

G06 SIMPLE CRICKET (E00, E20, E25)

Solo están en juego los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro.

El jugador que acierte tres veces en cada número gana.

- Dar en un segmento de puntuación simple: cuenta como un acierto
- Dar en un segmento de puntuación doble: cuenta como dos aciertos
- Dar en un segmento de puntuación triple: cuenta como tres aciertos

Variantes:

- **E00 (sin orden)**

El jugador debe tirar a los segmentos de 15, 16, 17, 18, 19, 20 y centro. No hay ningún orden a seguir.

- **E20 (orden descendente)**

El jugador debe alcanzar el 20 tres veces primero y, luego seguir con 19, 18, 17, 16, 15 y centro en dicho orden.

- **E25 (orden ascendente)**

El jugador debe alcanzar el centro tres veces primero y luego seguir con 15, 16, 17, 18, 19 y 20 en dicho orden.

G07 SCORE CRICKET (000, 020, 025)

Solo están en juego los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el centro.

- Dar en un segmento de puntuación simple: cuenta como un acierto
- Dar en un segmento de puntuación doble: cuenta como dos aciertos
- Dar en un segmento de puntuación triple: cuenta como tres aciertos

Cuando todos los jugadores acierten 3 veces en el mismo número, éste queda cerrado y no se puede seguir puntuando en él. Mientras un número no se cierre, el jugador que haya acertado un mínimo de 3 veces en dicho número podrá sumar puntos tirando a él. Cuando todos los números quedan cerrados el juego termina. El jugador con más puntos gana.

Variantes: **000** (sin orden), **020** (en orden descendente) y **025** (orden ascendente).

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)

La dinámica del juego es igual que en el juego G07 salvo que a la hora de puntuar, los puntos que un jugador consiga en un número abierto son añadidos a los demás jugadores, por lo que una vez acabado el juego gana el jugador con menos puntos.

Variantes: **C00** (sin orden), **C20** (en orden descendente) y **C25** (orden ascendente).

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

Se puede elegir 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 como puntuación.

El jugador debe acertar en los segmentos de puntuación del 1 al 18 en orden. Después de acertar en un número, se indicará el siguiente número al que tirar. El jugador debe tratar de obtener la puntuación más baja.

Bogey: cuando el jugador falla con los tres dardos en su turno, obteniendo 5 puntos.

Ace: cuando el jugador acierta en un segmento de puntuación triple, obteniendo solo 1 punto.

Eagle: al acertar en un segmento de doble puntuación, obteniendo 2 puntos.

Birdie: al acertar en un solo segmento de puntuación, obteniendo 3 puntos.

El jugador puede elegir terminar su turno una vez realizado cualquiera de sus 3 lanzamientos, usando el último dardo lanzado por tanto para calcular su puntuación. Por ejemplo, si el jugador acierta en un segmento de puntuación simple con el primer dardo y obtiene 3 puntos puede decidir pasar al siguiente turno o si quiere continuar jugando para obtener una puntuación más baja. Pero cuidado, si los siguientes 2 dardos no llegan al segmento requerido, el jugador obtendrá finalmente 5 puntos.

El jugador que obtenga la puntuación seleccionada al principio será expulsado del juego. El ganador será el único jugador que quede en juego, o el jugador con la puntuación más baja una vez terminados los 18 turnos.

G10 BINGO (132, 141, 168, 189)

El número objetivo se mostrará en la pantalla. El jugador que acierte primero en todos los números requeridos 3 veces será el ganador.

- **132:** acertar secuencialmente en los números 15, 4, 8, 14 y 3.
- **141:** acertar secuencialmente en los números 17, 13, 9, 7 y 1.

- **168:** acertar secuencialmente en los números 20, 16, 12, 6 y 2.
- **189:** acertar secuencialmente en los números 19, 10, 18, 5 y 11.

El jugador debe acertar en el mismo número tres veces antes de poder tirar al siguiente.

- Dar en un segmento de puntuación simple: cuenta como un acierto
- Dar en un segmento de puntuación doble: cuenta como dos aciertos
- Dar en un segmento de puntuación triple: cuenta como tres aciertos

G11 BIG LITTLE SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Se puede elegir 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 como el número de vidas de cada jugador. Al perder la última vida, el jugador es expulsado del juego. El jugador que sobreviva será el ganador.

Funcionamiento: el primer jugador debe acertar en el número aleatorio que se muestra en la pantalla. Si el jugador no acierta con ninguno de sus tres dardos, perderá una vida. Si acierta con el primer o segundo dardo, el jugador puede elegir un número diferente que el otro jugador tiene que acertar con los dardos restantes. Si el otro jugador no puede acertar en algún segmento del número elegido, perderá una vida. Si el primer jugador acierta con su último dardo, no podrá elegir ningún número pero tampoco perderá una vida.

En este juego se puede acertar en cualquier segmento que tenga el número requerido, sin importar si es un segmento de puntuación simple, doble o triple.

G12 BIG LITTLE HARD (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

La mecánica del juego es la misma que G11, pero al tirar no se puede golpear ningún otro número que el indicado en la pantalla.

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

El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

Se puede elegir 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 como el número de vidas de cada jugador.

Al ingresar al juego, la pantalla muestra "SEL" (Seleccionar) para indicarle al jugador que elija un número de puntuación para sí mismo. El primer número de puntuación golpeado por el jugador se elige para usarlo como su número, luego hay que presionar el botón "NEXT" para permitir que el siguiente jugador elija su número de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido sus números de puntuación, comienza el juego.

Un jugador se convierte en **killer** una vez que consigue alcanzar su propio número de puntuación elegido, no importa si acierta en un segmento de puntuación simple, doble o triple de su número. Cuando el jugador killer acierta en el número de puntuación de otro oponente le quitará una vida a dicho jugador. ¡Cuidado! Si el jugador que se ha convertido en un killer vuelve a golpear su propio número de puntuación pierde la condición de killer y pierde una vida. No volverá a ser un killer hasta que vuelva a acertar en su propio número de puntuación.

Cuando solo quede un jugador con vida el juego termina y este jugador es el ganador.

G14 KILLER DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 se pueden elegir como el número de vidas de cada jugador.

El "2" significa que el jugador puede convertirse en un killer solo si golpea el número elegido en el segmento de puntuación doble. El resto del juego funciona como G13.

G15 KILLER TRIPLE (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 se pueden elegir como el número de vidas de cada jugador.

El "3" significa que el jugador puede convertirse en un killer solo si golpea el número elegido en el segmento de puntuación triple. El resto del juego funciona como G13.

G16 SHOOT OUT (H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021)

H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 representa los puntos iniciales con los que empieza el jugador.

El dispositivo indicará al azar un número al que tirar. El jugador debe tirar a dicho número en menos de 10 segundos o pasará su turno. Al acertar en el número marcado, sin importar si el segmento es simple, doble o triple, el jugador reducirá un punto de su marcador.

El jugador que llegue primero a cero es el ganador.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Este juego debe ser jugado por más de dos jugadores.

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representa las vidas con las que comienza el jugador.

Al principio, el dispositivo indicará una puntuación de referencia para el primer jugador. Cada jugador debe obtener una puntuación igual o mayor a la indicada por la pantalla, si no se le quitará una vida. Los jugadores siguientes deben obtener una puntuación mayor a la del jugador anterior o pierden una vida. Si un jugador falla los tres tiros o presiona el botón START para pasar el turno, el jugador también perderá una vida. Cuando un jugador llegue a cero vidas es eliminado.

El jugador que sobreviva será el ganador.

G18 LEGS UNDER (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Este juego debe ser jugado por más de dos jugadores.

U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 representa las vidas con las que comienza cada jugador.

El funcionamiento del juego es igual que el juego G17 pero en este caso cada jugador debe intentar obtener una puntuación menor o igual a la obtenida por el jugador anterior, si no se le quitará una vida.

3. MANTENIMIENTO Y LIMPIEZA

CUIDADOS DE SU DIANA ELECTRÓNICA

- Esta diana está diseñada para usarse SOLAMENTE con dardos de punta blanda.
- Evite que la diana esté expuesta a condiciones climáticas o temperaturas extremas.
- Evite que la diana esté expuesta a líquidos o humedad excesiva.
- Limpie la diana únicamente con un paño húmedo y/o detergente suave.
- Quite las pilas si no se va a usar la diana durante un periodo prolongado de tiempo.

ADVERTENCIA DE LAS BATERÍAS

- Las baterías deben ser reemplazadas por un adulto.
- Las baterías deben insertarse en la polaridad correcta.
- Las baterías agotadas deben retirarse de la diana.
- Las baterías no deben cortocircuitarse.
- No se deben mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas.
- Solo se deben usar baterías del mismo tipo o equivalente al recomendado.
- No tirar al fuego, al agua o a la basura en general.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Sin energía

Verifique si las baterías están instaladas correctamente o si la energía de las baterías está baja o agotada.

La pantalla no marca la puntuación

Verifique si está en el modo de configuración de juego o si el juego está en modo de espera. Presione el botón START/NEXT para ver si el juego responde. También puede verificar si algún segmento de puntuación o botón de función está atascado.

Segmento o botón atascado

Durante el transporte de la caja o en el transcurso del juego normal, es posible que los segmentos de puntuación se atasquen temporalmente. Si ocurre tal situación, cesará toda puntuación automática. Retire suavemente el dardo o mueva el segmento con el dedo para liberar el segmento. A continuación, se puede reanudar el juego y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.

Extracción de puntas rotas

La punta de plástico es más segura pero no dura para siempre, puede romperse y permanecer en la diana. Si esto sucede, trate de sacar la punta suavemente con un par de alicates. Recuerde, cuanto más pesado sea el dardo con la punta de plástico, mayor será la probabilidad de que la punta se doble o se rompa.

Interferencias electromagnéticas

En caso de interferencia electromagnética, es posible que los componentes electrónicos de la diana muestren un comportamiento errático o dejen de funcionar. (Por ejemplo: una fuerte tormenta eléctrica, una subida de tensión en la línea eléctrica, un apagón o una proximidad demasiado cercana a un motor eléctrico o un microondas). Para restaurar el funcionamiento normal del juego, extraiga las baterías durante varios segundos y luego vuelva a instalarlas. Asegúrese de eliminar también la fuente que causa la interferencia.

1. SAFETY WARNINGS

- This is not a child's toy. Children under the age of 8 should not play with steel-tip or soft-tip darts.
- Please turn off when not playing.
- If the board is left inactive for 30 minutes, the complete dartboard will shut off automatically, into the sleep mode. When the GAME button is pushed again, the game is then resumed.

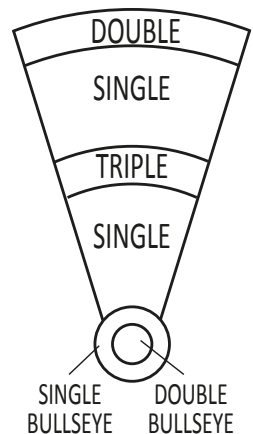
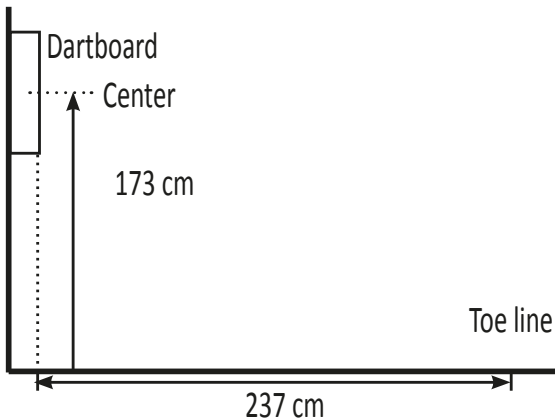
2. HOW TO USE

The electronic dartboard includes an LCD screen, automatic sound effects and 18 games with 159 variations. Up to 8 players can play with a starting setting of 2 players.

This dartboard is powered by 3 AA batteries.

LOCATION

Choose a location where there is about 3 m of open space in front of the board. The "toe-line" should be 237 cm from the face of the dartboard. The center of the bullseye should be 173 cm from the ground.



SCORING

Single scoring segment ----- Points x1

Double scoring segment ----- Points x2

Triple scoring segment ----- Points x3

Outer bull's eye ----- 25 points

Center bull's eye ----- 50 points

GAME SETUP

1. **“POWER” BUTTON:** Press the button to turn on/off the dartboard.
2. **“GAME” BUTTON:** press to select the game (G01-G18) through the on-screen game menu. During gameplay, press the button again to end the current game and return to the main menu.
3. **“OPTION” BUTTON:** Press Option to select different game options.
4. **“PLAYER” BUTTON:** Before starting the game, press Player to set the number of players. By default the number set will be two players.
5. **“DOUBLE” BUTTON:** the Double button is only valid for the second game (G02). For more details, read the instructions for that game.
6. **“START/NEXT” BUTTON:** Press this button to start a game or to pass the turn to the next player during a game

SOUND EFFECTS

There are sound effects to indicate the following events:

- When an individual segment of the dartboard is hit
- When a double segment is hit
- When a triple segment is hit
- To represent the score
- When a segment is closed
- When a segment is opened
- When points are deducted
- When there is a winner

- When hitting the center of the dartboard (bull's eye)
- When it is next player's turn
- When hitting the target segment
- Failing without reaching the target segment

GAME INSTRUCTIONS

G01 COUNT UP (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Each player's score will accumulate for each player with each turn, starting from zero. The first player to get the maximum score is the winner.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

The game is played by subtracting points from the player's initial score. The player who reaches exactly zero points first wins the game.

The player can choose the following variations by pressing the DOUBLE button.

Variants:

- **Double-In**

To start, the player must hit a double segment. No points will be counted until this condition is met.

- **Double Out**

To win, the player must hit a double segment that reduces the score to exactly zero. Reaching "1" or passing zero can be considered a FAIL and the score returns to the previous score, and a sound is heard to warn of the failure.

- **Double in/out**

The player must start and also end the game with a double.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

"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.

The player must throw the darts at the scoring number indicated by the device. If the segment is hit correctly, the next number to hit will be indicated. The player who first hits all the indicated numbers is the winner.

G04 ROUND THE CLOCK DOUBLE (205, 210, 215, 220)

You can only hit on the double scoring segment to get points. The rest of the game works as G03.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)

You can only hit on the triple scoring segment to get points. The rest of the game works as G03.

G06 SINGLE CRICKET (E00, E20, E25)

Only the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the center are in play.

The player who hits each number three times wins.

- Hitting a single score segment - counts as a hit
- Hitting a double score segment - counts as two hits
- Hitting a triple score segment: counts as three hits

Variants:

- **E00 (no order)**

The player must shoot at the 15, 16, 17, 18, 19, 20 and center segments. There is no order to follow.

- **E20 (descending order)**

The player must hit 20 three times first, then follow up with 19, 18, 17, 16, 15, and center in that order.

- **E25 (ascending order)**

The player must hit the center three times first and then follow up with 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in that order.

G07 SCORE CRICKET (000, 020, 025)

Only segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the center are in play.

- Hitting a single score segment - counts as a hit
- Hitting a double score segment - counts as two hits
- Hitting a triple score segment: counts as three hits

When all players hit the same number 3 times, it will be closed and you cannot continue scoring on it. As long as a number is not closed, the player who has hit that number a minimum of 3 times can score points by shooting at it. When all the numbers are closed the game ends. The player with most points wins.

Variants: **000** (no order), **020** (descending order), and **025** (ascending order).

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)

The dynamics of the game is the same as in the G07 game, except that when it comes to scoring, the points that a player gets on an open number are added to the other players, so that once the game is over, the player with the fewest points wins.

Variants: **C00** (no order), **C20** (in descending order), and **C25** (ascending order).

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

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.

After a segment is hit, the next segment will be indicated.

The player should try to get a lowest score.

Bogey: when three darts of a turn are missing, and the player gets 5 points.

Ace: when hitting a triple scoring segment, and the player gets only 1 point.

Eagle: when hitting a double scoring segment, and the player gets 2 points.

Birdie: when hitting a 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 the score. For example, if the player hits a single scoring segment with the first dart and gets 3 points, the player can decide to enter to next turn or if he wants to get a lower score, the player can continue playing. But be careful, if the next 2 darts miss the segment, the player will get 5 points finally.

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 the lowest score is the winner.

G10 BINGO (132, 141, 168, 189)

The number of the target segments will be shown on the screen. The player who hits all the number segments for 3 times first is the winner.

- **132**: Hit in sequence on 15, 4, 8, 14 and 3 segments.
- **141**: Hit in sequence on 17, 13, 9, 7 and 1 segments.
- **168**: Hit in sequence on 20, 16, 12, 6 and 2 segments
- **189**: Hit in sequence on 19, 10, 18, 5 and 11 segments.

The player must hit the same segment three times before he can hit the next segment.

- Hitting a single scoring segment: counts once.
- Hitting a double scoring segment: counts twice.
- Hitting a triple scoring segment: counts three times.

G11 BIG LITTLE SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 can be chosen as the number of lives of each player.

When losing the last life, the player is kicked out of the game. The player that stands alive, will be the winner.

Playing: the first player must hit the random segment showed on the screen.

If the player can not hit the segment with any of his three darts, he will lose a life.

If he hits the segment with the first or second dart, the player can choose a new segment that the other player has to hit with the left dart. If the other player can not hit the chosen segment, he will lose a life. If the first player hits the segment with his last dart, he can not choose any segment but he will not lose a life.

In this game you can hit on any segment that has the target number, no matter if it is a single, double or triple scoring segment.

G12 BIG LITTLE HARD (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

The mechanic of the game is the same as G11, but you can not hit any other segment that the indicated on the screen.

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

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 can be chosen as the number of lives of each player.

The game should be played by more than 2 players.

When entering the game, the screen shows “SEL” (Select) to hint the player to choose a scoring number for himself. The first scoring number hit by the player is chosen to use as his segment, then press the “NEXT” button to let the next player to choose his scoring number. After all the players have chosen their scoring numbers, the game begins.

A player becomes a **killer** once he manages to hit his own chosen scoring number, no matter if he hits a single, double or triple scoring segment of his number. When the killer player hits another opponent’s scoring number he will take a life from said player. Watch out! If the player who has become a killer hits his own scoring number again he loses the killer status and loses a life. He won’t be a killer again until he hits his own scoring number again.

When there is only one player who has life value, the game is over and this player is the winner.

G14 KILLER DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 can be chosen as the number of lives of each player.

The “2” means that player can become a killer only by hitting the chosen target on the double scoring segment. The rest of the game works as G13.

G15 KILLER TRIPLE (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 can be chosen as the number of lives of each player.

The “3” means that player can become a killer only by hitting the chosen target on the triple scoring segment. The rest of the game works as G13.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

This game must be played by more than two players.

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represent the lives the player starts with.

At first, the device will indicate a reference score for the first player. Each player must get a score equal to or greater than the one indicated on the screen, otherwise a life will be taken away. Subsequent players must get a higher score than the previous player or lose a life. If a player misses all three shots or presses the START button to pass the turn, the player will also lose a life. When a player reaches zero life he is eliminated.

The surviving player is the winner.

G18 LEGS UNDER (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

This game must be played by more than two players.

U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 represent the lives each player starts with.

The operation of the game is the same as the G17 game but in this case each player must try to obtain a score less than or equal to that obtained by the previous player, otherwise a life will be taken away.

3. MAINTENANCE & CLEANING

CARING FOR YOUR DARTBOARD

- This game is designed for use with soft-tip darts ONLY.
- Avoid dartboard being subjected to extreme weather or temperature.
- Avoid dartboard being subjected to liquid or excessive moisture.
- Clean the dartboard with a damp cloth and/or mild detergent only.
- Please take out the batteries if the dartboard is not used.

BATTERY WARNING!

- Batteries should be replaced by an adult.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the dartboard.
- Batteries are not to be short-circuited.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent types as recommended are to be used.
- Do not dispose of in fire, in water or the general rubbish.

TROUBLESHOOTING

No power

Check to see if the batteries are installed properly or the battery power is low or dead.

The screen does not score the points

Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold. Push the START/NEXT button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.

Stuck segment or button

During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such situation happens, all automated scoring will cease. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.

Removing broken tips

Plastic tip is safer but does not last forever, it may be break and remain in the board. If this happens, try to pull it out gently with a pair of pliers. Remember, the heavier the dart is with the plastic tip, the higher the chance that the tip will bend or break.

Power or electromagnetic interference

Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

1. DICAS DE SEGURIDADE

- Este não é um brinquedo para crianças. Crianças menores de 8 anos não devem brincar com dardos de ponta de aço ou de ponta macia.
- Desligue quando você não está jogando.
- Se o alvo for deixado inativo por 30 minutos, ele será desligado automaticamente, entrando no modo de suspensão. Quando o botão GAME é pressionado novamente, o jogo retoma.

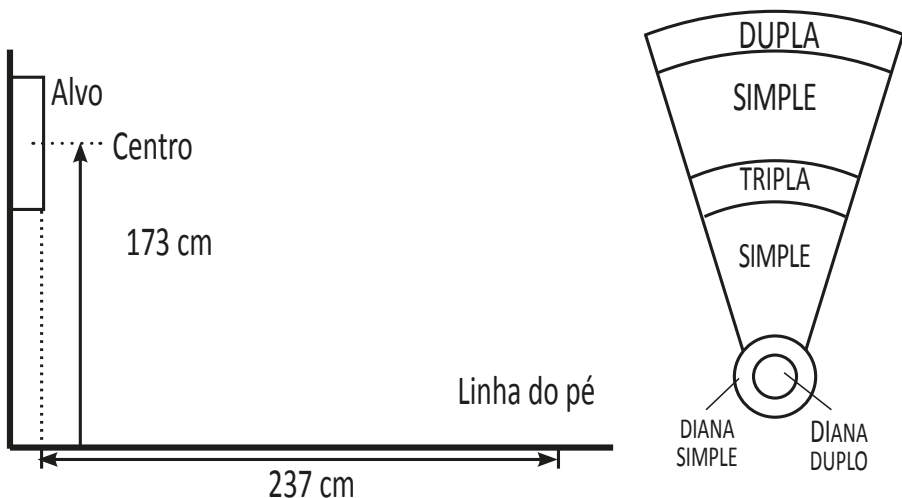
2. INSTRUÇÕES DE USO

O alvo eletrônico inclui uma tela LCD, pontuação automática de voz e 18 jogos com 159 variações. Até 8 jogadores podem jogar com uma configuração inicial de 2 jogadores.

Esta placa de dardos é alimentada por 3 pilhas AA.

LOCALIZAÇÃO

Escolha um local onde há cerca de 3 m de espaço aberto na frente da placa. A “linha do pé” deve estar a 237 cm da face do alvo. O centro do alvo deve estar a 173 cm do chão.



PONTUAÇÃO

Segmento de pontuação simple ----- Pontos x1

Segmento de pontuação dupla ----- Pontos x2

Segmento de pontuação tripla ----- Pontos x3

Diana simple (anel externo do centro do alvo) ----- 25 pontos

Diana duplo (anel interno do centro do alvo) ----- 50 pontos

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

1. **BOTÃO “POWER”**: Pressione o botão para ligar/desligar o alvo.
2. **BOTÃO “GAME”**: pressione para selecionar o jogo (G01-G18) através do menu do jogo na tela. Durante o jogo, pressione o botão novamente para encerrar o jogo atual e retornar ao menu inicial.
3. **BOTÃO “OPTION”**: Pressione Opção para selecionar diferentes opções de jogo.
4. **BOTÃO “PLAYER”**: Antes de iniciar o jogo, pressione Player para definir o número de jogadores. Por padrão, o número definido será de dois jogadores.
5. **BOTÃO “DOUBLE”**: o botão Double só é válido para o segundo jogo (G02). Para mais detalhes, leia as instruções para esse jogo.
6. **BOTÃO “START/NEXT”**: Pressione este botão para iniciar um jogo ou para passar a vez para o próximo jogador durante um jogo.

EFEITOS SONOROS

- Existem efeitos sonoros para indicar os seguintes eventos:
- Quando um segmento individual do alvo é alcançado
- Quando um segmento duplo é alcançado
- Quando um segmento triplo é alcançado
- Para representar a pontuação
- Quando um segmento de pontuação é fechado
- Quando um segmento de pontuação é aberto
- Quando os pontos são deduzidos
- Quando há um vencedor
- Ao acertar o centro do alvo
- Quando é a vez do próximo jogador

- Ao acertar o segmento necessário
- Falhar sem atingir o segmento necessário

INSTRUÇÕES DE JOGO

G01 COUNT UP (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

A pontuação de cada jogador será acumulada para cada jogador a cada jogada, começando do zero. O primeiro jogador a obter a pontuação máxima definida é o vencedor.

G02 COUNT DOWN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

O jogo é jogado subtraindo pontos da pontuação inicial do jogador. O jogador que atingir exatamente zero pontos primeiro ganha o jogo.

O jogador pode escolher as seguintes variações pressionando o botão DOUBLE:

- **Double in**

Para começar, o jogador deve acertar um segmento duplo. Nenhum ponto será contado até que esta condição seja cumprida.

- **Double out**

Para vencer, o jogador deve acertar um segmento duplo que reduz a pontuação a exatamente zero. Atingir “1” ou passar de zero pode ser considerado FALHA e a pontuação retorna à pontuação anterior, e um som é ouvido para alertar sobre a falha.

- **Double in/out**

O jogador deve começar e também terminar o jogo com um duplo.

G03 ROUND THE CLOCK (5, 10, 15, 20)

“5” Para disparar os segmentos de pontuação de 1 a 5;

“10” Para disparar os segmentos de pontuação de 1 a 10;

“15” Para disparar os segmentos de pontuação de 1 a 15;

“20” Para disparar os segmentos de pontuação de 1 a 20.

O jogador deve lançar os dardos no número indicado pela tela. Se um segmento for atingido corretamente, o próximo número a ser atingido será indicado. O jogador que primeiro acertar todos os números indicados é o vencedor.

G04 ROUND THE CLOCK DOUBLE (205, 210, 215, 220)

Você só pode acertar o segmento de pontuação dupla para obter pontos. O resto do jogo funciona como G03.

G05 ROUND THE CLOCK TRIPLE (305, 310, 315, 320)

Você só pode acertar o segmento de pontuação tripla para obter pontos. O resto do jogo funciona como G03.

G06 SIMPLE CRICKET (E00, E20, E25)

Apenas os números 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro estão em jogo.

O jogador que acertar cada número três vezes ganha.

- Acertar um único segmento de pontuação - conta como um acerto
- Acertar um segmento de pontuação dupla - conta como dois acertos
- Acertar um segmento de pontuação tripla: conta como três acertos

Variantes:

- **E00 (sem ordem)**

O jogador deve atirar nos segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e central. Não há ordem a seguir.

- **E20 (ordem decrescente)**

O jogador deve acertar 20 três vezes primeiro, depois seguir com 19, 18, 17, 16, 15 e centralizar nessa ordem.

- **E25 (ordem crescente)**

O jogador deve acertar o centro três vezes primeiro e depois seguir com 15, 16, 17, 18, 19 e 20 nessa ordem.

G07 SCORE CRICKET (000, 020, 025)

Apenas os segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 e o centro estão em jogo.

- Acertar um único segmento de pontuação - conta como um acerto
- Acertar um segmento de pontuação dupla - conta como dois acertos
- Acertar um segmento de pontuação tripla: conta como três acertos

Quando todos os jogadores acertarem o mesmo número 3 vezes, ele será fechado e você não poderá continuar pontuando nele. Enquanto um número não estiver fechado, o jogador que acertar esse número no mínimo 3 vezes pode marcar pontos atirando nele. Quando todos os números são fechados, o jogo termina. O jogador com mais pontos ganha.

Variantes: **000** (sem ordem), **020** (ordem decrescente) e **025** (ordem crescente).

G08 CUT THROAT CRICKET (C00, C20, C25)

A dinâmica do jogo é a mesma do jogo G07, exceto que na hora de pontuar, os pontos

que um jogador obtém em um número aberto são somados aos outros jogadores, de modo que, uma vez terminado o jogo, o jogador com o menor número de pontos ganha.

Variantes: **C00** (sem ordem), **C20** (em ordem decrescente) e **C25** (em ordem crescente).

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

10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 podem ser escolhidos como a pontuação selecionada.

O jogador deve acertar o segmento de pontuação de 1 a 18 em ordem.

Depois que um segmento é atingido, o próximo segmento será indicado.

O jogador deve tentar obter uma pontuação mais baixa.

Bogey: quando faltam três dardos de um turno e o jogador ganha 5 pontos.

Ace: ao acertar um segmento de pontuação tripla, o jogador ganha apenas 1 ponto.

Eagle: ao acertar um segmento de pontuação dupla, o jogador ganha 2 pontos.

Birdie: ao acertar um único segmento de pontuação, o jogador ganha 3 pontos.

O jogador pode escolher qualquer um dos 3 dardos para terminar um turno, mas apenas o último dardo será usado para calcular a pontuação. Por exemplo, se o jogador acertar um único segmento de pontuação com o primeiro dardo e obtiver 3 pontos, o jogador pode decidir entrar no próximo turno ou se quiser obter uma pontuação menor, o jogador pode continuar jogando. Mas tenha cuidado, se os próximos 2 dardos errarem o segmento, o jogador receberá 5 pontos finalmente.

O jogador que obtiver a pontuação selecionada será expulso do jogo. Quando resta apenas um jogador, este jogador é o vencedor. Ou quando todos os 18 turnos terminarem, o jogador com a pontuação mais baixa é o vencedor.

G10 BINGO (132, 141, 168, 189)

O número dos segmentos alvo será mostrado na tela. O jogador que acertar todos os segmentos de números por 3 vezes primeiro é o vencedor.

- **132:** Acerte em sequência nos números 15, 4, 8, 14 e 3.
- **141:** Acerte em sequência nos números 17, 13, 9, 7 e 1.
- **168:** Acerte em sequência nos números 20, 16, 12, 6 e 2
- **189:** Acerte em sequência nos números 19, 10, 18, 5 e 11.

O jogador deve acertar o mesmo números três vezes antes de poder acertar o próximo números.

- Acertar um único segmento de pontuação - conta como um acerto
- Acertar um segmento de pontuação dupla - conta como dois acertos
- Acertar um segmento de pontuação tripla: conta como três acertos

G11 BIG LITTLE SIMPLE (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 podem ser escolhidos conforme o número de vidas de cada jogador. Ao perder a última vida, o jogador é expulso do jogo. O jogador que estiver vivo, será o vencedor.

Jogando: o primeiro jogador deve acertar o número aleatório mostrado na tela.

Se o jogador não conseguir acertar o número com nenhum de seus três dardos, ele perderá uma vida. Se ele acertar o número com o primeiro ou segundo dardo, o jogador pode escolher um novo número que o outro jogador deve acertar com o dardo esquerdo. Se o outro jogador não conseguir acertar o número escolhido, ele perderá uma vida. Se o primeiro jogador atingir o número com seu último dardo, ele não poderá escolher nenhum número, mas não perderá uma vida.

Neste jogo você pode acertar em qualquer segmento que tenha o número precisado, não importa se é um segmento de pontuação única, dupla ou tripla.

G12 BIG LITTLE HARD (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

A mecânica do jogo é a mesma do G11, mas você não pode acertar nenhum outro segmento que o indicado na tela.

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

O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 podem ser escolhidos conforme o número de vidas de cada jogador.

Ao entrar no jogo, a tela mostra “SEL” (Selecionar) para sugerir ao jogador que escolha um número de pontuação para si mesmo. O primeiro número de pontuação atingido pelo jogador é escolhido para usar como seu segmento, então pressione o botão “NEXT” para deixar o próximo jogador escolher seu número de pontuação. Após todos os jogadores terem escolhido seus números de pontuação, o jogo começa.

Um jogador se torna um **killer** quando consegue acertar seu próprio número de pontuação escolhido, não importa se ele acertar um segmento de pontuação único, duplo ou triplo de seu número. Quando o jogador killer acertar o número de pontuação de outro oponente, ele tirará uma vida desse jogador. Atenção! Se o jogador que se tornou um

killer atingir seu próprio número de pontuação novamente, ele perde o status de killer e perde uma vida. Ele não será um killer novamente até que ele atinja seu próprio número de pontuação novamente.

Quando há apenas um jogador que tem valor de vida, o jogo acaba e este jogador é o vencedor.

G14 KILLER DOUBLE (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 podem ser escolhidos conforme o número de vidas de cada jogador.

O “2” significa que o jogador pode se tornar um killer apenas acertando o número escolhido no segmento de pontuação dupla. O resto do jogo funciona como G13.

G15 KILLER TRIPLE (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 podem ser escolhidos conforme o número de vidas de cada jogador.

O “3” significa que jogador pode se tornar um killer apenas acertando o número escolhido no segmento de pontuação tripla. O resto do jogo funciona como G13.

G17 LEGS OVER (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Este jogo deve ser jogado por mais de dois jogadores.

3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representam as vidas com as quais o jogador começa.

A princípio, o dispositivo indicará uma pontuação de referência para o primeiro jogador. Cada jogador deve obter uma pontuação igual ou superior à indicada na tela, caso contrário uma vida será tirada. Os jogadores subsequentes devem obter uma pontuação maior do que o jogador anterior ou perder uma vida. Se um jogador errar todas as três jogadas ou pressionar o botão START para passar a vez, o jogador também perderá uma vida. Quando um jogador atinge zero de vida ele é eliminado.

O jogador sobrevivente é o vencedor.

G18 LEGS UNDER (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Este jogo deve ser jogado por mais de dois jogadores.

U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 representam as vidas com as quais cada jogador começa.

O funcionamento do jogo é o mesmo do jogo G17 mas neste caso cada jogador deve tentar obter uma pontuação inferior ou igual à obtida pelo jogador anterior, caso contrário será tirada uma vida.

3. MANUTENÇÃO E LIMPEZA

CUIDADOS

- Este alvo de dardos foi projetado para uso APENAS com dardos de ponta macia.
- Evite expor o alvo a condições climáticas ou temperaturas extremas.
- Evite expor o alvo a líquidos ou umidade excessiva.
- Limpe o alvo de dardos apenas com um pano húmido e/ou detergente suave.
- Remova as pilhas se o alvo não for usado por um longo período de tempo.

AVISO DE BATERIA

- As baterias devem ser substituídas por um adulto.
- As baterias devem ser inseridas na polaridade correta.
- As baterias gastas devem ser removidas do alvo.
- As baterias não devem estar em curto-circuito.
- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas.
- Devem ser utilizadas apenas baterias do mesmo tipo ou equivalente às recomendadas.
- Não jogue no fogo, água ou lixo em geral.

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Sem energia

Verifique se as baterias estão instaladas corretamente ou se a carga das baterias está fraca ou esgotada.

A tela não marca a pontuação

Verifique se você está no modo de configuração do jogo ou se o jogo está no modo de espera. Pressione o botão START/NEXT para ver se o jogo responde. Você também pode verificar se algum segmento de pontuação ou botão de recurso está travado.

Segmento ou botão preso

Durante o transporte da caixa ou no decorrer do jogo normal, é possível que os segmentos de pontuação fiquem temporariamente presos. Se tal situação ocorrer, todas

as pontuações automáticas cessarão. Gentilmente retire o dardo ou mexa o segmento com o dedo para soltá-lo. O jogo pode então ser retomado e as funções de pontuação voltarão ao normal.

Extração de extremidade quebrada

A ponta de plástico é mais segura, mas não dura para sempre, pode quebrar e ficar no alvo. Se isso acontecer, tente erguer suavemente a ponta com um alicate. Lembre-se, quanto mais pesado o dardo com a ponta de plástico, maior a chance de a ponta dobrar ou quebrar.

Interferência eletromagnética

Em caso de interferência eletromagnética, os componentes eletrônicos do alvo podem apresentar um comportamento errático ou parar de funcionar. (Por exemplo: uma forte tempestade elétrica, oscilação da linha de energia, blecaute ou proximidade muito próxima a um motor elétrico ou micro-ondas). Para restaurar a operação normal do jogo, remova as baterias por alguns segundos e reinstale-as. Certifique-se também de remover a fonte que está causando a interferência.



Una vez agotada la vida útil de este producto eléctrico, no lo tire a la basura doméstica.

After the useful life of this electrical product has expired, do not dispose of it in household waste.

Após o término da vida útil deste produto elétrico, não o descarte no lixo doméstico.



Este producto cumple con la Directiva Europea RoHS (2002/95/CE), sobre la restricción de uso de determinadas sustancias.

This product compliants with RoHS (2002/95/CE) European Directive in use restrictions for specific substances.

Este produto está em conformidade com a Diretiva Europeia RoHS (2002/95/CE), sobre a restrição do uso de certas substâncias.