

Assembly Instructions

Instrucciones De Ensamblaje

Instructions D'Assemblage

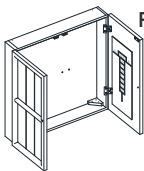
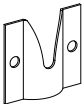


English	Español	Français
TOOLS REQUIRED	HERRAMIENTAS NECESARIAS	OUTILS REQUIS
Phillips Screwdriver - Not Included Standard (Flat Head) Screwdriver - Not Included Allen Key - Included	Destornillador Phillips - No incluido Destornillador de Cabeza Plana - No incluido Llave Allen - Incluido	Tournevis cruciforme - Non inclus Tournevis standard (Tête plate) - Non inclus Clé hexagonale - Incluse
 RECOMMENDED Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.  Power Tools: Set to Low Torque / Herramientas eléctricas: Establecer bajo par de torsión / Visseuse électrique: Couple faible	 RECOMENDADO Los destornilladores eléctricos pueden ser de gran ayuda durante el ensamblado; sin embargo, por favor ajuste el par de giro bajo y sea extremadamente precavido.  High Torque Over Tightened / Alto par más estrictas / Un couple élevé peut créer des dommages	 RECOMMANDÉ Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.
 IMPORTANT NOTICE!	¡AVISO IMPORTANTE!	NOTE IMPORTANTE! 
1. This product is intended for INDOOR use only. 2. Please only use spray furniture polish to clean the exterior surfaces of the product. 3. This is not a child's toy, adult supervision is required for children playing this game.	1. Este producto está destinado para el uso INTERIOR solamente. 2. Por favor use solamente spray para muebles para limpiar la superficie exterior del producto. 3. Esto no es un juguete de niños, se requieren la supervisión adulta para niños cuando esté jugando al juego.	1. Ce produit est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. 2. Veuillez utiliser seulement un produit nettoyant pour meubles pour nettoyer les surfaces extérieures de la produit de jeu. 3. Ceci n'est pas un jeu d'enfant et la surveillance d'adultes est requise pour les enfants jouant à ce jeu.
 At least 2 adults needed Se necesitan al menos 2 adultos Il faut au moins 2 adultes	 No children in assembly area No deben estar los niños en el area de ensamble Pas d'enfants dans la zone d'assemblage	 Keep away from pets in assembly area Mantener alejados a los animales domesticos del area de ensamble Tenir les animaux de compagnie à distance  Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions. No usar o guardar el producto en el exterior. Solo para uso en interior. No utilizar ni guardar el producto en lugares humedos o mojados N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Ne pas exposer à l'humidité
 WARNING	 ADVERTENCIA	 AVERTISSEMENT
Adult Assembly Required. CHOKING HAZARD - This item contains small parts. Not suitable for children under 3 years. Darts are sports equipment for adults, not a toy for use by children. Never use when any person or animal is in the vicinity of the intended flight path of the dart. All players and spectators must be behind the player throwing the darts.	El ensamblaje debe ser realizado por un adulto. PELIGRO DE ASFIXIA - Este artículo contiene piezas pequeñas. No es apto para niños menores de 3 años de edad. Dardos son equipos deportivos para adultos, que no es un juguete para niños. Nunca uses cuando cualquier persona o animal esten en los alrededores de la tracyectoria de vuelo intencionado del dardo. Todos los jugadores y espectadores deben estar detrás de lanzamiento de dardos.	L'assemblage doit être effectué par des adultes. RISQUE D'ASPHYXIE - Ce produit contient de petites pièces. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Le jeu de fléchettes est un équipement sportif pour adultes. Ne jamais l'utiliser quand une personne ou un animal est à proximité de la trajectoire de vol d'une fléchette. Tous les joueurs et spectateurs doivent se trouver derrière le joueur lançant les fléchettes.
DRB100_237B	1	www.medalsports.com

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

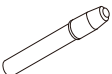
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER NÚMERO DE PIEZA NUMÉRO D'ARTICLE			1			FOR FIG. 1			FIG NUMBER NÚMERO DE FIG NUMÉRO FIG		
PART PIEZA PIÈCE						x1			QUANTITY CANTIDAD QUANTITÉ		
PART NAME			Cabinet			Gabinete			Caisse		
									NOM DE LA PIÈCE NOMBRE DE PIEZA		
2			FOR FIG. 5			3			FOR FIG. 5		
			x1						x3		
Dartboard			Tablero de Dardos			Bumper			Parachoques		
Cible						Butoir					
4			FOR FIG. 2			5			FOR FIG. 1		
			x2						x1		
Knob			Perilla			Bouton de poignée			Mounting Bracket		
Soporte de Montaje			Base d'Assemblage								
6			FOR FIG. 3								
			x2								
Hanging ring			Anillo Colgante			Anneau suspendu					

ACCESSORIES

ACCESORIOS

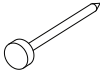
ACCESSOIRES

7			FOR FIG. 7			8			FOR FIG. 7		
			x6						x3		
Dart			Dardos			Flip - black			Capirotazo - negro		
Dard						Rabat - noir			Capirotazo - amarillo		
9			FOR FIG. 7			10			FOR FIG. 7		
			x3						x6		
Flip - yellow			Capirotazo - amarillo			Shaft			Eje		
Rabat - jaune						Axe					
11			FOR FIG. 7								
			x1								
Dry Erase Marker			Marcador de Borrarr Seco			Marqueur Pour Tableau Blanc					

HARDWARE

HARDWARE

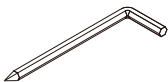
MÉTAUX

A1			FOR FIG. 2			A2			FOR FIG. 3		
			x2						x6		
T3.5x22mm Screw			Tornillo T3.5x22mm			F3.5x12mm Screw			Tornillo F3.5x12mm		
Boulon T3.5x22mm						Vis F3.5x12mm			Screw Anchor		
Tornillo Ancho			Ancre de Vis			A3			FOR FIG. 4		
			x2						x2		
M4x15mm Bolt			Cerrojo M4x15mm			Boulon M4x15mm					
A5			FOR FIG. 1			A6			FOR FIG. 1		
			x4						x2		
M4 Washer			Arandela M4			M4 Nut			Tuerca M4		
Rondelle M4						Ecrou M4			A7		
			x3						x2		
2x20mm Nail			Clavo 2x20mm			T4x35mm Screw			Tornillo T4x35mm		
Clou 2x20mm						Vis T4x35mm					
A8			FOR FIG. 4								

HARDWARE

HARDWARE

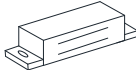
MÉTAUX

A9 FOR FIG. 5			A10		
					
x1			x1		
T5x20mm Screw	Tornillo T5x20mm	Vis T5x20mm	Allen Key	Llave Allen	Clé hexagonale

PRE-INSTALLED PARTS

PIEZAS PREINSTALADAS

PIÈCES PRÉINSTALLÉES

P1 FOR FIG. 1			P2 FOR FIG. 1			P3 FOR FIG. 1			P4 FOR FIG. 1		
											
x24			x4			x2			x2		
F3.5x12mm Screw	Tornillo F3.5x12mm	Vis F3.5x12mm	"L" Bracket	Corchete "L"	Support en "L"	Lock - A	Cerradura - A	Verrou - A	Lock - B	Cerradura - B	Verrou - B
P5 FOR FIG. 1											
											
x4											
F3.5x14mm Screw	Tornillo F3.5x14mm	Vis F3.5x14mm									

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.	1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje del producto.	1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list pages.	2. Compruebe que tenga todas las piezas que se muestran en la lista de piezas.	2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces énumérées comme indiqué sur les pages de liste des pièces.

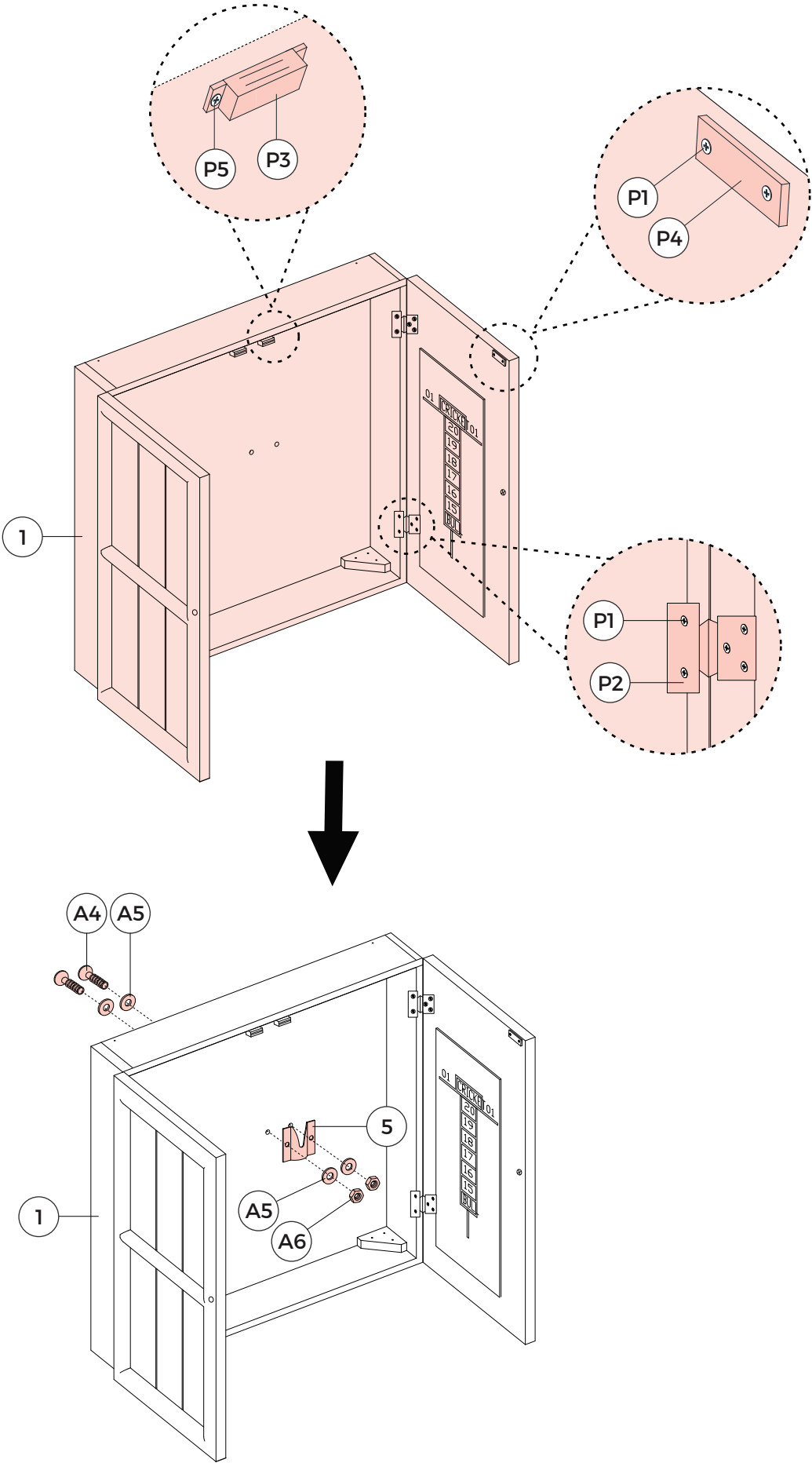
ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 1

- 1 x1
Pre-installed
- P1 x24
Pre-installed
- P2 x4
Pre-installed
- P3 x2
Pre-installed
- P4 x2
Pre-installed
- P5 x4
Pre-installed
- 5 x1
- A4 x2
- A5 x4
- A6 x2
- A10 x1



ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 2

- 4 x2
- A1 x2
- A10 x1

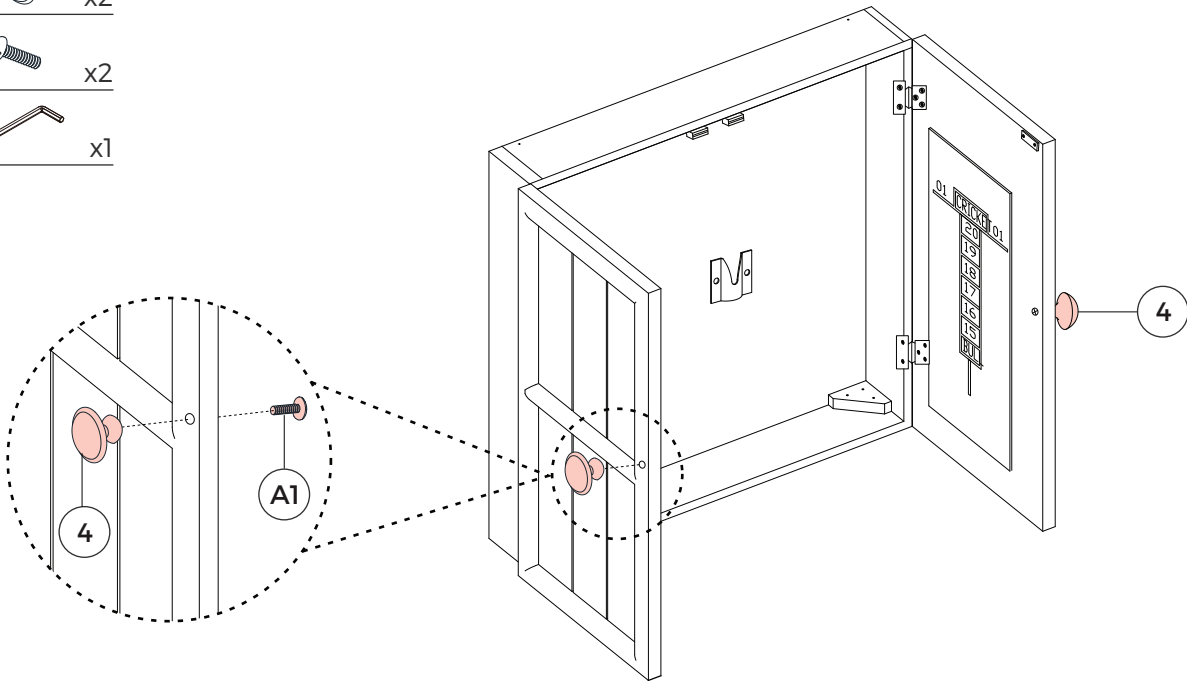
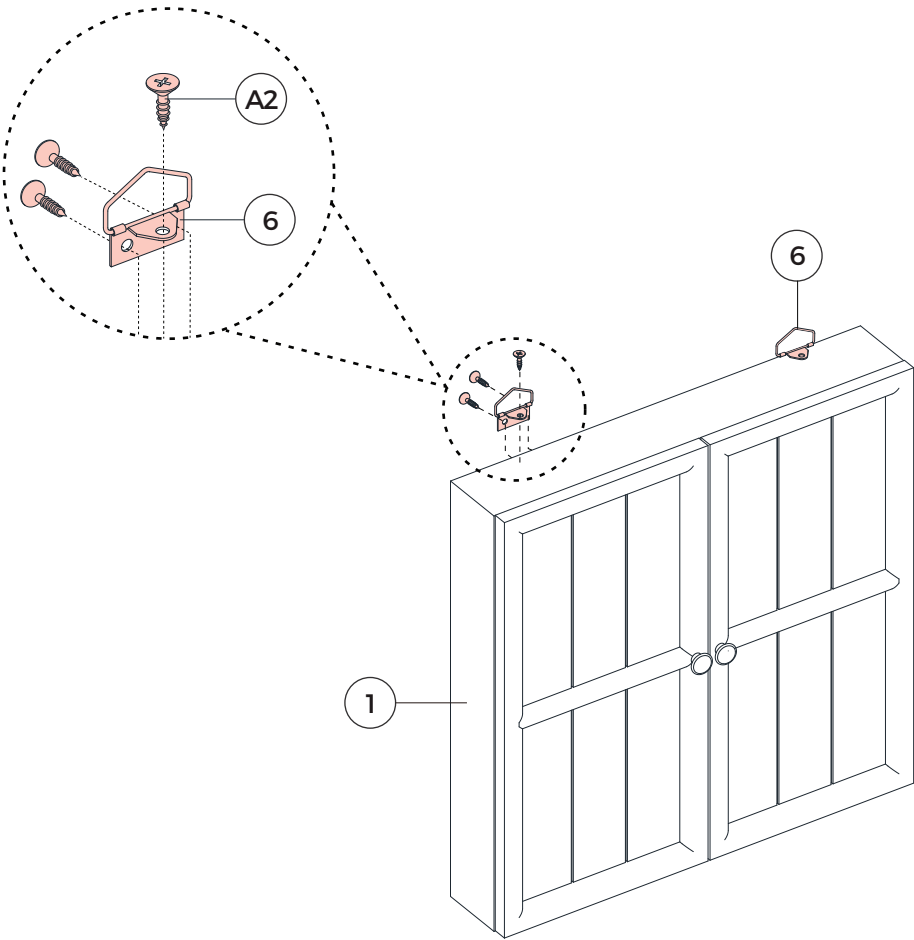


FIG. 3

- 6 x2
- A2 x6
- A10 x1

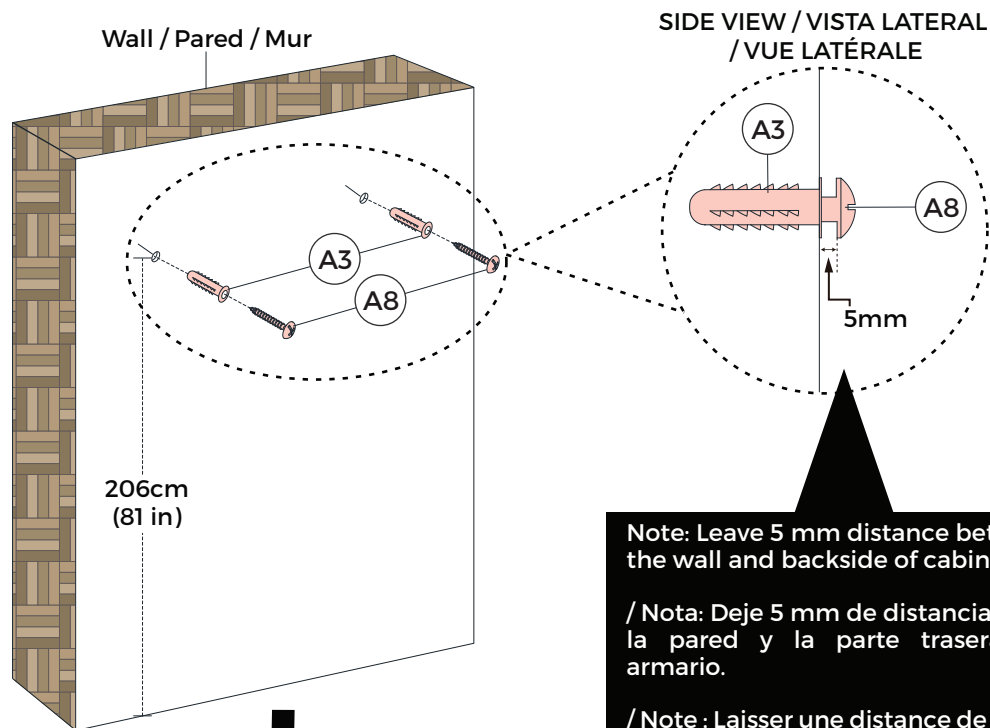
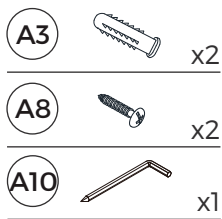


ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

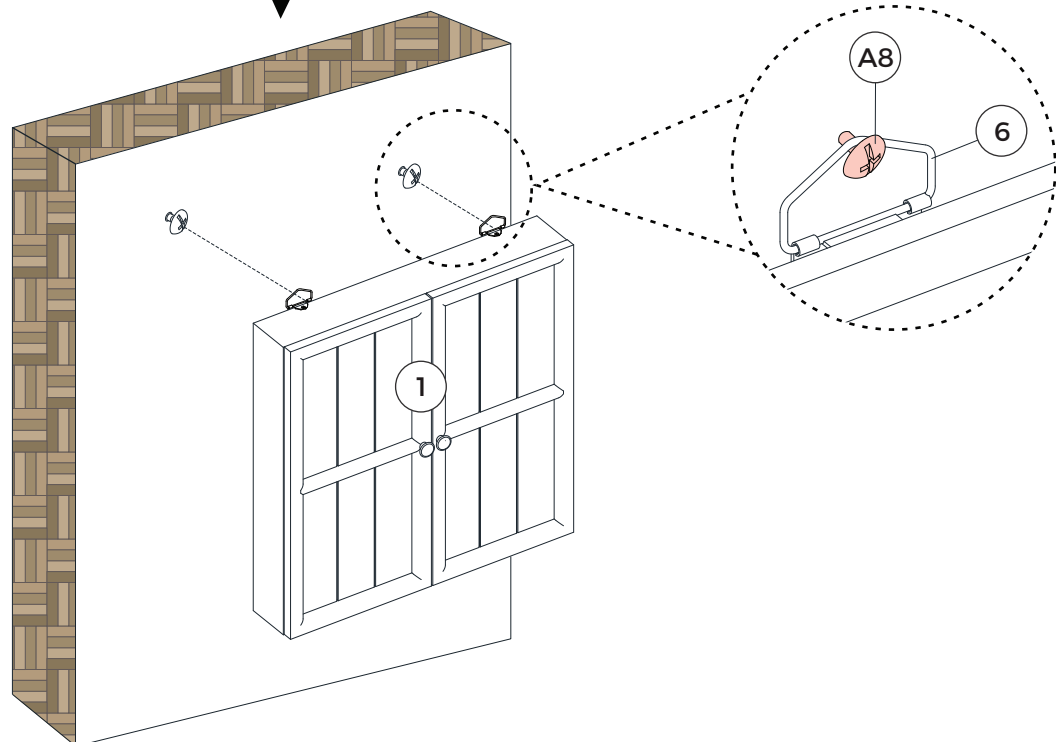
FIG. 4



Note: Leave 5 mm distance between the wall and backside of cabinet.

/ Nota: Deje 5 mm de distancia entre la pared y la parte trasera del armario.

/ Note : Laisser une distance de 5 mm entre le mur et l'arrière de l'armoire.



Note: Mark the spots indicated on FIG. 4. Drill holes on the marked spots and insert Screw Anchors (A3). Then attach the Dartboard Cabinet to the wall using two Screws (A8).

/ Nota: Marque los puntos indicados en la FIG. 4. Taladre los agujeros en los puntos marcados e inserte los Anclajes de Tornillo (A3). Luego fije el armario de la diana de dardos a la pared utilizando dos Tornillos (A8).

/ Note: Marquez les endroits indiqués sur la Fig. 4. Percez des trous sur les endroits marqués et insérez les ancrages à vis (A3). Ensuite, fixez l'armoire de jeux de fléchettes au mur à l'aide de deux vis (A8).

ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 5

- 2  x1
- 3  x3
- A7  x3
- A9  x1
- A10  x1

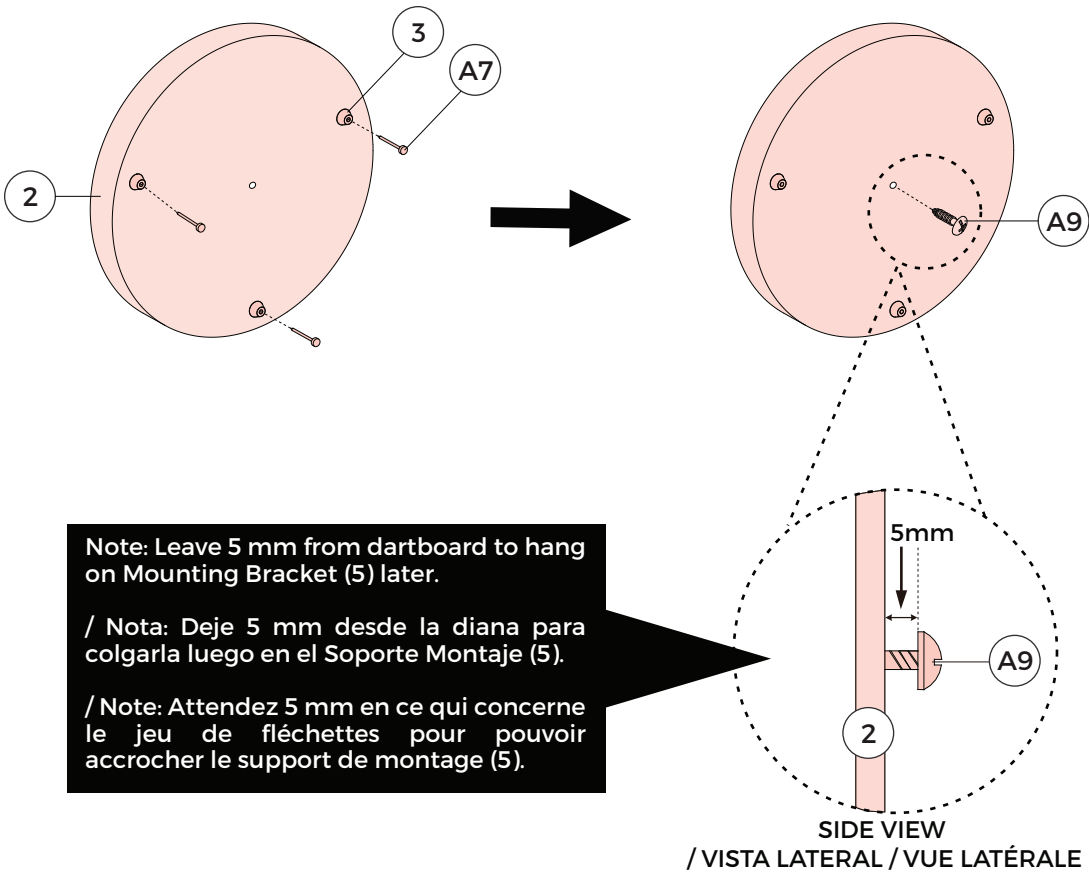
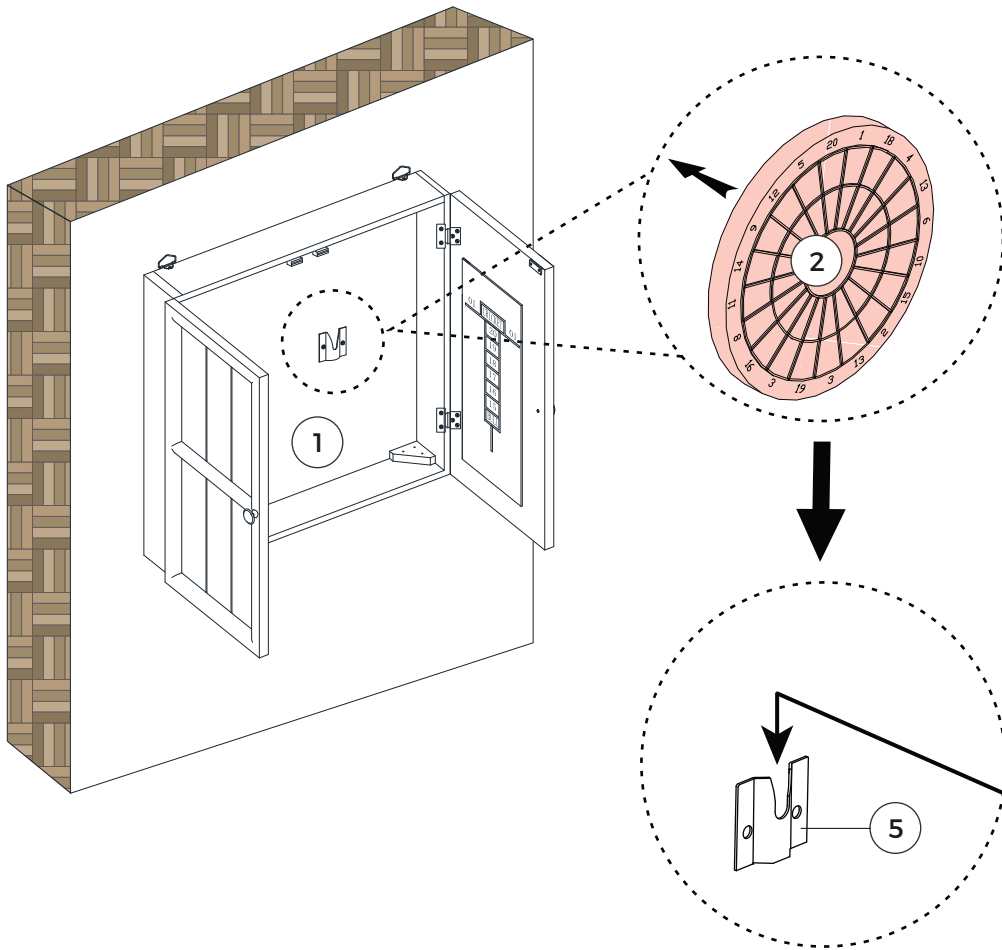


FIG. 6



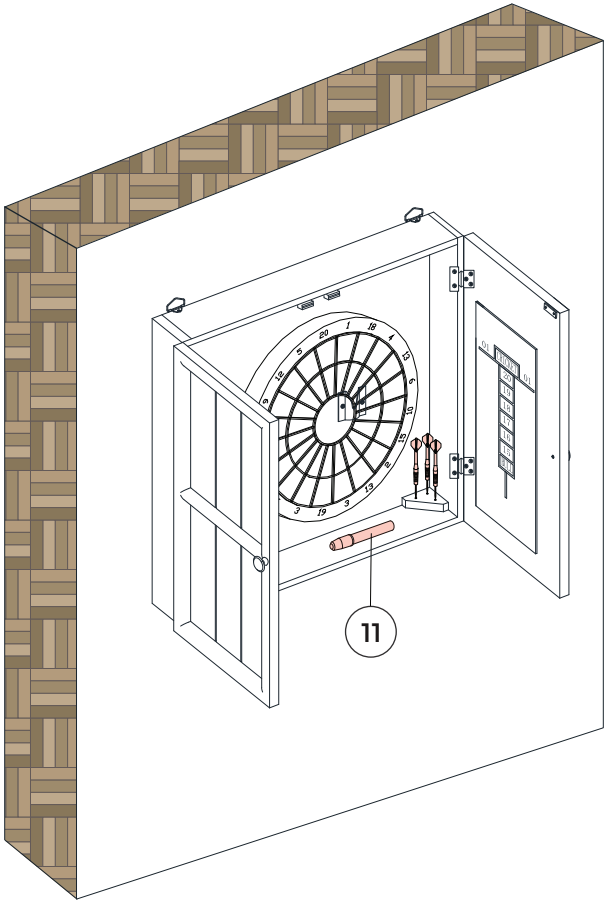
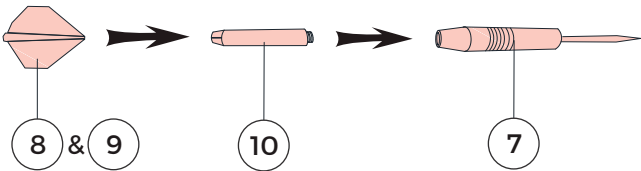
ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 7

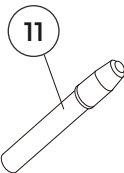
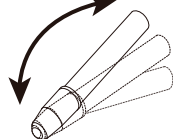
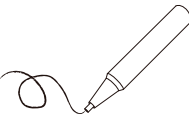
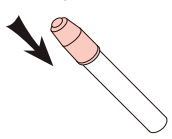
- 7  x6
- 8  x3
- 9  x3
- 10  x6
- 11  x1

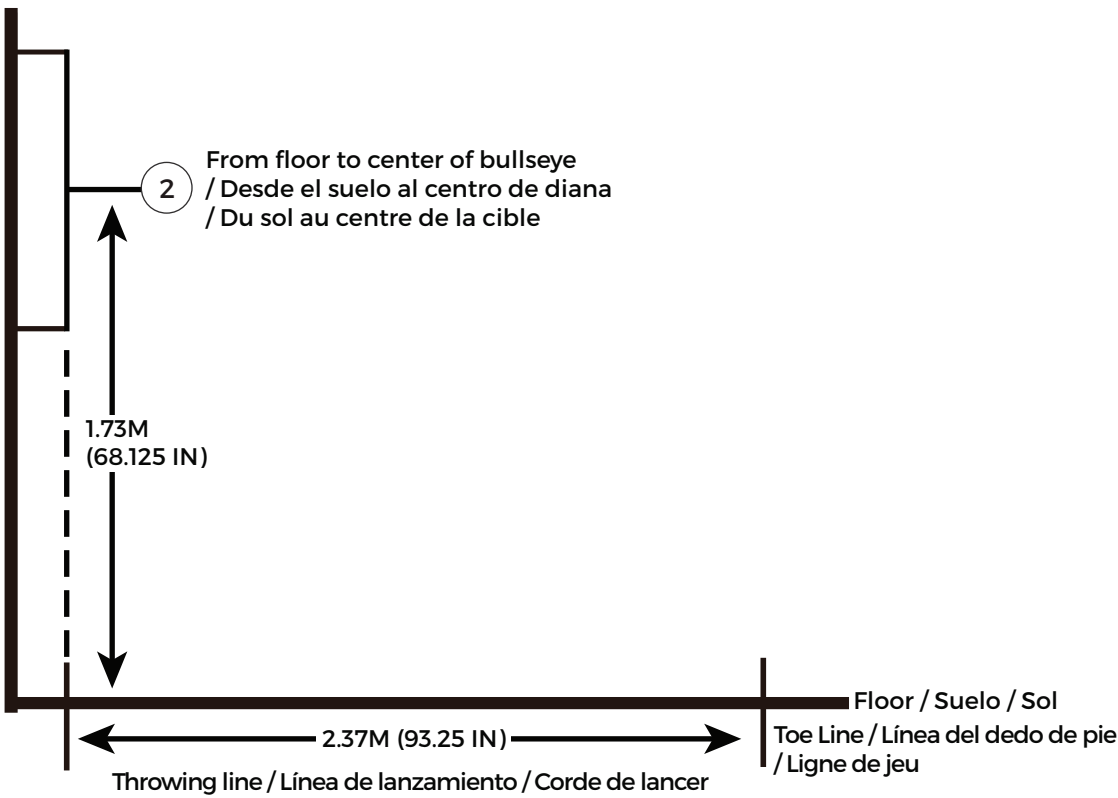


DRY ERASE MARKER

ANTES DE MONTAR

MARCADOR DE BORRAR SECO

 A SHAKE / ACITAR / SECOUER 	B PUSH / EMPUJAR / PRESSER 	C WRITE / ESCRIBIR / ÉCRIRE 	D RECAP / VOLVER A TAPAR / RECAPTULER 
1. Please shake before use. 2. Please use soft cloth to wipe out the dry erase marks.	1. Agite antes de usar. 2. Use un paño suave para borrar las marcas en seco.	1. Secouer avant utilisation. 2. Veuillez utiliser un chiffon doux pour essuyer les marques effaçables à sec.	



301-901

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (301) until the player reaches exactly 0 (zero). (You can start the game with any point total you wish ranging 301-901). If a player goes past zero it is considered a "Bust" and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.

In playing the game, the double in / double out rules can be used.

- Double In - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- Double Out - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- Double In and Double Out - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

301-901

Este torneo popular y juego de pub se juega restando cada dardo desde el número inicial (301) hasta que el jugador llega exactamente 0 (cero). (Ud. puede iniciar el juego con cualquier punto total que ud. quería recorrer 301-901). Si un jugador pasa por cero se considera como un "Bust" y la puntuación vuelve a donde estaba el comienzo de la ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita 32 para terminar el juego y se realiza un 20, 8 y 10 (Total 38), la puntuación se remonta a 32 para la siguiente ronda.

En el juego, las reglas de doble in / doble out podrían ser aplicado.

- Doble In - Un Doble debe ser golpeado antes de puntos están substracto de total. En otras palabras, la puntuación del jugador no comienza sino hasta que un doble sea golpeado.
- Doble Out - Un Doble debe ser golpeado para terminar el juego. Esto significa que un número par es necesario para terminar el juego.
- Doble In y Doble Out - Un doble es requerido para iniciar y terminar la puntuación del juego por cada jugador.

301-901

Ce jeu tournoi et de pub très largement partiqué se joue en déduisant les points rapportés par chaque dard du total de départ de (301) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). On peut jouer le total que l'on désire de 301 à 901). Si un joueur dépasse zéro, la volée est considérée commennulle et le joueur conserve son capital restant avant celle-ci. Par exemple, s'il faut à un joueur un 32 pour terminer le jeu et s'il pointe 20, 8 et 10 (total 38), le score retourne à 32 pour la volée suivante.

Pour ce jeu, on peut choisir l'option début avec un double ou fin avec un double.

- Début avec un double - Il faut faire un double avant de pouvoir commencer à décompter, autement dit, les points ne commencent à compter qu'après un double.
- Fin avec un double - Il faut faire un double pour finir la partie. Cela signifie qu'il faut un nombre pare pour finir la partie.
- Début avec un double et fin avec un double - Il faut un double pour commencer et finir le score par tous les joueurs.

English	Español	Français
CRICKET	CRICKET	CRICKET
Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points. Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bull's-eye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 items. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it. Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player (s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.	El Cricket es un juego estratégico para jugadores realizados y e igual principiantes. Los jugadores tiran para los números más adecuados para ellos y pueden forzar a los oponentes a lanzar para los números no tan adecuados para ellos. El objeto de Cricket es para "close" todos los números apropiados antes de su oponente acumulando el número más alto de puntos. Sólo los números 15 a 20 y el interior / exterior de la Diana. Cada jugador debe golpear un número 3 veces para "open" ese segmento para la puntuación. Un jugador es entonces adjudicado el número de puntos del segmento de "open" cada vez que él/ella lanza un dardo que cae en ese segmento, siempre que su oponente no ha cerrado ese segmento. Golpee los conteos de anillos dobles como dos hits, y los conteos de anillos triples como 3 golpes. Los números pueden ser abiertos o cerrados en cualquier orden. Un número es "closed" cuando el otro jugador(s) golpeó el segmento abierto 3 veces. Una vez que el número ha sido "closed", cualquier jugador por el resto del juego ya no puede anotar en él. Ganar - El lado cerrar todos los números primero y quien acumulando el mayor número de puntos es el ganador. Si un jugador "closes" todos los números primero, pero está detrás en puntos, él / ella debe continuar para marcar sobre los números "open". Si el jugador no compensa el déficit de punto antes de que el jugador opnente (s) "cloese" todos los números, las victorias laterals opuestas. El juego continúa hasta que todos los segmentos están cerrados - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.	Le cricket est un jeu de stratégie qui s'adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l'adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points. Seuls, les secteurs portant les numéros de 15 à 20 sont utilisés et le simple centre/double centre ou bull's eye, zone intérieure et extérieure. Il faut réussir un pointage 3 fois pour ouvrir un secteur à la marque. Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur "ouvert" toutes les fois qu'il ou elle lance un dard qui aboutit dans ce secteur, à condition que l'adversaire ne l'ait pas «fermé». Un dard atteignant la couronne double compte deux fois et il compte trois fois en atteignant la couronne triple. On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n'importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l'autre (ou les autres) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu. Le gagnant - Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur/une joueuse «fermé» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les numéros «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l'adversaire ou l'équipe adverse «fermé» tous les numéros, le camp adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.





www.medalsports.com