

User Manual

Manual del usuario

Manuel d'utilisateur



TOOLS REQUIRED

Phillips Screwdriver - **Not Included**
Standard (Flat Head - **Not Included**
Screwdriver)

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Destornillador Phillips - **No incluido**
Destornillador de
Cabeza Plana - **No incluido**

OUTILS REQUIS

Tournevis cruciforme - **Non inclus**
Tournevis standard - **Non inclus**
(Tête plate)



RECOMMENDED

Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.



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.



RECOMMANDÉ

Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.



Power Tools: **Set to Low Torque**
Herramientas eléctricas: **Establecer a baja velocidad**
Visseuse électrique: **Couple faible**



High Torque Over Tightened
Una alta velocidad puede apretar demasiado
Un couple élevé peut créer des dommages

! IMPORTANT NOTICE

1. This is not a children's toy.
2. Assembly required.

AVISO IMPORTANTE

1. Este no es un juguete para niños.
2. Se requiere ensamblaje.

NOTE IMPORTANTE !

1. Ce n'est pas un jeu d'enfant.
2. Assemblage requis.



No children in assembly area

No deben estar los niños en el área de ensamble

Pas d'enfants dans la zone d'assemblage



Keep away from pets in assembly area

Mantener alejados a los animales domésticos del área 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 húmedos o mojados.

N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Ne pas exposer à l'humidité.

CARE INSTRUCTIONS

- To prolong the life of your game, clean your game regularly. Wipe with a clean cloth wrung in water or in a solution of water and a neutral detergent. This will remove dirt, sweat, and other debris that can build up over time and damage the materials.

INSTRUCCIONES DE CUIDADO

- Para prolongar la vida útil de tu juego, límpialo regularmente. Limpie con un paño limpio retorcido en agua o en una solución de agua y detergente neutro. Esto eliminará la suciedad, el sudor y otros desechos que pueden acumularse con el tiempo y dañar los materiales.

INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN

- Pour prolonger la durée de vie de votre jeu, nettoyez-le régulièrement. Essuyez avec un chiffon propre essoré dans l'eau ou dans une solution d'eau et de détergent neutre. Cela permettra d'éliminer la saleté, la sueur et les autres débris qui peuvent s'accumuler avec le temps et endommager les matériaux.

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

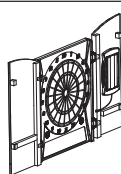
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER
NÚMERO DE PIEZA
NUMÉRO D'ARTICLE

PART
PIEZA
PIÈCE

PART NAME

1



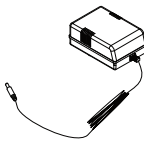
FOR FIG. 1

x1

FIG. NUMBER
NÚMERO DE FIG.
NUMÉRO FIG.

QUANTITY
CANTIDAD
QUANTITÉ

NOM DE LA PIÈCE
NOMBRE DE PIEZA

2			3			4		
FOR FIG. 2			FOR FIG. 2			FOR FIG. 3		
								
x2			x2			x1		
Wall Anchor	Ancla de tornillo	Ancre murale	F3.5x20mm Screw	Tornillo F3.5x20mm	Vis F3.5x20mm	Adapter	Adaptador	Adaptateur

ACCESSORIES

ACCESORIOS

ACCESSOIRES

5			6			7		
								
x12			x12			x52		
Shaft	Caña	Tige	Flight	Pluma	Ailette	Soft tip	Punta blanda	Pointe souple

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list page.

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje del producto.
2. Compruebe que tenga todas las piezas que se muestran en la lista de piezas.

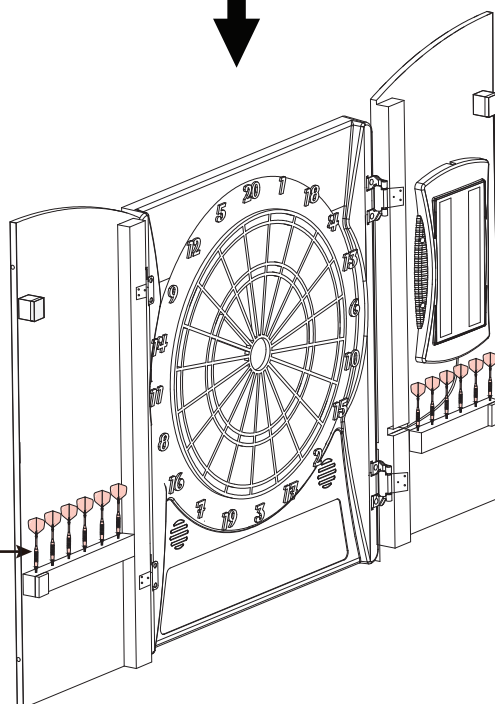
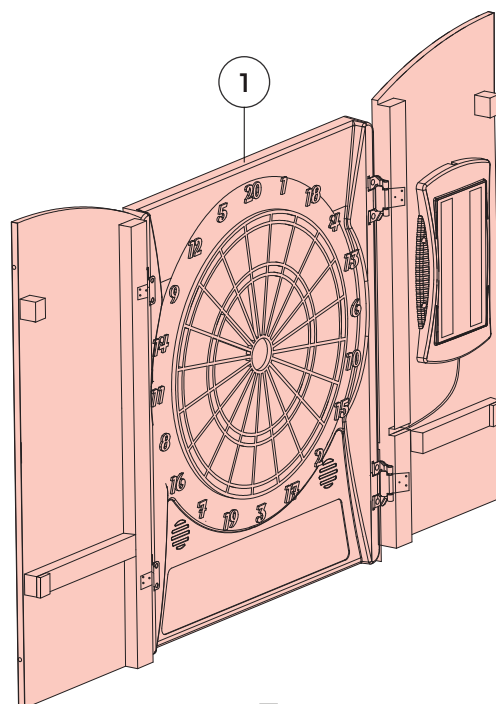
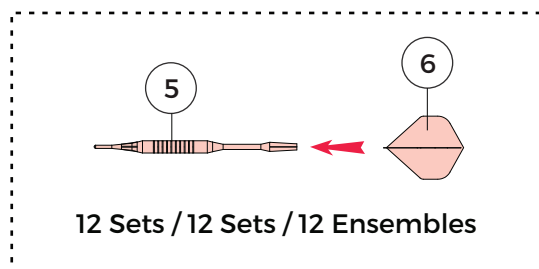
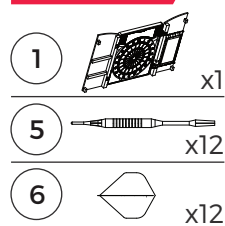
1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces figurant dans la liste des pièces.

ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 1



BUILT-IN DARTS STORAGE
ALMACENAMIENTO
INCORPORADO PARA DARDOS
STOCKAGE DE
FLÉCHETTES INTÉGRÉES

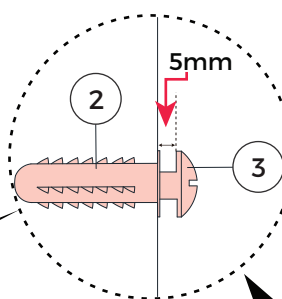
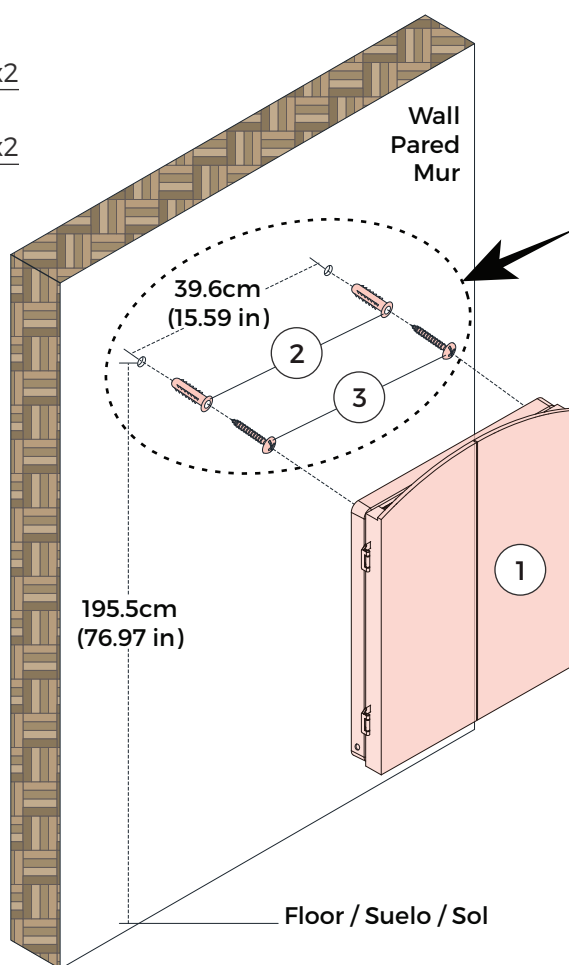
ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 2

- 2  x2
- 3  x2



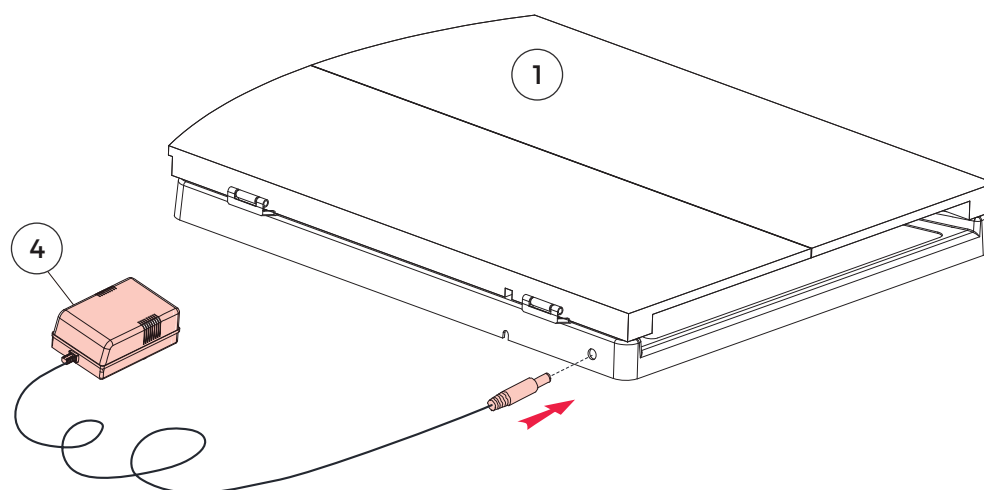
Note: Leave 5 mm distance between the wall and backside of cabinet.

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.

FIG. 3

- 4  x1



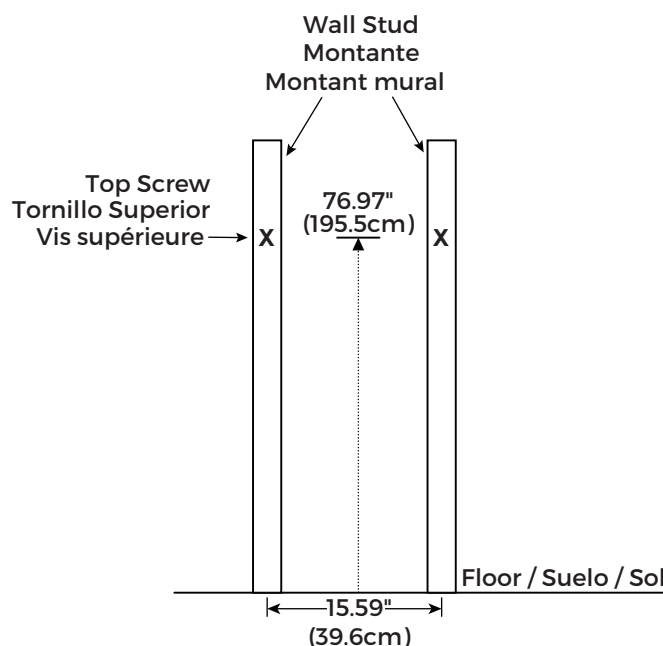
Choose a location to hang the dartboard where is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7'9 1/4" (2.37 M) from the face of the dartboard. Since this dartboard is powered with an AC adapter, you could mount it close to an electronic outlet for convenience.

There are 2 ways to mount the dartboard:

Option one: The mounting holes on this dartboard set are about 15.59" (39.6 cm) apart so it can be mounted securely on wall studs in your home. Locate a wall stud and place a mark 76.97" (195.5 cm) from the floor. Measure 16" from your first mark (staying level with the first mark) and place the second mark on the wall, which should be over another wall stud (see diagram below). The center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground.

Insert 2 mounting screws in the center of the studs using the marks you made as guides. Be sure the screws are level to ensure an accurate playing surface. If not mounting into studs, be sure to use drywall anchors or other securing hardware appropriate to the wall you are using.

Mount the dartboard on the wall by lining up the hang holes on the back with the screws (see diagram below). It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. **If you want to mount the dartboard even more securely to the wall, you can fasten 4 screws through the holes located in the catch ring area (the area outside the scoring segments).**



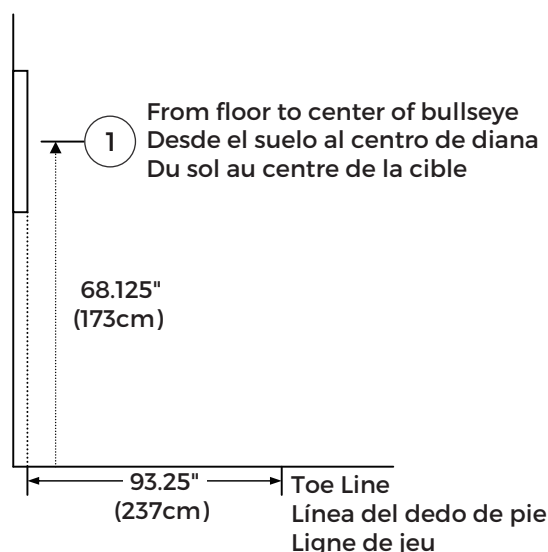
Elija un lugar para colgar el la diana de dardos dejando unos 10 pies (3.048 m) de espacio abierto delante de la diana. La "línea del pie" debe ser de 7'9 1/4" (2.37 M) desde la cara de la diana. Ya que esta diana de dardos se alimenta por medio de un adaptador de CA, puede montarlo cerca de un enchufe electrónico para mayor comodidad.

Hay 2 formas de montar la diana de dardos:

Opción uno: los orificios de montaje en este set de diana de dardos están separados unos 15.59" (39.6 cm) por lo que pueden montarse de manera segura en los montantes de la pared de su casa. Utilice un perno de pared y coloque a 76.97" (195.5 cm) del suelo. Mida 16" desde la primera marca (a nivel con la primera marca) y coloque la segunda marca en la pared, que debe estar sobre otro montante de la pared (consulte el siguiente diagrama). El centro de la diana debe estar a 5'8" (1.73 m) del suelo.

Inserte 2 tornillos de montaje en el centro de los montantes usando las marcas que hizo como guías. Asegúrese de que los tornillos estén nivelados para garantizar una superficie exacta de juego. Si no se monta en los montantes, use anclajes de paneles de yeso u otro equipo de sujeción adecuado para la pared que está utilizando.

Monte la diana de dardos en la pared alineando los agujeros colgantes de la parte posterior con los tornillos (consulte el siguiente diagrama). Puede que necesite ajustar los tornillos hasta que la placa encaje perfectamente en la pared. **Si se quiere montar la diana de forma más segura, se puede atravesar 4 tornillos a través de los orificios en la zona del anillo de retención (el área por fuera de los segmentos de puntuación).**



Choisissez un endroit pour accrocher le jeu de fléchettes où il doit y avoir environ 3,048 m (10 pieds) d'espace libre devant le tableau. La « ligne des orteils » doit être à 2,37 m (7'9 1/4") du jeu de fléchettes. Comme ce jeu de fléchettes est alimenté par un adaptateur secteur, vous pouvez le placer près d'une prise électronique pour plus de commodité.

Il y a 2 manières de fixer le jeu de fléchettes :

Première option: les trous de fixation de ce jeu de fléchettes mesurent environ 15.59 po. (39.6 cm) afin qu'on puisse le fixer solidement sur les montants muraux de votre maison. Repérez un montant mural et mettez une marque de 76.97" (195.5 cm) au-dessus du sol. Mesurez 16 po. à partir de votre première marque (en restant au même niveau avec la première marque) et placez la deuxième marque sur le mur, qui doit se trouver au-dessus d'un autre montant mural (voir le diagramme ci-dessous). Le centre de la cible doit être à 1,73 m (5'8 ") du sol.

Insérez 2 vis de montage au centre des goujons en utilisant les marques que vous avez faites servant de guides. Assurez-vous que les vis sont de niveau pour garantir une surface de jeu précise. Si vous ne faites pas le montage en utilisant les goujons, faites attention pour utiliser des ancrages pour cloisons sèches ou un tout autre matériel de fixation qui convient au mur que vous utilisez.

Montez le jeu de fléchettes sur le mur en alignant les trous de suspension, situés au dos, avec les vis (voir le schéma ci-dessous). Il se pourrait qu'il soit nécessaire d'ajuster les vis jusqu'à ce que le tableau soit bien placé contre le mur.

Si vous souhaitez fixer, encore plus solidement, le jeu de fléchettes au mur, vous pouvez mettre 4 vis dans les trous situés dans la zone de prise (la zone située en dehors des segments de pointage).

English	Español	Français
DARTBOARD FUNCTIONS	FUNCIONES DE LA DIANA	FONCTIONS DU JEU DE FLÉCHETTES
POWER Switch - Press to turn on and off the dartboard. START/HOLD button - This multi-function button is used to: • START the game when all options have been selected. • Put dartboard in HOLD status between rounds to allow player to remove darts from the target area, and then press START button for next player. GAME button - Press to page through the on-screen game menu and select game. SELECT button - Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button. PLAYER / PAGE button - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. DOUBLE / MISS button - This button is used to activate the Double In / Double Out and Master Out options for the "01" games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option, The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a "missed" dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart. SOUND button - Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels). RESET button - Press to clear display and reset dartboard. GAME GUARD button - After the START button has been pressed and play has begun, the GAME GUARD feature can be activated. When the button is pressed, all of the keys will 'lock' (Except RESET). When GAME GUARD is active, a misguided dart hitting a button will not affecting your game. To deactivate the GAME GUARD, simply press the button again and the keys will unlock. BOUNCE OUT button - Decide before play if you want to count darts that do not remain in board ("bounce-outs") or not. If not, simply press the BOUNCE OUT button immediately after a bounce out occurs to deduct the score that registers. DART OUT/SCORE button - The DART-OUT feature is active only during the "01" games (301, 401, etc.). When a player's score ≤ 170, he/she can hold the DART OUT button to get a suggestion from the dartboard as to the 3 darts needed to finish the game (Not all scores will have suitable three darts, the actual product shall prevail). Note: doubles and triples are indicated with 2 and 3 dashes to the left of the number respectively. The SCORE feature allows player to access score not current on display.	Interruptor POWER - Presione para encender y apagar la diana de dardos. Botón START/HOLD: este botón multifunción se utiliza para: • INICIAR el juego cuando todas las opciones han sido seleccionados. • Poner la diana en estado de espera (HOLD) entre rondas para permitir que el jugador retire los dardos del área objetivo, y luego presione el botón de inicio (START) para el siguiente jugador. Botón GAME - Presione para desplazarse por el menú del juego en pantalla y seleccionar el juego. Botón SELECT - presione para seleccionar diferentes ajustes de dificultad de los juegos. Muchos juegos tienen varias opciones de dificultad a las que puede acceder pulsando este botón Botón PLAYER / PAGE - Este botón se usa al inicio de cada partida para seleccionar la cantidad de jugadores que van a jugar. Además, este botón permite a los jugadores ver las puntuaciones de otros no activos. Botón DOUBLE/MISS - Este botón se usa para activar las opciones Double In/Double Out y Master Out para los juegos "01". Esta función solo está activa cuando se seleccionan juegos 301, 401, etc. Nota: no todos los modelos tienen la opción Master Out. La función MISS está activa durante cada partida. Presione el botón para registrar un dardo "fuera". El jugador puede presionar cuando el dardo cae fuera del área objetivo para que el ordenador registre que se ha lanzado un dardo. Botón SOUND - Nivel de sonido ajustable de 0-7 niveles (8 niveles). Botón RESET: presione para borrar la pantalla y reiniciar la diana. Botón GAME GUARD: después de presionar el botón START y comenzar el juego, se puede activar la función GAME GUARD. Cuando se presiona el botón, todas las teclas se 'bloquean' (excepto RESET). Cuando GAME GUARD está activo, un dardo equivocado que golpea un botón no afectará tu juego. Para desactivar GAME GUARD, simplemente presione el botón nuevamente y las teclas se desbloquearán. Botón BOUNCE OUT - Decida antes de jugar si quiere contar los dardos que no quedan en el tablero ("rebotes") o no. De lo contrario, simplemente presione el botón BOUNCE OUT inmediatamente después de que ocurra un rebote para deducir la puntuación registrada. Botón DART OUT/SCORE: la función DART-OUT está activa solo durante los juegos "01" (301, 401, etc.). Cuando la puntuación de un jugador es ≤ 170, puede mantener presionado el botón DART OUT para obtener una sugerencia de la diana sobre los 3 dardos necesarios para terminar el juego (no todos los puntajes tendrán tres dardos adecuados, prevalecerá el producto real). Nota: los dobles y triples se indican con 2 y 3 guiones a la izquierda del número respectivamente. La función SCORE permite al jugador acceder a la puntuación que no se muestra actualmente.	Commutateur POWER (ALIMENTATION) - Appuyez pour allumer et éteindre le jeu de fléchettes. Bouton START/HOLD - Ce bouton multifonction est utilisé pour : • COMMENCER le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées. Mettre le jeu de fléchettes en état HOLD (pause) entre les tours pour permettre au joueur de retirer les fléchettes de la cible, puis appuyer sur le bouton START pour le prochain joueur. Bouton GAME (JEU) - Appuyez pour faire défiler le menu du jeu à l'écran et sélectionner ensuite le jeu. Bouton SELECT - Appuyez pour sélectionner différents réglages se rapportant à la difficulté des jeux. De nombreux jeux contiennent plusieurs options de difficulté accessibles en appuyant sur ce bouton. Bouton PLAYER (Joueur) / PAGE - Ce bouton est utilisé au début de chaque jeu pour sélectionner le nombre de joueurs avec qui vous voulez jouer. En outre, ce bouton permet aux joueurs de voir, ou pas voir, les scores des autres joueurs sur un écran actif. Bouton DOUBLE / MISS - Ce bouton est utilisé pour activer les options Double In / Double Out et Master Out pour les jeux "01". Cette fonction est active uniquement lors de la sélection de jeux 301, 401, etc. Remarque: ce n'est pas tous les modèles qui disposent de l'option Master Out. La fonction MISS est active en jouant avec n'importe quel jeu. Appuyez sur le bouton pour enregistrer une fléchette "ratée". Le joueur peut aussi appuyer dessus lorsque la fléchette ne touche pas la zone cible pour que l'ordinateur enregistre bien cette fléchette. Bouton SOUND - le niveau sonore est réglable de 0 à 7 (8 niveaux). Bouton RESET - Appuyez pour effacer l'affichage et réinitialiser le jeu de fléchettes. Bouton GAME GUARD - Une fois que vous avez appuyé sur le bouton START et que le jeu a commencé, la fonction GAME GUARD peut être activée. Lorsque le bouton est enfoncé, toutes les touches se verrouillent (sauf RESET). Une fléchette qui frappe accidentellement un bouton n'affectera pas votre jeu lorsque GAME GUARD est activé. Pour désactiver le GAME GUARD, appuyez simplement à nouveau sur le bouton et les touches se déverrouilleront. Bouton BOUNCE OUT - Décidez avant de jouer si vous voulez compter les fléchettes qui ne restent pas sur le plateau (« rebonds ») ou non. Si ce n'est pas le cas, appuyez simplement sur le bouton BOUNCE OUT immédiatement après un rebond pour déduire le score enregistré. Bouton DART OUT/SCORE - La fonction DART-OUT n'est active que pendant les jeux « 01 » (301, 401, etc.). Lorsque le score d'un joueur est inférieur ou égal à 170, il peut maintenir le bouton DART OUT enfoncé pour obtenir une suggestion quant aux 3 fléchettes nécessaires pour terminer le jeu (Tous les scores n'auront pas trois fléchettes appropriées, le produit réel prévaudra). Remarque : les doubles et les triples sont indiqués respectivement par 2 et 3 tirets à gauche du nombre. La fonction SCORE permet au joueur d'accéder au score qui n'est pas affiché à l'écran.

DARTBOARD FUNCTIONS

iMATCH button - This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the iMatch competitor at a time. The iMatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions. Press to activate iMatch feature where you can play against the computer and then press START, when play begins: the 'human' player throws first. After 3 darts tilt thrown, go to the board to take darts out and press START to change the next player (iMatch). Watch as the iMatch opponent's dart scores are registered on the display. After the iMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the 'human' player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK!

iMatch Skill Levels

Level 1 (C1)	Professional
Level 2 (C2)	Advanced
Level 3 (C3)	Intermediate
Level 4 (C4)	Novice
Level 5 (C5)	Beginner

Live Catching ring - If a dan hits live catching ring, the dartboard will score zero and counts a hit.

ELECTRONIC DARTBOARD OPERATION

1. Press the **POWER** to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test.
2. Press **GAME** button until desired game is displayed.
3. Press **DOUBLE** button (optional) to select starting and/or ending on Double or Master Out (used only in 301 901 games). This is explained in the game rules section.
4. Press **PLAYER** button to select the number of players (1, 2 ... 8). The default setting is 2 players. Or select iMATCH option by pressing iMATCH button.
5. Press **START** button to activate game and begin play.
6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "Remove Darts" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the **START** button to go to next player. Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player's turn it is.

FUNCIONES DE LA DIANA

Botón **iMATCH** - ¡Esta emocionante función permite a un jugador jugar contra la máquina en uno de los cinco niveles de habilidad diferentes! Solo 1 jugador puede competir contra el oponente iMatch cada vez. La función iMatch añade competición a las sesiones rutinarias de entrenamiento. Presione para activar la función iMatch para jugar contra la máquina y luego presione START. Cuando comienza el juego: el jugador 'humano' lanza primero. Después de lanzar 3 dardos, retira los dardos y presiona START para cambiar al siguiente jugador (iMatch). Las puntuaciones del oponente de iMatch se registran en la pantalla.

Después de que el oponente de iMatch complete su ronda, el marcador se reiniciará automáticamente para el jugador 'humano'. El juego continúa hasta uno gana. ¡BUENA SUERTE!

Niveles de habilidad de iMatch

Nivel 1 (C1)	Profesional
Nivel 2 (C2)	Avanzado
Nivel 3 (C3)	Intermedio
Nivel 4 (C4)	Principiante
Nivel 5 (C5)	Novato

Anillo de captura en vivo - si un dardo alcanza el anillo de recogida, la diana puntuará cero y contará una tirada.

OPERACIÓN DE LA DIANA ELECTRÓNICA

1. Presione **POWER** para activar la diana de dardos. Se reproduce una breve introducción musical mientras la pantalla realiza la prueba de encendido.
2. Presione el botón **GAME** hasta que se muestre el juego deseado.
3. Presione el botón **DOUBLE** (opcional) para seleccionar inicio y/o final en Double o Master Out (usado solo en juegos 301-901). Se explica en la sección de las reglas del juego.
4. Presione el botón **PLAYER** para seleccionar la cantidad de jugadores (1, 2 ... 8). La configuración predeterminada es de 2 jugadores. O seleccione la opción iMATCH pulsando el botón iMATCH.
5. Presione el botón **START** para activar la partida y comenzar a jugar.
6. Lanzar dardos: cuando los 3 dardos hayan sido lanzados, un comando de voz indicará "Retirar Dardos" y la puntuación parpadeará. Los dardos ahora se pueden retirar sin alterar la puntuación electrónica. Cuando todos los dardos se retiran de la superficie de juego, pulse el botón **START** para ir al siguiente jugador. El comando de voz indicará a qué jugador le toca tirar. Además, las luces indicadoras del jugador se iluminarán para mostrar el turno de ese jugador.

FONCTIONS DU JEU DE FLÉCHETTES

Bouton **iMATCH** - Cette fonctionnalité intéressante permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur en utilisant l'un des cinq niveaux de compétence! Un seul joueur peut se mesurer à la fois contre le concurrent iMatch. La fonction iMatch permet d'ajouter un niveau de compétition aux séances d'entraînement habituelles. Appuyez dessus pour activer la fonction iMatch et pour pouvoir jouer contre l'ordinateur, puis appuyez sur START, lorsque le jeu commence: le joueur 'humain' commence à lancer en premier. Après avoir lancé 3 fléchettes, allez vers le tableau pour sortir les fléchettes et appuyez sur START pour changer de joueur (passer à iMatch). Suivez l'enregistrement des scores de l'adversaire iMatch sur l'écran. Une fois que votre adversaire iMatch a terminé sa partie, le tableau est réinitialisé automatiquement pour le joueur "humain". Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne. BONNE CHANCE!

Niveaux de compétence iMatch

Niveau 1 (C1)	Professionnel
Niveau 2 (C2)	Avancée
Niveau 3 (C3)	Intermédiaire
Niveau 4 (C4)	Novice
Niveau 5 (C5)	Débutant

Anneau attractif de vie - Si une fléchette frappe un anneau attractif de vie, le jeu de fléchettes enregistre un score nul et un coup.

FONCTIONNEMENT DU JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE

1. Appuyez sur le bouton **POWER** pour activer le jeu de fléchettes. On peut entendre une petite musique pendant que l'affichage exécute le test de mise sous tension.
2. Appuyez sur le bouton **GAME** jusqu'à ce que le jeu que vous voulez soit affiché.
3. Appuyez sur le bouton **DOUBLE** (optionnel) pour sélectionner Démarrage et/ou Arrêt sur Double ou Master out (uniquement utilisé dans les jeux 301-901). Il est expliqué dans la section des règles du jeu.
4. Appuyez sur la touche **PLAYER** pour sélectionner le nombre de joueurs (1, 2 ... 8). Par défaut, c'est 2 joueurs. Ou sélectionnez l'option iMATCH en appuyant sur le bouton iMATCH.
5. Appuyez sur le bouton **START** pour activer le jeu et commencer à jouer.
6. Lancer de fléchettes: lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une commande vocale indiquera «Supprimer fléchettes» et le score clignotera. Les fléchettes peuvent alors être retirées sans affecter le score électronique. Une fois que toutes les fléchettes sont retirées de la surface de lecture, appuyez sur le bouton **START** pour passer au joueur suivant. Une commande vocale indiquera quel joueur est actif. De plus, les voyants du lecteur s'allumeront pour indiquer à qui le tour.

English

CARING FOR YOUR ELECTRONIC DARTBOARD

Español

CUIDADOS DE LA DIANA ELECTRÓNICA

Français

ENTRETIEN DE VOTRE JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE

1. **Do not use excessive force when throwing darts.** Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board.

2. **Turn darts clockwise as you pull them from the board.** This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips.

3. **Use only the AC adapter that comes with the dartboard.** Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits.

4. **Do not spill liquids on the dartboard.** Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.

1. **No lances los dardos con excesiva fuerza.** Lanzar los dardos demasiado fuerte provocará que las puntas se rompan con frecuencia y desgasta excesivamente la diana.

2. **Gira los dardos en el sentido hacia la derecha al retirarlos de la diana.** Esto facilita la retirada de los dardos y extiende la vida útil de las puntas.

3. **Usa solo el adaptador de CA que se suministra con la diana.** El uso de un adaptador incorrecto puede provocar descargas eléctricas y daños en los circuitos electrónicos.

4. **No derrames líquidos en la diana de dardos.** No usar limpiadores en aerosol ni limpiadores que contengan amoníaco u otros productos químicos agresivos, ya que podrían provocar daños.

1. **Ne forcez pas trop lorsque vous lancez les fléchettes.** En lançant les fléchettes trop fort, cela provoquera une casse fréquente de la pointe et une usure excessive du tableau.

2. **En les retirant du tableau, tournez les fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre.** De cette manière, c'est plus facile à retier les fléchettes et cela prolongera la durée de vie des pointes.

3. **Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec le jeu de fléchettes.** L'utilisation d'un mauvais adaptateur peut provoquer un choc électrique et endommager les circuits électroniques.

4. **Ne pas renverser de liquide sur le jeu de fléchettes.** N'utilisez pas d'aérosol nettoyant ou contenant de l'ammoniac ou d'autres produits chimiques corrosifs, car ils pourraient provoquer des dommages.

GAME MENU

G01	01	G18	ShangHai
G02	Cricket	G19	Golf
G03	Scram	G20	Football
G04	Cut Throat	G21	Baseball
G05	Eng Cricket	G22	Steeple
G06	Adv-Cricket	G23	Bowling
G07	Shooter	G24	Car Rally
G08	Big Six	G25	Shove A Penny
G09	Overs	G26	Nine Darts
G10	Unders	G27	1 VS.1
G11	Count Up	G28	Gold Hunt
G12	High Score	G29	Elimination
G13	Round Clock	G30	Horse Shoes
G14	Killer	G31	Warfare
G15	Doub Down	G32	Advance Warfare
G16	41	G33	Paintball
G17	All Fives	G34	Fox Hunt

MENÚ DE JUEGOS

MENU DE JEU

GAME OPTIONS

GAME 1: 301

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting total until the player reaches exactly 0 (zero). 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 option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. LCD indicators will display your current setting:
Note: you can adjust total score of this game.

OPCIONES DE JUEGO

JUEGO 1: 301

Este popular juego de torneo y pub se juega restando cada dardo del total inicial hasta que el jugador llega exactamente a 0 (cero). Si un jugador pasa de cero, se considera un "pasado" y la puntuación vuelve a donde estaba al comienzo de esa ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita un 32 para terminar el juego y acierta un 20, un 8 y un 10 (un total de 38), la puntuación vuelve a 32 para la siguiente ronda.

Al jugar, se puede elegir la opción de doble entrada/doble salida (doble salida es la opción más utilizada). Simplemente presione el botón "DOUBLE" para cambiar esta configuración. Los indicadores LCD mostrarán su configuración actual:
Nota: puede ajustar la puntuación total de este juego.

OPTIONS DE JEU

JEU 1: 301

Populaire dans les tournois et les pubs, cette option se joue en soustrayant chaque fléchette du total de départ jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, il est considéré comme un "Bust" et le score revient là où il était au début de ce tour. Par exemple, si un joueur a besoin d'un 32 pour terminer le jeu et qu'il obtient un 20, un 8 et un 10 (total de 38), le score revient à 32 pour le tour suivant.

Dans ce jeu, l'option double in /double out peut être choisie (double out est l'option la plus largement utilisée). Appuyez simplement sur le bouton « DOUBLE » pour modifier ce paramètre. Les indicateurs à LCD afficheront votre réglage actuel :
Remarque : vous pouvez ajuster le score total de ce jeu.

DB300Y24008

8

www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 1: 301	JUEGO 1: 301	JEU 1: 301
• Normal - The first dart at the start of the game and the last dart at the end of the game, any number of points can be scored. • Double In - The first dart at the start of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double In and Double Out - The first dart at the beginning of the game and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Master Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score. • Double In And Master Out - The first dart at the beginning of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score, and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score.	• Normal: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego, se puede anotar cualquier cantidad de puntos. • Entrada doble: el primer dardo al comienzo del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar. • Salida Doble: el último dardo al final del juego debe golpear un DOBLE o una diana interior para anotar. • Doble entrada y doble salida: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego deben dar en una diana DOBLE o interior para anotar. • Salida maestra: El último dardo al final de la partida debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar. • Entrada doble y salida maestra: el primer dardo al principio del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar, y el último dardo al final del juego debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o diana interior para puntuar.	• Normal - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu, n'importe quel nombre de points peut être marqué. • Double In - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double Out - La dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double In et Double Out - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu doivent toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Master Out - à la fin de la partie, la dernière fléchette doit effectuer un DOUBLE, un TRIPLE ou toucher le cercle rouge pour gagner des points. • Double In And Master Out - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer, et la dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE, un TRIPLE ou un bullseye pour marquer.
GAME 2: CRICKET	JUEGO 2: CRICKET	JEU 2: LE CRICKET
Cricket is a strategic game suitable for players of all skill levels. Participants strategically target numbers that align with their preferences, and they can also force their opponents to aim at less favorable numbers. The goal of the cricket game is to "open" all relevant numbers before the opponent while accumulating the highest score possible. Valid scores range from 15 to 20, along with the inner and outer bullseyes. Numbers can be opened or closed in any sequence. Each player is allotted 3 throws. MARK & OPEN: To "open" a number sector, a player must accumulate 3 MARKS. Hitting a single gives 1 MARK " / ", hitting a double gives 2 MARKS " X ", and hitting a triple gives 3 MARKS " ⊗ " (see Figure 1).	El Cricket es un juego estratégico apto para jugadores de todos los niveles. Los participantes apuntan estratégicamente a los números que se alinean con sus preferencias, y también pueden forzar a sus oponentes a apuntar a números menos favorables. El objetivo del juego de cricket es "abrir" todos los números relevantes antes que el adversario, acumulando al mismo tiempo la mayor puntuación posible. Las puntuaciones válidas van de 15 a 20, junto con las dianas interior y exterior. Los números pueden abrirse o cerrarse en cualquier secuencia. Cada jugador dispone de 3 lanzamientos. MARCAR Y ABRIR: Para "abrir" un sector numérico, un jugador debe acumular 3 MARCAS. Si se acierta un sencillo se obtiene 1 MARCA " / ", si se acierta un doble se obtienen 2 MARCAS " X " y si se acierta un triple se obtienen 3 MARCAS " ⊗ " (vea la Figura 1).	Le cricket est un jeu stratégique adapté aux joueurs de tous les niveaux. Les participants ciblent stratégiquement des nombres qui correspondent à leurs préférences, et ils peuvent également forcer leurs adversaires à viser des nombres moins favorables. L'objectif du jeu de cricket est « d'ouvrir » tous les numéros pertinents avant son adversaire, tout en accumulant le score le plus élevé possible. Les pointages valides vont de 15 à 20, avec les cibles internes et externes. Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quelle séquence. Chaque joueur reçoit 3 lancers. MARQUER ET OUVRIR : Pour « ouvrir » un secteur numérique, un joueur doit cumuler 3 MARQUES. Frapper un simple donne 1 MARQUE « / », frapper un double donne 2 MARQUES « X » et obtenir un triple donne 3 MARQUES « ⊗ » (voir figure 1).
MARK & OPEN / MARCA & ABRIR / MARQUE & OUVRIR CLOSED / CERRADO / FERMER		

English	Español	Français
GAME MENU GAME 2: CRICKET CLOSED: Once all players have “opened” a number sector, that sector is declared “closed” (see figure 2), preventing any player from scoring in that sector. For example: In a game with three players, if PLAYER 1 and PLAYER 2 have “opened” the 20 sector, and PLAYER 3 hits a double 20 on their first throw and a triple 20 on their second throw, the 20 sector is then declared “closed ”, and consequently PLAYER 3 is also unable to score from it. Scoring commences only when a number sector has accumulated more than 3 MARKS and remains open, not declared closed. For example: Hitting a double 20 (2 MARKS) on the first throw and a triple 20 (3 MARKS) on the second throw results in a total of 5 MARKS for the 20 sector. This “opens” the sector and earns it 2 MARKS worth of points, equivalent to 40 points. Winning: The player who successfully “opens” all number sectors first and attains the highest score emerges as the winner. (In case of a tie in scores, the ranking is determined by the order in which the sectors were opened). If PLAYER 1 “opens” all number sectors first but lags in score, they must continue scoring until their total equals or exceeds the scores of the other players to win, if PLAYER 1 hasn't closed the scoring gap, and the other players have already “opened” all number sectors, then those players secure the victory.	MENÚ DE JUEGOS JUEGO 2: CRICKET CERRADO: Una vez que todos los jugadores han "abierto" un sector numérico, ese sector se declara "cerrado" (vea la figura 2), impidiendo a cualquier jugador anotar en ese sector. Por ejemplo: En un juego con tres jugadores, si el JUGADOR 1 y el JUGADOR 2 han "abierto" el sector 20, y el JUGADOR 3 acierta un doble 20 en su primer lanzamiento y un triple 20 en su segundo lanzamiento, el sector 20 se declara "cerrado " y, en consecuencia, el JUGADOR 3 tampoco puede anotar desde él. La puntuación comienza solo cuando un sector numérico ha acumulado más de 3 MARCAS y permanece abierto, no declarado como cerrado. Por ejemplo: Si se consigue un doble 20 (2 MARCAS) en el primer lanzamiento y un triple 20 (3 MARCAS) en el segundo lanzamiento, se obtiene un total de 5 MARCAS para el sector de 20. Esto "abre" el sector y se gana 2 MARCAS de puntos, equivalentes a 40 puntos. Ganador: El jugador que "abra" con éxito todos los sectores numéricos en primer lugar y obtenga la puntuación más alta será el ganador. (En caso de empate en las puntuaciones, la clasificación se determina por el orden en que se abrieron los sectores) Si el JUGADOR 1 "abre" todos los sectores numéricos primero pero se queda atrás en puntuación, se debe continuar puntuando hasta que su total iguale o supere las puntuaciones de los otros jugadores para ganar, si el JUGADOR 1 no ha cerrado la brecha de puntuación, y los otros jugadores ya han "abierto" todos los sectores numéricos, entonces esos jugadores se aseguran la victoria.	MENU DE JEU JEU 2: LE CRICKET FERMER : Une fois que tous les joueurs ont « ouvert » un secteur numérique, ce secteur est déclaré « fermé » (voir figure 2), empêchant tout joueur de marquer dans ce secteur. Par exemple : Dans un jeu à trois joueurs, si le JOUEUR 1 et le JOUEUR 2 ont « ouvert » la valeur 20, et que le JOUEUR 3 atteint un double 20 lors de son premier lancer et un triple 20 lors de son deuxième lancer, le secteur 20 est alors déclaré « fermé », Par conséquent le JOUEUR 3 est également incapable de marquer. La notation ne commence que lorsqu'un secteur numérique a accumulé plus de 3 MARQUES et reste ouvert, non déclaré fermé. Par exemple : Frapper un double 20 (2 MARQUES) au premier lancer et un triple 20 (3 MARQUES) au deuxième lancer donne un total de 5 MARQUES pour le secteur 20. Cela « ouvre » le secteur et donne 2 MARQUES, soit l'équivalent de 40 points. Gagner : Le joueur qui « ouvre » avec succès tous les secteurs numériques en premier et obtient le score le plus élevé sort vainqueur. (En cas d'égalité des scores, le classement est déterminé par l'ordre d'ouverture des secteurs.) Si le JOUEUR 1 est le premier à « ouvrir » tous les secteurs numériques, mais qu'il est en retard dans le score, il doit continuer à marquer jusqu'à ce que son total soit égal ou supérieur aux scores des autres joueurs pour gagner. Si le JOUEUR 1 n'a pas comblé l'écart de score et que les autres joueurs ont déjà « ouvert » tous les secteurs numériques, alors ces joueurs obtiennent la victoire.
NO-SCORE CRICKET (Press SELECT button when Cricket is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply “open” all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye). Note: LCD models have cricket and no-score cricket as separate games.	CRICKET SIN PUNTUACIÓN (Presione el botón SELECT cuando se muestre Cricket) Las mismas reglas que Cricket estándar, excepto que no hay puntuación de puntos. El objetivo de esta versión es ser el primero en simplemente "abrir" todos los números apropiados (del 15 al 20 y la diana). Nota: Los modelos LCD tienen cricket y cricket sin puntaje como juegos separados.	CRICKET SANS SCORE (Appuyez sur le bouton SELECT lorsque le cricket est affiché) Mêmes règles que le cricket standard, sauf qu'il n'y a pas de pointage. L'objectif de cette version est d'être le premier à simplement « ouvrir » tous les nombres appropriés (15 à 20 et le centre de la cible). Remarque : les modèles à LCD offrent le cricket et le cricket sans score comme jeux séparés.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
NO-SCORE CRICKET	CRICKET SIN PUNTUACIÓN	CRICKET SANS SCORE
Cricket Scoring Display: This dartboard utilizes a dedicated scoreboard that keeps track of each player's segment status when playing Cricket. The exclusive Tournament Cricket Scoring display on this dartboard utilizes traditional "❌" style characters to track 'marks'. When Cricket is selected, the lights on the Cricket scoreboard are not lit – they will illuminate as 'marks' are scored. There are 3 separate lights within each number (15 through 20 and bullseye). During play, one of the status lights will turn on as a segment is hit. If a double or triple of an active number is hit, 2 or 3 lights will turn on respectively.	Pantalla de puntaje de cricket: esta diana utiliza un tablero de puntaje dedicado que realiza un seguimiento del estado del segmento de cada jugador cuando juega Cricket. La pantalla exclusiva de puntuación de torneos de cricket en esta diana utiliza los caracteres de estilo tradicionales "❌" para rastrear las 'marcas'. Cuando se selecciona Cricket, las luces en el marcador de Cricket no se encienden; se iluminarán a medida que se puntúen las 'marcas'. Hay 3 luces separadas dentro de cada número (del 15 al 20 y la diana). Durante la reproducción, una de las luces de estado se encenderá cuando se golpee un segmento. Si se acierta el doble o el triple de un número activo, se encenderán 2 o 3 luces respectivamente.	Affichage des scores de cricket : ce jeu de fléchettes utilise un tableau de pointage dédié qui garde une trace de l'état du segment de chaque joueur lorsqu'il joue au cricket. L'affichage exclusif des scores de cricket du tournoi sur ce jeu de fléchettes utilise des caractères de style traditionnels « ❌ » pour suivre les « marques ». Lorsque le cricket est sélectionné, les voyants du tableau de pointage du cricket ne sont pas allumés - ils s'allumeront au fur et à mesure que les « marques » sont accumulées. Il y a 3 lumières distinctes dans chaque numéro (15 à 20 et bullseye). Pendant le jeu, l'un des voyants d'état s'allume lorsqu'un segment est touché. Si un double ou un triple d'un nombre actif est touché, 2 ou 3 lumières s'allumeront respectivement.
GAME 3: SCRAM (For 2 players only)	JUEGO 3: SCRAM (Sólo para 2 jugadores)	JEU 3: LE SCRAM (Pour 2 joueurs seulement)
This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete. The player with the highest point total is the winner.	Este juego es una variación de Cricket. El juego consta de dos rondas. Los jugadores tienen un objetivo diferente en cada ronda. En la ronda 1, el jugador 1 intenta "cerrar" (anotar 3 aciertos en cada segmento - 15 a 20 y diana). Durante este tiempo, el jugador 2 intenta acumular tantos puntos en los segmentos que el otro jugador aún no ha cerrado. Una vez que el jugador 1 ha cerrado todos los segmentos, se completa la ronda 1. En la ronda 2, los roles de cada jugador se invierten. Ahora, el jugador 2 intenta cerrar todos los segmentos mientras que el jugador 1 busca puntos. El juego termina cuando se completa la ronda 2. El jugador con el total de puntos más alto es el ganador.	Ce jeu est une variante du cricket. Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour. Au tour 1, le joueur 1 essaie de « fermer » (marquer 3 coups sûrs dans chaque segment - 15 à 20 et centre de la cible). Pendant ce temps, le joueur 2 tente d'accumuler autant de points dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermés. Une fois que le joueur 1 a fermé tous les segments, le tour 1 est terminé. Au tour 2, les rôles sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments tandis que le joueur 1 tente d'accumuler des points. Le jeu est terminé lorsque le tour 2 est complété. Le joueur avec le total de points le plus élevé est le gagnant.
GAME 4: CUT-THROAT CRICKET	JUEGO 4: CUT-TRHOAT CRICKET (DEGOLLADO)	JEU 4: CRICKET COUPE-GORGE
Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!	Las mismas reglas básicas que el Cricket estándar, excepto que una vez que comienza la puntuación, los puntos se agregan al total de su(s) oponente(s). El objetivo de este juego es terminar con la menor cantidad de puntos. Esta variación de Cricket ofrece una psicología diferente a los jugadores. En lugar de aumentar tu propia puntuación y ayudar a tu propia causa como en Cricket estándar, Cut-Throat ofrece el beneficio de acumular puntos para tu(s) oponente(s), clavándolo en un hoyo más profundo. ¡A los jugadores competitivos les encantará esta variación!	Mêmes règles de base que le cricket standard, sauf qu'une fois que le score commence, les points sont ajoutés au total de votre ou vos adversaires. Le but de ce jeu est de finir avec le moins de points. Cette variante du cricket offre une psychologie différente aux joueurs. Plutôt que d'ajouter des points à votre propre score comme dans le cricket standard, la version Cut-Throat offre l'avantage d'accumuler des points pour votre ou vos adversaires, en le creusant dans un trou plus profond. Les joueurs compétitifs vont adorer cette variante !

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)	JUEGO 5: CRICKET INGLÉS (Sólo para 2 jugadores)	JEU 5: CRICKET ANGLAIS (Pour 2 joueurs seulement)
This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit outer single and double segment is credited to player 1's point total. For example, if player 2 throws an outer 20, a single bullseye, and an outer 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1's point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing! Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseye during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseye. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseye, the roles are reversed for round two.	Este juego es otra variación de Cricket que requiere precisión en el lanzamiento de dardos. El juego consta de dos rondas. Los jugadores tienen un objetivo diferente en cada ronda. Durante la primera ronda, el jugador 2 intenta lanzar a la diana, con el objetivo de necesitar 9 para completar la ronda 1. La diana doble (centro rojo) cuenta como 2 puntos. Cualquier lanzamiento que alcance el segmento individual externo y el doble se añade al total de puntos del jugador 1. Por ejemplo, si el jugador 2 lanza un 20 exterior, un solo tiro a la diana y un 7 exterior durante su turno, el jugador 2 tendrá una diana restada de los 9 necesarios, y 27 puntos se añadirán al total de puntos del jugador 1. ¡El jugador 2 debe exhibir un lanzamiento preciso de dardos de diana! Mientras tanto, el jugador 1 intenta anotar tantos puntos como sea posible durante esta primera ronda. Los dobles y triples cuentan 2x y 3x sus respectivos valores. Sin embargo, para sumar puntos, el jugador 1 debe anotar más de 40 puntos en cada turno (3 lanzamientos) para acumular puntos contra el jugador 2. Solo los puntos por encima de 40 cuentan para el puntaje acumulativo. El jugador 1 también debe mostrar precisión en el lanzamiento de dardos y evitar dar en la diana durante esta primera ronda porque cualquier acierto anotado por el jugador 1 en el área de la diana se restará del total de 9 diana que necesita el jugador 2. Una vez que el jugador 2 alcanza el objetivo de obtener 9 diana, los roles se invierten para la segunda ronda.	Ce jeu est une autre variante du cricket qui nécessite un lancer de fléchettes de précision. Le jeu se compose de deux tours. Les joueurs ont un objectif différent à chaque tour. Au premier tour, le joueur 2 tente d'atteindre le centre de la cible - avec l'objectif d'obtenir 9 pour terminer le tour 1. Le double bull (centre rouge) compte pour 2 points. N'importe quel lancer qui frappe les segments simples et doubles extérieurs est crédité au total des points du joueur 1. Par exemple, si le joueur 2, à son tour, atteint une cible extérieure 20, un double centre unique et une cible extérieure 7, le joueur 2 se voit soustraire un double centre des 9 nécessaires et 27 points seront crédités au total des points du joueur 1. Le joueur 2 doit faire preuve de précision en lançant les fléchettes ! Pendant ce temps, le joueur 1 tente de marquer le plus de points possible lors de ce premier tour. Les doubles et les triples comptent 2x et 3x leurs valeurs respectives. Cependant, pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer plus de 40 points à chaque tour (3 lancers) pour accumuler des points contre le joueur 2. Seuls les points supérieurs à 40 sont comptés dans le score cumulé. Le joueur 1 doit également faire preuve de précision en lançant des fléchettes et éviter de toucher le bullseye au cours de ce premier tour car tous les coups marqués par le joueur 1 dans cette zone seront soustraits du total des 9 bullseye du joueur 2. Une fois que le joueur 2 a atteint l'objectif de 9, les rôles sont inversés pour le deuxième tour.
GAME 6: ADVANCED CRICKET	JUEGO 6: CRICKET AVANZADO	JEU 6: CRICKET AVANCÉ
This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye) by using only triples and doubles! In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to "open" out the numbers with the most points is the winner.	Esta difícil versión del cricket fue desarrollada para el jugador avanzado. Los jugadores deben cerrar los segmentos (20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana) mediante el uso de ¡solo triples y dobles! En este desafiante juego, los segmentos dobles cuentan como 1x el número, y los segmentos triples cuentan como 2x el número. La puntuación diana es el mismo que en el cricket estándar. El primer jugador en "abrir" los números con más puntos es el ganador.	Cette version difficile du cricket a été créée pour le joueur avancé. Les joueurs doivent fermer les segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 et bullseye) en utilisant seulement des triples et des doubles! Dans ce jeu difficile, les segments doubles comptent pour 1x le nombre, et les segments triples comptent pour 2x le nombre. Le score bullseye est le même que dans le cricket standard. Le premier joueur à « ouvrir » les numéros avec le plus de points est le gagnant.
GAME 7: SHOOTER	JUEGO 7: TIRADOR	JEU 7: TIREUR
This challenging game tests the players' ability to "group together" darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round – indicated by a flashing number in the display.	Este desafiante juego pone a prueba la capacidad de los jugadores' para "agrupar" los dardos dentro de un segmento durante cada ronda de juego. La computadora seleccionará aleatoriamente el segmento al que los jugadores deben apuntar al comienzo de cada ronda, indicado por un número parpadeante en la pantalla.	Ce jeu stimulant teste la capacité des joueurs' à « regrouper » les fléchettes dans un segment au cours de chaque tour de jeu. Au début de chaque tour, l'ordinateur sélectionnera au hasard le segment que les joueurs doivent atteindre (indiqué par un numéro clignotant à l'écran).
DB300Y24008	12	www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 7: SHOOTER	JUEGO 7: TIRADOR	JEU 7: TIREUR
Scoring is as follows: Single segment = 1 Point Double segment = 2 Points Triple segment = 3 Points When the computer selects players to hit bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.	La puntuación es la siguiente: Segmento sencillo = 1 Punto Segmento doble = 2 Puntos Segmento triple = 3 Puntos Cuando la computadora selecciona jugadores para tirar en la diana, el blanco exterior puntúa 2 puntos y el interior puntúa 4 puntos. El jugador con más puntos al final de las rondas es el ganador. Nota: puede ajustar el número de rondas.	L'attribution des points est la suivante : Segment simple = 1 point Segment double = 2 points Segment triple = 3 Points L'ordinateur sélectionne des joueurs pour toucher le cercle central, Le cercle vert vaut deux points et le cercle rouge vaut quatre points. Le joueur avec le plus de points à la fin des tours est le vainqueur. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de tours.
GAME 8: BIG SIX	JUEGO 8: SEIS GRANDES	JEU 8: BIG SIX
This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game "HORSE"; however, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first. Any 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing SELECT button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the any 6 that player 1 missed - and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game. The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as "inner bullseye" or "triple 20" The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.	Este juego permite a los jugadores desafiar a sus oponentes a alcanzar los objetivos de su elección. Similar al popular juego de baloncesto "HORSE"; sin embargo, los jugadores deben tener la oportunidad de elegir el siguiente objetivo para su oponente al acertar primero en el objetivo actual. 6 cualquier es el primer objetivo a alcanzar cuando comienza el juego. Antes de que comience el juego, los jugadores deben acordar cuántas vidas se usarán presionando el botón SELECT. Dentro de los tres lanzamientos, el jugador 1 debe acertar un 6 para "salvar" su vida. Después de golpear el objetivo actual, el próximo dardo lanzado determinará el objetivo del oponente. Si el jugador 1 no logra dar en el blanco actual dentro de los 3 dardos, perderá una vida y la oportunidad de determinar el siguiente objetivo para el jugador 2. El jugador 2 disparará al cualquier 6 que el jugador 1 falló, y si lo acierta, él puede lanzar para un segmento para la próxima ronda. Individuales, dobles y triples son objetivos separados para este juego. El objetivo del juego es obligar a su oponente a perder vidas seleccionando objetivos difíciles para que su oponente golpee, como "diana interna" o "triple 20". El último jugador al que le queda una vida es el ganador. Nota: puede ajustar el número de vidas.	Ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires d'atteindre les cibles de leur choix. Semblable au populaire jeu de basket-ball « HORSE »; ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires en les mettant au défi d'atteindre les cibles de leur choix. Cependant, les joueurs doivent gagner la chance de choisir la prochaine cible de leur adversaire en atteignant d'abord la cible actuelle. N'importe quel 6 est la première cible à toucher au début de la partie. Avant le début du jeu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de vies qui seront utilisées en appuyant sur le bouton SELECT. Dans les trois lancers, le joueur 1 doit frapper un 6 pour « sauver » sa vie. Une fois que la cible actuelle est touchée, la prochaine fléchette lancée déterminera la cible de l'adversaire. Si le joueur 1 ne parvient pas à atteindre la cible actuelle avec les 3 fléchettes, il perdra une vie et une chance de déterminer la prochaine cible du joueur 2. Le joueur 2 lancera pour le n'importe quel 6 que le joueur 1 a manqué. S'il réussit à l'atteindre, il peut lancer pour choisir la cible du tour suivant. Les simples, les doubles et les triples sont tous des cibles distinctes pour ce jeu. Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre pour lui, comme l'intérieur du « bullseye » ou le « triple 20 ». Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 9: OVERS	JUEGO 9: ARRIBA	JEU 9: OVERS
The object of this game is to simply score higher ("over") than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score "over" their previous three-dart total, they will lose one life. When a player "equals" the previous three dart total, a life will also be lost. The LCD screen on the right will light up once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.	El objetivo de este juego es simplemente obtener una puntuación más alta ("arriba") que su propia puntuación total anterior de tres dardos. Antes de que comience el juego, los jugadores eligen la cantidad de vidas que se utilizarán presionando el botón SELECT. Cuando un jugador no logra anotar "arriba" de su total anterior de tres dardos, perderá una vida. Cuando un jugador "igual" el total anterior de tres dardos, también se perderá una vida. La pantalla LCD de la derecha se iluminará una vez por cada vida eliminada. El último jugador al que le quede una vida es el ganador. Nota: puede ajustar el número de vidas.	Le but de ce jeu est simplement d'obtenir un score supérieur (« over ») à son propre score total de trois fléchettes. Avant le début du jeu, les joueurs choisissent le nombre de vies à utiliser en appuyant sur le bouton SELECT. Lorsqu'un joueur ne parvient pas à « dépasser » son total précédent de trois fléchettes, il perdra une vie. Lorsqu'un joueur « égale » le total des trois fléchettes précédentes, une vie sera également perdue. L'écran à LCD sur la droite s'allumera une fois pour chaque vie retirée. Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 10: UNDERS	JUEGO 10: ABAJO	JEU 10: UNDERS
This game is the opposite of "Overs". Players must score less ("Under") than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the "START" button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.	Este juego es lo contrario de "Arriba". Los jugadores deben anotar menos ("Abajo") que su propio total anterior de tres dardos. El juego comienza con 180 (el total más alto posible) cuando el jugador tira más alto que su propio total anterior de tres dardos, perderá una vida. Cada dardo que golpee fuera del área de puntuación, incluidos los rebotes, será penalizado con 60 puntos agregados a su puntaje. Esto se agregará al final de la ronda cuando se presione el botón "START". El último jugador al que le quede una vida es el ganador. Nota: puede ajustar el número de vidas.	Ce jeu est à l'opposé de « Overs ». Les joueurs doivent marquer moins (« Under ») de points que leur propre total de trois fléchettes précédent. Le jeu commence avec 180 (total le plus élevé possible). Quand le joueur obtient un total supérieur à son propre total de trois fléchettes, il perdra une vie. Chaque fléchette qui frappe en dehors de la zone de pointage, y compris les rebonds, entraîne une pénalité de 60 points qui seront ajoutés à votre score à la fin du tour en pressant le bouton « START ». Le dernier joueur avec une vie restante est le gagnant. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 11: COUNT UP	JUEGO 11: CONTAR HASTA	JEU 11: COMPTE EN HAUT
The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (300, 400 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the LCD display as the game progresses. Note: you can adjust total score. In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. LCD indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.	El objetivo de este juego es ser el primer jugador en alcanzar el total de puntos especificado (300, 400...). El total de puntos se especifica cuando se selecciona el juego. Cada jugador intenta anotar tantos puntos como sea posible por ronda. Los dobles y triples cuentan 2 o 3 veces el valor numérico de cada segmento. Por ejemplo, un dardo que cae en el segmento triple 20 se califica como 60 puntos. Las puntuaciones acumulativas de cada jugador se mostrarán en la pantalla LCD a medida que avanza el juego. Nota: puede ajustar la puntuación total. Al jugar, se puede elegir la opción de doble entrada/doble salida (doble salida es la opción más utilizada). Simplemente presione el botón "DOUBLE" para cambiar esta configuración. Los indicadores LCD mostrarán su configuración actual: Nota: puede ajustar la puntuación total de este juego.	Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points spécifié (300, 400 ...). Le total de points est spécifié lorsque le jeu est sélectionné. Chaque joueur tente de marquer autant de points que possible par tour. Les doubles et les triples comptent pour 2 et 3 fois la valeur numérique de chaque segment. Par exemple, une fléchette qui atterrit dans le segment triple 20 vaut 60 points. Les scores cumules de chaque joueur seront affichés sur l'écran à LCD au fur et à mesure que le jeu progresse. Remarque : vous pouvez ajuster le score total. En jouant au jeu, l'option double in / double out peut être choisie (double out est l'option la plus largement utilisée). Appuyez simplement sur le bouton «DOUBLE» pour modifier ce paramètre. Les indicateurs à LCD afficheront votre réglage actuel : Remarque : vous pouvez ajuster le score total de ce jeu.
• Normal - The first dart at the start of the game and the last dart at the end of the game, any number of points can be scored. • Double In - The first dart at the start of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double In and Double Out - The first dart at the beginning of the game and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Master Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score. • Double In And Master Out - The first dart at the beginning of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score, and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score.	• Normal: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego, se puede anotar cualquier cantidad de puntos. • Entrada doble: el primer dardo al comienzo del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar. • Salida Doble: el último dardo al final del juego debe golpear un DOBLE o una diana interior para anotar. • Doble entrada y doble salida: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego deben dar en una diana doble o interior para anotar. • Salida maestra: El último dardo al final de la partida debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar. • Entrada doble y salida maestra: el primer dardo al principio del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar, y el último dardo al final del juego debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar.	• Normal - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu, n'importe quel nombre de points peut être marqué. • Double In - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double Out - La dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE ou un bullseye intérieur pour marquer. • Double In et Double Out - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu doivent toucher un DOUBLE ou un bullseye intérieur pour marquer. • Master Out - à la fin de la partie, la dernière fléchette doit effectuer un DOUBLE, un TRIPLE ou toucher le cercle rouge pour gagner des points. • Double In And Master Out - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un bullseye intérieur pour marquer, et la dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE, un TRIPLE ou un bullseye intérieur pour marquer.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 12: HIGH SCORE	JUEGO 12: PUNTUACIÓN ALTA	JEU 12: SCORE ÉLEVÉ
The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds (3~14 ROUNDS). In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. LCD indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game. • Normal - The first dart at the start of the game and the last dart at the end of the game, any number of points can be scored. • Double In - The first dart at the start of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double In and Double Out - The first dart at the beginning of the game and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Master Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score. • Double In And Master Out - The first dart at the beginning of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score, and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner bullseye to score.	Las reglas de este juego competitivo son simples: acumula la mayor cantidad de puntos en tres rondas (nueve dardos) para ganar. Los dobles y triples cuentan como 2x y 3x la puntuación de ese segmento respectivamente. Puede ajustar el número de rondas (3 ~ 14 RONDAS). Al jugar, se puede elegir la opción de doble entrada/doble salida (doble salida es la opción más utilizada). Simplemente presione el botón "DOUBLE" para cambiar esta configuración. Los indicadores LCD mostrarán su configuración actual: Nota: puede ajustar la puntuación total de este juego. • Normal: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego, se puede anotar cualquier cantidad de puntos. • Entrada doble: el primer dardo al comienzo del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar. • Salida Doble: el último dardo al final del juego debe golpear un DOBLE o una diana interior para anotar. • Doble entrada y doble salida: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego deben dar en una diana DOBLE o interior para anotar. • Salida maestra: El último dardo al final de la partida debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar. • Entrada doble y salida maestra: el primer dardo al principio del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar, y el último dardo al final del juego debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o diana interior para puntuar.	Les règles de ce jeu compétitif sont simples - Accumulez le plus de points en trois tours (neuf fléchettes) pour gagner. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x le score de ce segment. Vous pouvez ajuster le nombre de tours (3 à 14 tours). En jouant au jeu, l'option double in / double out peut être choisie (double out est l'option la plus largement utilisée). Appuyez simplement sur le bouton « DOUBLE » pour modifier ce paramètre. Les indicateurs à LCD afficheront votre réglage actuel : Remarque : vous pouvez ajuster le score total de ce jeu. • Normal - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu, n'importe quel nombre de points peut être marqué. • Double In - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double Out - La dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double In et Double Out - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu doivent toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Master Out - à la fin de la partie, la dernière fléchette doit effectuer un DOUBLE, un TRIPLE ou toucher le cercle rouge pour gagner des points. • Double In And Master Out - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer, et la dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE, un TRIPLE ou un bullseye pour marquer.
GAME 13: ROUND-THE-CLOCK	JUEGO 13: LAS 24 HORAS	JEU 13: TOUR DE L'HORLOGE
Each player attempts to score in each number from 1 through 20 and bullseye in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules; the differences are detailed as follows:	Cada jugador intenta anotar en cada número del 1 al 20 y la diana en orden. Cada jugador lanza 3 dardos por turno. Si acierta un número correcto, intentará con el siguiente número en secuencia. El primer jugador en llegar a 20 es el ganador. La pantalla indicará para qué segmento está filmando. Un jugador debe continuar disparando por un segmento hasta que sea alcanzado. La pantalla indicará entonces el siguiente segmento al que debe apuntar. Hay muchas configuraciones de dificultad disponibles para este juego. Cada juego tiene las mismas reglas; las diferencias se detallan a continuación:	Chaque joueur tente d'atteindre dans l'ordre chaque numéro de 1 à 20 et le bullseye. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un numéro correct est atteint, il essaie le numéro suivant dans la séquence. Le premier joueur à atteindre 20 est le gagnant. L'affichage indiquera quel segment vous devez atteindre. Un joueur doit continuer à tirer pour un segment jusqu'à ce qu'il l'atteigne. L'écran indiquera alors le segment suivant pour lequel vous devez lancer. Il existe de nombreux paramètres de difficulté pour ce jeu. Chaque jeu a les mêmes règles; les différences sont détaillées comme suit :
DB300Y24008	15	www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU GAME 13: ROUND-THE-CLOCK ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1. ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts at segment number 5. ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10. ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15. Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers. ROUND-THE-CLOCK Double 1 - Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order. ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5. ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Game starts at double segment 10. ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15. ROUND-THE-CLOCK Triple 1 - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Game starts at triple segment 5. ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Game starts at triple segment 10. ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Game starts at triple segment 15.	MENÚ DE JUEGOS JUEGO 13: LAS 24 HORAS LAS 24 HORAS 1: el juego comienza en el segmento número 1. LAS 24 HORAS 5: el juego comienza en el segmento número 5. LAS 24 HORAS 10: el juego comienza en el segmento número 10. LAS 24 HORAS 15: el juego comienza en el segmento número 15. Dado que este juego no utiliza la puntuación de puntos, los anillos dobles y triples cuentan como números individuales. LAS 24 HORAS Doble 1: el jugador debe anotar un Doble en cada segmento del 1 al 20 en orden. LAS 24 HORAS Doble 5: el juego comienza en el segmento doble 5. LAS 24 HORAS Doble 10: el juego comienza en el segmento doble 10. LAS 24 HORAS Doble 15: el juego comienza en el segmento doble 15. LAS 24 HORAS Triple 1- El jugador debe anotar un Triple en cada segmento del 1 al 20 en orden. 24 HORAS Triple 5: el juego comienza en el triple segmento 5. LAS 24 HORAS Triple 10: el juego comienza en el triple segmento 10. LAS 24 HORAS Triple 15: el juego comienza en el triple segmento 15.	MENU DE JEU JEU 13: TOUR DE L'HORLOGE TOUR DE L'HORLOGE 1 - Le jeu commence au segment numéro 1. TOUR DE L'HORLOGE 5 - Le jeu commence au segment numéro 5. TOUR DE L'HORLOGE 10 - Le jeu commence au segment numéro 10. TOUR DE L'HORLOGE 15 - Le jeu commence au segment numéro 15. Étant donné que ce jeu n'utilise pas de points, les anneaux doubles et triples comptent comme des numéros simples. TOUR DE L'HORLOGE Double 1 - Le joueur doit atteindre un Double dans chaque segment en suivant l'ordre de 1 à 20. TOUR DE L'HORLOGE Double 5 - Le jeu commence au segment double 5. TOUR DE L'HORLOGE Double 10 - Le jeu commence au segment double 10. TOUR DE L'HORLOGE Double 15 - Le jeu commence au segment double 15. TOUR DE L'HORLOGE Triple 1 - Le joueur doit atteindre un triple dans chaque segment en suivant l'ordre de 1 à 20. TOUR DE L'HORLOGE Triple 5 - Le jeu commence au segment triple 5. TOUR DE L'HORLOGE Triple 10 - Le jeu commence au segment triple 10. TOUR DE L'HORLOGE Triple 15 - Le jeu commence au segment triple 15.
GAME 14: KILLER This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The LCD display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts. Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only "Kill" opponents by scoring doubles in their number segment.	JUEGO 14: ASESINO Este juego realmente mostrará quiénes son tus amigos. El juego se puede jugar con tan solo dos jugadores, pero la emoción y el desafío aumentan con más jugadores. Para comenzar, cada jugador debe seleccionar su número lanzando un dardo en el área objetivo. La pantalla LCD indicará "SEL" en este punto. El número que obtiene cada jugador es su número asignado a lo largo del juego. Dos jugadores no pueden tener el mismo número. Una vez que cada jugador tiene un número, comienza la acción. Su primer objetivo es establecerse como un "Asesino" golpeando el segmento doble de su número. Una vez que se golpea su doble, usted es un "asesino" para el resto del juego. Ahora, su objetivo es "matar" a sus oponentes presionando su número de segmento hasta que se pierdan todas sus "vidas". El último jugador que se quede con vida es declarado ganador. No es raro que los jugadores "hagan equipo" y persigan al mejor jugador para eliminarlo del juego. Nota: puede ajustar el número de vidas. Además, para aquellos que realmente quieren un desafío, hay tres configuraciones de dificultad adicionales: Dobles 3 vidas, Dobles 5 vidas y Dobles 7 vidas. En estos juegos, solo puedes "matar" a los oponentes anotando dobles en su segmento numérico.	JEU 14: LE KILLER Le jeu peut être joué avec seulement deux joueurs, mais l'excitation et le défi augmentent avec le nombre de joueurs. Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette sur la zone cible. L'affichage à LCD indiquera « SEL » à ce stade. Le numéro que chaque joueur obtient est son numéro attribué tout au long de la partie. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a un numéro, l'action commence. Votre premier objectif est de devenir un « tueur » en frappant le segment double de votre numéro. Une fois votre double touché, vous êtes un « tueur » pour le reste de la partie. Maintenant, votre objectif est de « tuer » vos adversaires en frappant leur numéro de segment jusqu'à ce que toutes leurs « vies » soient perdues. Le dernier joueur à rester avec des vies est déclaré vainqueur. Il n'est pas rare que les joueurs fassent équipe et poursuivent le meilleur joueur pour le mettre hors jeu. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies. De plus, pour ceux qui veulent vraiment relever un défi, il existe trois niveaux de difficulté supplémentaires : Double 3 vies, Double 5 vies et Double 7 vies. Dans ces jeux, vous ne pouvez « tuer » des adversaires qu'en marquant des doubles dans leur segment de nombre.

GAME MENU**GAME 15: DOUBLE DOWN**

Each player starts the game with 40 points. The object is to score as many hits in the active segment of the current round. The first round, the player must throw for the 15 segment. If no 15's are hit, his score is cut in half. If some 15's are hit, each 15 (doubles and triples count) is added to the starting total. The next round players throw for the 16 segment and hits are added to the new cumulative point total. Again, if no hits are registered, the point total is cut in half.

Each player throws for the numbers as indicated in the chart below in order (the LCD screen will indicate the active segment in which to throw). The player who completes the game with the most points is the winner.

MENÚ DE JUEGOS**JUEGO 15: DOBLE ABAJO**

Cada jugador comienza el juego con 40 puntos. El objeto es anotar tantos aciertos en el segmento activo de la ronda actual. En la primera ronda, el jugador debe lanzar al segmento 15. Si no se acierta en 15, su puntuación se corta a la mitad. Si se acierta algunos 15s, cada 15 (cuentan dobles y triples) se añaden al total inicial. Los jugadores de la siguiente ronda lanzan para el segmento 16 y los aciertos se añaden al nuevo total de puntos acumulados. Una vez más, si no se registran aciertos, el total de puntos se reduce a la mitad.

Cada jugador lanza para los números como se indica en la tabla de abajo en orden (la pantalla LCD indicará el segmento activo en el que lanzar). El jugador que completa el juego con más puntos es el ganador.

MENU DE JEU**JEU 15: DOUBLE DOWN**

Chaque joueur commence la partie avec 40 points. Le but est d'atteindre le plus de fois possible le segment actif du tour en cours. Le premier tour, le joueur doit atteindre le segment 15. Si le joueur n'y parvient pas, son score est coupé de moitié. Si le segment 15 est atteint à plusieurs reprises, chaque 15 (le double et le triple comptent) est ajouté au total de départ. Les joueurs du tour suivant lancent pour atteindre le segment 16 et les points sont ajoutés au nouveau total cumulatif. Encore une fois, si le joueur n'atteint pas le segment, son total de points est réduit de moitié.

Chaque joueur lance pour atteindre les numéros selon l'ordre indiqué dans le tableau ci-dessous (l'écran à LCD indiquera le segment actif dans lequel lancer). Le joueur qui termine la partie avec le plus de points est le gagnant.

Player 1 Jugador 1 Joueur 1	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 2 Jugador 2 Joueur 2										

Any Double / Cualquier doble
N'importe quel double

Any Triple / Cualquier triple
N'importe quel triple

GAME 16: FORTY ONE

This game follows similar rules as standard Double Down as described above with two exceptions. First, instead of going from 15 through 20 and bullseye, the sequence is reversed which will be indicated on the LCD display. Second, an additional round is included toward the end in which players must attempt to score three hits that add up to 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). This "41" round adds an extra level of difficulty to the game. Remember, a player's score is cut in half if not successful, so the "41" round presents quite a challenge!

JUEGO 16: CUARENTA Y UNO

Este juego sigue reglas similares a las del Doble Abajo estándar como se describe anteriormente con dos excepciones. En primer lugar, en lugar de ir de 15 a 20 y diana, la secuencia se invierte y se indicará en la pantalla LCD. En segundo lugar, se incluye una ronda adicional hacia el final en la que los jugadores deben intentar anotar tres aciertos que suman 41 puntos (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Esta ronda "41" añade un nivel extra de dificultad al juego. Recuerde, la puntuación de un jugador se corta a la mitad si no tiene éxito, por lo que la ronda "41" presenta todo un reto!

JEU 16: QUARANTE ET UN

Les règles de ce jeu sont similaires à celles du Double Down, qui sont décrites ci-dessus, avec deux exceptions. Tout d'abord, au lieu de passer de 15 à 20 et bullseye, la séquence est inversée et sera indiquée sur l'écran à LCD. Deuxièmement, une ronde supplémentaire est incluse à la fin. Au cours de cette ronde, les joueurs doivent tenter de marquer trois coups qui totalisent jusqu'à 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1; etc.). Ce tour « 41 » ajoute un niveau de difficulté supplémentaire au jeu. Rappelez-vous, le score d'un joueur est réduit de moitié s'il ne réussit pas, donc le tour du « 41 » présente tout un défi!

Player 1 Jugador 1 Joueur 1	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 2 Jugador 2 Joueur 2											

Any Double
Cualquier doble
N'importe quel double

Any Triple
Cualquier triple
N'importe quel triple

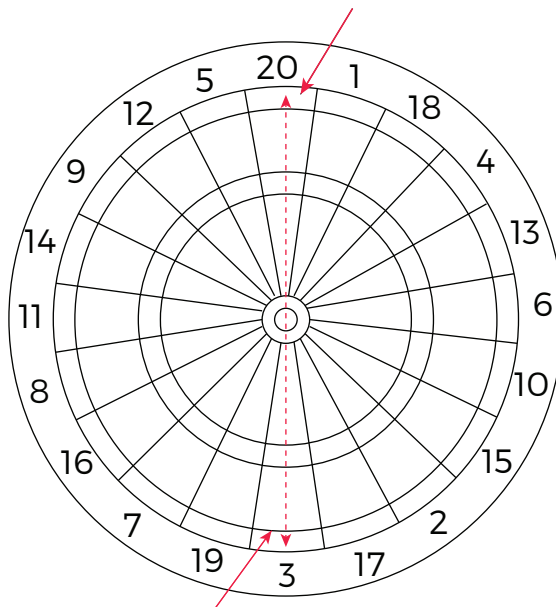
"41" Round
Ronda "41"
Tour « 41 »

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 17: ALL FIVES	JUEGO 17: TODOS LOS CINCO	JEU 17: TOUS LES CINQ
The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 fives, this player scores 5 points (5 x 5 = 25). If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The LCD screen will keep track of the point totals. For this game, please do not press the "DOUBLE/MISS" key, otherwise it will immediately next player and no score will be scored. Note: you can adjust number of 5 you need to get.	Todo el tablero está en juego para este juego (todos los segmentos están activos). Con cada ronda (de 3 dardos) cada jugador tiene que anotar un total que es divisible entre 5. Cada "cinco" cuenta como un punto. Por ejemplo, 10, 10, 5 = 25. Dado que 25 es divisible entre 5 cincos, este jugador obtiene 5 puntos (5 x 5 = 25). Si un jugador lanza 3 dardos que no son divisibles entre 5, no se otorgan puntos. Además, el último dardo de cada ronda debe caer en un segmento. Si un jugador lanza el tercer dardo y cae en el área del anillo de captura (o no alcanza el tablero por completo), no gana puntos, incluso si los primeros dos dardos son divisibles entre 5. Esto evita que un jugador "fracase" en el tercer lanzamiento si sus dos primeros son buenos. El primer jugador en sumar cincuenta y un (51) "cincos" es el ganador. La pantalla LCD hará un seguimiento de los puntos totales. Para este juego, por favor no presione el botón "DOBLE/MISS", de lo contrario lo hará inmediatamente siguiente jugador y no se anotará ninguna puntuación. Nota: puede ajustar el número de 5 que necesita obtener.	L'ensemble du plateau est en jeu pour cette option (tous les segments sont actifs). À chaque tour (de 3 fléchettes), chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Chaque « cinq » compte pour un point. Par exemple 10, 10, 5 = 25. Puisque 25 est divisible par 5 cinq, ce joueur marque 5 points (5 x 5 = 25). Si un joueur lance 3 fléchettes qui ne sont pas divisibles par 5, aucun point n'est attribué. De plus, la dernière fléchette de chaque tour doit atterrir dans un segment. Si un joueur lance la troisième fléchette et qu'elle atterrit dans la zone de l'anneau de capture (ou rate complètement le plateau), il ne gagne aucun point même si le total des deux premières fléchettes est divisible par cinq. Cela empêche un joueur de manquer intentionnellement un lancer si ses deux premières fléchettes sont bonnes. Le premier joueur à totaliser cinquante et un (51) « cinq » est le gagnant. L'écran à LCD gardera une trace des totaux de points. Pour cette partie, veuillez ne pas appuyer sur la touche « DOUBLE/MISS » (double/manqué) sinon le système va passer automatiquement au joueur suivant et aucun point ne sera marqué. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de 5 que vous devez obtenir.
GAME 18: SHANGHAI	JUEGO 18: SHANGHAI	JEU 18: SHANGHAI
Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner. Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options: • SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1. • SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5. • SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10. • SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15. In addition, we added "Super Shanghai" as a difficulty option, and this game only has 7 rounds. The game is similar to the above rules, in addition to increasing the score of "barrier" (t*), the three darts must be thrown 1 time in any area of the barrier score at least, otherwise the total score is cleared.	Cada jugador debe progresar en orden alrededor de la diana de 1 a 20. Los jugadores comienzan en el número 1 y lanzan 3 dardos. El objetivo es obtener la mayor puntuación posible en cada ronda de 3 dardos. Dobles y triples cuentan para puntuación. El jugador con la puntuación más alta después completar los veinte segmentos es el ganador. La configuración de dificultad ajustable para Shanghai incluye las siguientes opciones: • SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1 • SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5 • SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10 • SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15 Además, agregamos Super Shanghai como una opción de dificultad, y este juego solo tiene 7 rondas. El juego es similar a las reglas anteriores, además de aumentar la puntuación de "barrera" (t*), los tres dardos se deben lanzar por lo menos 1 vez en cualquier área de la puntuación de la barrera, de lo contrario la puntuación total se borra.	Chaque joueur doit progresser sur le plateau dans l'ordre de 1 à 20. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. Le but est de marquer le plus de points possible à chaque tour de 3 fléchettes. Les doubles et les triples comptent pour votre score. Le joueur avec le score le plus élevé après avoir terminé les vingt segments est le gagnant. Les paramètres de difficulté réglables pour Shanghai incluent les options suivantes : • SHANGHAI 1 - Le jeu commence au segment 1. • SHANGHAI 5 - Le jeu commence au segment 5. • SHANGHAI 10 - Le jeu commence au segment 10. • SHANGHAI 15 - Le jeu commence au segment 15. De plus, nous avons ajouté le mode de difficulté « Super Shanghai » dont les parties se font en sept rondes. Les règles de cette version sont semblables aux règles ci-dessus. Cependant, la valeur de la « barrière » (* t) est plus grande et il faut lancer les trois fléchettes une fois dans une zone de pointage de la barrière au moins sinon le pointage total tombe à zéro.
DB300Y24008	18	www.medalsports.com

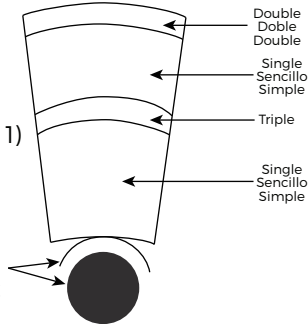
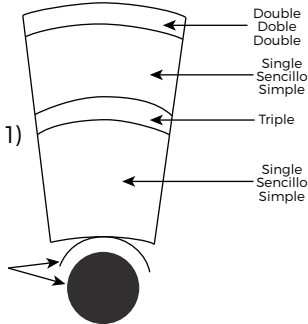
English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 18: SHANGHAI	JUEGO 18: SHANGHAI	JEU 18: SHANGHAI
Adjustable Difficulty Settings for Super Shanghai include the following options:	La configuración de dificultad ajustable para Super Shanghai incluye las siguientes opciones:	Voici les réglages de difficulté pour le jeu Super Shanghai :
• SUPER SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1 and ends segment 7 (barrier is t3 and t5). • SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5 and ends segment 11 (barrier is t7 and t9). • SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10 and ends segment 16 (barrier is t12 and t14). • SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15 and ends bullseye (barrier is t17 and t19).	• SUPER SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1 y termina en el segmento 7 (la barrera es t3 y t5). • SUPER SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5 y termina en el segmento 11 (la barrera es t7 y t9). • SUPER SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10 y termina el segmento 16 (la barrera es t12 y t14). • SUPER SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15 y termina la diana (la barrera es t17 y t19).	• SUPER SHANGHAI 1 : la partie commence au segment 1 et se termine au segment 7 (les barrières sont t3 et t5). • SUPER SHANGHAI 5 : la partie commence au segment 5 et se termine au segment 11 (les barrières sont t7 et t9). • SUPER SHANGHAI 10 : la partie commence au segment 10 et se termine au segment 16 (les barrières sont t12 et t14). • SUPER SHANGHAI 15 : la partie commence au segment 15 et se termine au cercle rouge (les barrières sont t17 et t19).
GAME 19: GOLF	JUEGO 19: GOLF	JEU 19: LE GOLF
This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18. The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a complete that hole with 1 "stroke." Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!	Esta es una simulación de tablero de dardos del juego de golf (pero no necesita palos para jugar). El objetivo es completar una ronda de 9 a 18 "hoyos" con la puntuación más baja posible. El "campo" de campeonato consta de todos los hoyos par 3 que hacen un par 27 para una ronda de nueve hoyos o 54 para una ronda de 18. Los segmentos del 1 al 18 se utilizan y cada número representa un "hoyo". Debe anotar 3 aciertos en cada hoyo para pasar al siguiente hoyo. Obviamente, los dobles y triples afectan su puntuación ya que le permiten terminar un hoyo con menos golpes. Por ejemplo, lanzar un triple en el primer tiro de un hoyo se cuenta como un "águila" y ese jugador completa ese hoyo con 1 "golpe". Nota: El jugador activo continúa lanzando dardos hasta que "emboca" (anota 3 golpes en el hoyo actual). El anunciador indicará el jugador en turno, escuche con atención para evitar lanzar fuera de secuencia. Por cierto, ¡no hay trucos en este juego!	Il s'agit d'une simulation de jeu de golf sur un plateau de jeu de fléchettes (mais vous n'avez pas besoin de bâtons de golf pour jouer). Le but est de terminer une ronde de 9 à 18 « trous » avec le score le plus bas possible. Le « parcours » du championnat se compose de tous les trous par 3 faisant un par 27 pour un parcours de neuf trous ou 54 pour un parcours de 18. Les segments 1 à 18 sont utilisés, chaque numéro représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups sûrs dans chaque trou pour passer au trou suivant. Les doubles et les triples affectent votre score car ils vous permettent de terminer un trou avec moins de coups. Par exemple, atteindre un triple sur le premier coup d'un trou est compté comme un « aigle » et ce joueur complète un trou en « coup ». Remarque : Le joueur actif continue de lancer des fléchettes jusqu'à ce qu'il complète un «trou» (il atteint trois fois le numéro du trou en cours). L'annonceur vocal indiquera le joueur qui est en place - écoutez attentivement pour éviter de tirer dans le désordre. Au fait, il n'y a pas de « coup facile » dans ce jeu !
DB300Y24008	19	www.medalsports.com

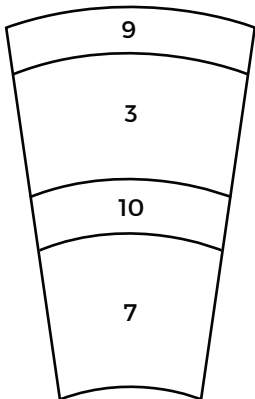
English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 20: FOOTBALL	JUEGO 20: FÚTBOL	JEU 20: LE FOOTBALL
Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to "score" is the winner. The LCD display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next. For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20(Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20(Triangle) ... Outer bullseye ... Inner bullseye ... Outer bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.	¡Póngase el casco para este juego! Lo primero que hay que hacer es seleccionar el "campo de juego" de cada jugador. Esto se puede hacer lanzando un dardo o presionando manualmente un segmento en el tablero por cada jugador. Esto depende totalmente de usted, pero cualquier segmento que seleccione se convierte en su punto de partida, que atraviesa la diana y cruza directamente al otro lado de la diana (consulte el diagrama). El primer jugador en "anotar" es el ganador. La pantalla LCD hará un seguimiento de su progreso e indicará el segmento que debe lanzar para el próximo. Por ejemplo, si selecciona el segmento 20, comenzará en el doble 20 (anillo exterior) y continuará hasta el doble 3. El "campo" se compone de 11 segmentos individuales y debe acertar en orden. Entonces, siguiendo con el ejemplo anterior, debe lanzar los dardos en los siguientes segmentos en este orden: Doble 20 ... Exterior Sencillo 20 (Rectángulo) ... Triple 20 ... Interior Sencillo 20 (Triángulo) ... Diana exterior ... Diana interior ... Diana exterior ... 3 sencillo interior (triángulo) ... Triple 3 ... 3 sencillo exterior (rectángulo) ... y finalmente un 3 doble.	Attachez votre casque pour ce jeu ! Chaque joueur doit d'abord sélectionner son « terrain de jeu » en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment. Cela dépend entièrement de vous, mais quel que soit le segment sélectionné, il devient votre point de départ qui passe par le centre de la cible et se rend directement de l'autre côté de la cible (voir schéma). Le premier joueur à « marquer » est le gagnant. L'affichage à LCD suivra votre progression et indiquera le segment que vous devez atteindre. Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20, vous commencez par le double 20 (anneau extérieur) et continuez jusqu'au double 3. Le « champ » est composé de 11 segments individuels qui doivent être atteints dans l'ordre. Donc, en suivant l'exemple ci-dessus, vous devez lancer les fléchettes dans les segments suivants dans cet ordre : Double 20 ... Simple 20 extérieur (Rectangle) ... Triple 20 ... Simple 20 intérieur (Triangle) ... Bullseye extérieur ... Bullseye intérieur ... Bullseye extérieur ... Simple 3 intérieur (Triangle) ... Triple 3 ... Simple 3 extérieur (Rectangle) ... et enfin un Double 3.

Starting Point / Punto de partida / Point de départ



Score Point / Punto de puntuación / Marquer des points

English	Español	Français																														
GAME MENU GAME 21: BASEBALL This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning". The field is laid out as shown in the diagram. (Figure 1) The LCD screen shows the score results. (Figure 2) <table><tr><th>Segment</th><th>Result</th></tr><tr><td>Singles segments</td><td>"Single" - 1 base</td></tr><tr><td>Doubles segment</td><td>"Double" - 2 bases</td></tr><tr><td>Triples segment</td><td>"Triple" - 3 bases</td></tr><tr><td>Bullseye</td><td>"Home Run" (can only be attempted on third dart of each round)</td></tr></table>    1 base 1 base 1er but 2 bases 2 bases 2e but 3 bases 3 bases 3e but    1 Round 1 Ronda 1Ronde 2 Rounds 2 Rondas 2 Rondes 3 Rounds 3 Rondas 3 Rondes Home Base / Base / Domicile (Figure 2 / Figura 2 / Figure 2)	Segment	Result	Singles segments	"Single" - 1 base	Doubles segment	"Double" - 2 bases	Triples segment	"Triple" - 3 bases	Bullseye	"Home Run" (can only be attempted on third dart of each round)	MENÚ DE JUEGOS JUEGO 21: BÉISBOL Esta versión de tablero de dardos del béisbol requiere mucha habilidad. Como en el juego real, un juego completo consta de 9 entradas. Cada jugador lanza 3 dardos por "entrada". El campo se presenta como se muestra en el diagrama. (Figura 1) La pantalla LCD muestra los resultados de la puntuación. (Figura 2) <table><tr><th>Segmento</th><th>Resultado</th></tr><tr><td>Segmentos individuales</td><td>"Sencillo" - 1 base</td></tr><tr><td>Segmento de dobles</td><td>"Doble" - 2 bases</td></tr><tr><td>Segmento de triples</td><td>"Triple" - 3 bases</td></tr><tr><td>Diana</td><td>"Home Run" (solo se puede intentar en el tercer dardo de cada ronda)</td></tr></table>    1 base 1 base 1er but 2 bases 2 bases 2e but 3 bases 3 bases 3e but    1 Round 1 Ronda 1Ronde 2 Rounds 2 Rondas 2 Rondes 3 Rounds 3 Rondas 3 Rondes Home Base / Base / Domicile (Figure 1 / Figura 1 / Figure 1) Home Run 3rd Dart Only Home Run 3er dardo solamente Coup de circuit 3e fléchette seulement 	Segmento	Resultado	Segmentos individuales	"Sencillo" - 1 base	Segmento de dobles	"Doble" - 2 bases	Segmento de triples	"Triple" - 3 bases	Diana	"Home Run" (solo se puede intentar en el tercer dardo de cada ronda)	MENU DE JEU JEU 21: LE BASEBALL Cette version du baseball sur un jeu de fléchettes demande beaucoup d'habileté. Comme dans le vrai jeu, une partie complète se compose de 9 manches. Chaque joueur lance 3 fléchettes par « manche ». Le champ est disposé comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. (Figure 1) L'écran à LCD affiche les résultats du score. (Figure 2) <table><tr><th>Segment</th><th>Résultat</th></tr><tr><td>Segments simples</td><td>« Simple » - « 1er but »</td></tr><tr><td>Double segment</td><td>« Double » - « 2e but »</td></tr><tr><td>Triple segment</td><td>« Triple » - « 3e but »</td></tr><tr><td>Bullseye</td><td>« Coup de circuit » (ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour)</td></tr></table>    1 base 1 base 1er but 2 bases 2 bases 2e but 3 bases 3 bases 3e but    1 Round 1 Ronda 1Ronde 2 Rounds 2 Rondas 2 Rondes 3 Rounds 3 Rondas 3 Rondes Home Base / Base / Domicile (Figure 1 / Figura 1 / Figure 1) Home Run 3rd Dart Only Home Run 3er dardo solamente Coup de circuit 3e fléchette seulement 	Segment	Résultat	Segments simples	« Simple » - « 1er but »	Double segment	« Double » - « 2e but »	Triple segment	« Triple » - « 3e but »	Bullseye	« Coup de circuit » (ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour)
Segment	Result																															
Singles segments	"Single" - 1 base																															
Doubles segment	"Double" - 2 bases																															
Triples segment	"Triple" - 3 bases																															
Bullseye	"Home Run" (can only be attempted on third dart of each round)																															
Segmento	Resultado																															
Segmentos individuales	"Sencillo" - 1 base																															
Segmento de dobles	"Doble" - 2 bases																															
Segmento de triples	"Triple" - 3 bases																															
Diana	"Home Run" (solo se puede intentar en el tercer dardo de cada ronda)																															
Segment	Résultat																															
Segments simples	« Simple » - « 1er but »																															
Double segment	« Double » - « 2e but »																															
Triple segment	« Triple » - « 3e but »																															
Bullseye	« Coup de circuit » (ne peut être tenté qu'à la troisième fléchette de chaque tour)																															
The object of the game is to score as many runs as possible each inning. The player with the most runs at the end of the game is the winner.	El objetivo del juego es anotar tantas carreras como sea posible en cada entrada. El jugador con más carreras al final del juego es el ganador.	Le but du jeu est de marquer autant de points que possible à chaque manche. Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu est le gagnant.																														
GAME 22: STEEPLECHASE The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track". The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places: 1st fence Triple 13 2nd fence Triple 17 3rd fence Triple 8 4th fence Triple 5 The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.	JUEGO 22: CARRERAS DE OBSTÁCULOS El objetivo de este juego es ser el primer jugador en terminar la "carrera" siendo el primero en completar la "pista". La pista comienza en el segmento 20 y corre en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero hasta el segmento 5 y termina con una diana. Suena fácil, ¿verdad? Lo que aún no se ha especificado es que debe acertar en el segmento sencillo interno (Triángulo) de cada número para completar el curso. Esta es el área entre la diana y el anillo de triples. Y, como en una carrera de obstáculos real, hay obstáculos a lo largo del recorrido que superar. Los cuatro obstáculos se encuentran en los siguientes lugares: 1^{ra} valla Triple 13 2^{da} valla Triple 17 3^{ra} valla Triple 8 4^{ta} valla Triple 5 El primer jugador en completar el recorrido y acertar en la diana gana la carrera.	JEU 22: STEEPLECHASE Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à terminer la « course ». La piste commence au segment 20 et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau jusqu'au segment 5 et se termine par un bullseye. Cela semble facile, non ? Ce qui n'a pas encore été spécifié, c'est que vous devez atteindre le segment unique intérieur (triangle) de chaque numéro pour terminer le parcours. Il s'agit de la zone entre le bullseye et l'anneau triple. Et, comme lors d'un vrai steeplechase, il y a des obstacles tout au long du parcours à franchir. Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants : 1^{er} obstacle Triple 13 2^{ème} obstacle Triple 17 3^{ème} obstacle Triple 8 4^{ème} obstacle Triple 5 Le premier joueur à terminer le parcours et à toucher le centre de la cible remporte la course.																														

English	Español	Français																														
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU																														
GAME 23: BOWLING	JUEGO 23: BOLICHE	JEU 23: BOWLING																														
This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing Diagram segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total:	¡Esta adaptación de tablero de dardos de los bolos es un verdadero desafío! Es un juego difícil en el que debes ser muy preciso para acumular una puntuación decente. El jugador uno comienza el juego. Debe seleccionar su "pista" ya sea lanzando un dardo o presionando manualmente el segmento de Diagrama de su elección. Una vez que se selecciona la pista, tiene 2 dardos restantes para lanzar para ganar puntos o "bolos". Cada segmento específico en su "pista" vale un bolo al total:	Cette adaptation aux fléchettes du bowling est un vrai défi! C'est un jeu difficile dans la mesure où vous devez être très précis pour accumuler un score décent. Le premier joueur commence la partie. Vous devez sélectionner votre « allée » en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur le segment de diagramme de votre choix. Une fois l'allée sélectionnée, il vous reste 2 fléchettes à lancer pour marquer des points ou des « quilles ». Chaque segment spécifique de votre « allée » vaut un total de « quilles » donné :																														
<table><tr><th>Segment</th><th>Score</th></tr><tr><td>Double</td><td>9 pins</td></tr><tr><td>Outer Single</td><td>3 pins</td></tr><tr><td>Triple</td><td>10 pins</td></tr><tr><td>Inner Single</td><td>7 pins</td></tr></table>	Segment	Score	Double	9 pins	Outer Single	3 pins	Triple	10 pins	Inner Single	7 pins	<table><tr><th>Segmento</th><th>Puntuación</th></tr><tr><td>Doble</td><td>9 bolos</td></tr><tr><td>Sencillo exterior</td><td>3 bolos</td></tr><tr><td>Triple</td><td>10 bolos</td></tr><tr><td>Sencillo interno</td><td>7 bolos</td></tr></table>	Segmento	Puntuación	Doble	9 bolos	Sencillo exterior	3 bolos	Triple	10 bolos	Sencillo interno	7 bolos	<table><tr><th>Segment</th><th>Score</th></tr><tr><td>Double</td><td>9 « quilles »</td></tr><tr><td>Simple extérieur</td><td>3 « quilles »</td></tr><tr><td>Triple</td><td>10 « quilles »</td></tr><tr><td>Simple intérieur</td><td>7 « quilles »</td></tr></table>	Segment	Score	Double	9 « quilles »	Simple extérieur	3 « quilles »	Triple	10 « quilles »	Simple intérieur	7 « quilles »
Segment	Score																															
Double	9 pins																															
Outer Single	3 pins																															
Triple	10 pins																															
Inner Single	7 pins																															
Segmento	Puntuación																															
Doble	9 bolos																															
Sencillo exterior	3 bolos																															
Triple	10 bolos																															
Sencillo interno	7 bolos																															
Segment	Score																															
Double	9 « quilles »																															
Simple extérieur	3 « quilles »																															
Triple	10 « quilles »																															
Simple intérieur	7 « quilles »																															
																																
There are several rules for this game as follows: 1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The game includes 10 round. The highest score is the winner. 2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame. 3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice. 4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round. 5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points. 6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.	Hay varias reglas para este juego como se muestra: 1. Un puntaje de juego perfecto sería 200 en esta versión de boliche. La partida incluye 10 rondas. La puntuación más alta es la que gana. 2. No puede golpear el mismo segmento de sencillos dos veces dentro del mismo "cuadro" (ronda). El segundo golpe contará como cero puntos. Sugerencia: intente golpear cada uno para llegar a 10 puntos en el cuadro. 3. Puede obtener 20 puntos por "cuadro" acertando en el segmento triple dos veces. 4. Si su primer dardo golpea un segmento doble, su segundo dardo también golpea un doble y el tercer dardo golpea cualquier segmento, obtendrá 10 bolos (punto) para esta ronda. 5. Si su primer dardo golpea un segmento doble, su segundo dardo golpea un segmento sencillo externo o interno y el tercer dardo golpea el doble, esta ronda solo obtendrá 9 puntos. 6. Si su primer dardo golpea un segmento Doble, su segundo dardo golpea un Triple y el tercer dardo golpea un segmento Doble, obtendrá 19 puntos en total.	Il existe plusieurs règles pour ce jeu : 1. Un score de jeu parfait serait de 200 dans cette version du bowling. Le jeu comprend 10 rounds. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé. 2. Vous ne pouvez pas frapper deux fois le même segment de simple dans le même « cadre » (tour). Le deuxième coup comptera pour zéro point. Astuce : essayez de frapper chaque simple pour atteindre 10 points dans le cadre. 3. Vous pouvez marquer 20 points par « cadre » en atteignant deux fois le segment triple. 4. Si votre première fléchette touche un segment Double, que votre deuxième fléchette touche également un Double et que la troisième fléchette touche n'importe quel segment, vous marquerez 10 quilles (point) pour ce tour. 5. Si votre première fléchette touche un segment double, votre deuxième fléchette touche un segment simple extérieur ou intérieur et la troisième fléchette touche le double, ce tour ne marquera que 9 points. 6. Si votre première fléchette touche un segment double, votre deuxième fléchette touche un triple et la troisième fléchette touche un segment double, vous marquerez 19 points au total.																														

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 24: CAR RALLYING This game is similar to steeplechase except we let you set up your own "race track." You can set up as many obstacles as you wish. The track must be 1-19 lengths long. Before the game starts, the LCD display will prompt you to select the course ("SEL"). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race. The LCD display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1. Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.	JUEGO 24: RALLY DE COCHES Este juego es similar a la carrera de obstáculos, excepto que le permitimos configurar su propia "pista de carreras". Puede colocar tantos obstáculos como desee. La pista debe tener 1-19 largos de largo. Antes de que comience el juego, la pantalla LCD le pedirá que seleccione el curso ("SEL"). Los jugadores deben alternar la selección de segmentos presionando el segmento específico de su elección. Nota: tendrá que golpear el segmento exacto que seleccionó para avanzar durante la carrera. Si elige el sencillo interior 20, esa área del sencillo interior deberá ser golpeada durante la carrera. La pantalla LCD indicará un sencillo interior con una línea junto a la parte inferior del 1, un sencillo exterior se muestra con una línea junto a la parte superior del 1. Los obstáculos generalmente comprenden golpear un número difícil antes de continuar en la pista. Una vez más, la ruta se puede hacer tan difícil o fácil como desee y puede ir a cualquier parte del área objetivo del tablero. Después de seleccionar la pista, presione START para comenzar la carrera. El primer jugador en completar el recorrido es el ganador.	JEU 24: RALLYE DE VOITURE Ce jeu est semblable au steeplechase, sauf que nous vous laissons créer votre propre « piste de course ». Vous pouvez mettre en place autant d'obstacles que vous le souhaitez. La piste doit mesurer 1-19 longueurs. Avant le début du jeu, l'affichage à LCD vous demandera de sélectionner le parcours (« SEL »). Les joueurs doivent alterner la sélection des segments en appuyant sur le segment spécifique de votre choix. Remarque : Vous devrez atteindre le segment exact que vous avez sélectionné pour avancer pendant la course. Si vous choisissez le simple intérieur 20, cette zone simple intérieure devra être touchée pendant la course. L'affichage à LCD indiquera le simple intérieur avec une ligne à côté de la partie inférieure du 1, un simple extérieur est affiché avec une ligne à côté de la partie supérieure du 1. Les obstacles consistent généralement à atteindre un numéro difficile avant de continuer sur le circuit. Encore une fois, l'itinéraire peut être rendu aussi difficile ou facile que vous le souhaitez et peut aller n'importe où sur la zone cible du tableau. Une fois la piste sélectionnée, appuyez sur START pour commencer la course. Le premier joueur à terminer le parcours est le gagnant.
GAME 25: SHOVE A PENNY Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.	JUEGO 25: LANZAR UN CÉNTIMO Solo se utilizan los números del 15 al 20 y la diana. Los sencillos valen 1 punto, los dobles valen 2 y los triples valen 3 puntos. Cada jugador debe lanzar los números en orden con el objetivo de sumar 3 puntos en cada segmento para pasar al siguiente. Si un jugador anota más de 3 puntos en cualquier número, los puntos sobrantes se le dan al siguiente jugador. El primer jugador en anotar 3 puntos en todos los segmentos (15 - 20 y toro) es el ganador.	JEU 25: SHOVE A PENNY Seuls les chiffres de 15 à 20 et le bullseye sont utilisés. Les simples valent 1 point, les doubles valent 2 points et les triples valent 3 points. Chaque joueur doit atteindre les numéros dans l'ordre avec l'objectif de marquer 3 points dans chaque segment pour passer au suivant. Si un joueur marque plus de 3 points dans un numéro, les points excédentaires sont donnés au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 - 20 et bullseye) est le gagnant.
GAME 26: NINE-DART CENTURY The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100). Note: Hitting the miss field or pressing the "MISS" button can reset the total score and restart the score calculation.	JUEGO 26: SIGLO DE NUEVE DARDOS El objetivo de este juego es intentar anotar 100 puntos, o acercarse lo más posible, después de 3 rondas (9 dardos). Los dobles y triples cuentan como 2x y 3x su valor respectivamente. Superar los 100 puntos se considera un "fracaso" y te hace perder a menos que todos los jugadores superen. En ese caso, gana el jugador más cercano a 100 (jugador que anotó la cantidad más baja sobre 100). Nota: Si se acierta en el área de 'MISS' o se presiona el botón 'MISS', se restablecerá la puntuación total a cero y se comenzará a contar la puntuación nuevamente.	JEU 26: NINE-DART CENTURY Le but de ce jeu est de tenter de marquer 100 points, ou de s'en approcher le plus possible, après 3 tours (9 fléchettes). Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x leur valeur. Dépasser 100 points est considéré comme un « bust » et vous fait perdre à moins que tous les joueurs ne dépassent. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 gagne (le joueur qui a marqué le score dépassant le moins le 100). Note: Appuyez sur la zone miss ou appuyez sur le bouton « MISS » pour remettre le point total à zéro et recommencer à compter le point.
DB300Y24008	23	www.medalsports.com

English	Español	Français									
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU									
GAME 26: NINE-DART CENTURY	JUEGO 26: SIGLO DE NUEVE DARDOS	JEU 26: NINE-DART CENTURY									
• Normal - The first dart at the start of the game and the last dart at the end of the game, any number of points can be scored. • Double In - The first dart at the start of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Double In and Double Out - The first dart at the beginning of the game and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score. • Master Out - The last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner Bullseye to score. • Double In And Master Out - The first dart at the beginning of the game must hit a DOUBLE or inner bullseye to score, and the last dart at the end of the game must hit a DOUBLE, TRIPLE or inner Bullseye to score.	• Normal: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego, se puede anotar cualquier cantidad de puntos. • Entrada doble: el primer dardo al comienzo del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar. • Salida Doble: el último dardo al final del juego debe golpear un DOBLE o una diana interior para anotar. • Doble entrada y doble salida: el primer dardo al comienzo del juego y el último dardo al final del juego deben dar en una diana DOBLE o interior para anotar. • Salida maestra: El último dardo al final de la partida debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar. • Entrada doble y salida maestra: el primer dardo al principio del juego debe dar en una diana DOBLE o interior para puntuar, y el último dardo al final del juego debe dar en una diana DOBLE, TRIPLE o interior para puntuar.	• Normal - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu, n'importe quel nombre de points peut être marqué. • Double In - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double Out - La dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Double In et Double Out - La première fléchette au début du jeu et la dernière fléchette à la fin du jeu doivent toucher un DOUBLE ou un centre de la cible pour marquer. • Master Out - à la fin de la partie, la dernière fléchette doit effectuer un DOUBLE, un TRIPLE ou toucher le cercle rouge pour gagner des points. • Double In And Master Out - La première fléchette au début du jeu doit toucher un DOUBLE ou un bullseye intérieur pour marquer, et la dernière fléchette à la fin du jeu doit toucher un DOUBLE, un TRIPLE ou un bullseye intérieur pour marquer.									
GAME 27: 1 VS. 1 (2 players only)	JUEGO 27: 1 VS. 1 (Sólo 2 jugadores)	JEU 27: 1 VS. 1 (2 joueurs seulement)									
This game is a race around the dartboard, where accuracy in hitting doubles and triples leads to victory. Player 1 is assigned the "Area A" segments and player 2 is assigned the "Area B." Player 1 aims exclusively for the Area A doubles and triples progressing around the board in a clockwise direction. Player 2 begins at the number 20 and moves counter-clockwise, targeting only the Area B segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.	Este juego es una carrera alrededor de la diana, donde la precisión en acertar dobles y triples conduce a la victoria. El jugador 1 está asignado a los segmentos del "Área A" y el jugador 2 está asignado a los segmentos del "Área B". El jugador 1 apunta exclusivamente a los dobles y triples del "Área A", avanzando alrededor de la diana en dirección horaria. El jugador 2 comienza en el número 20 y se mueve en dirección antihoraria, apuntando solo a los segmentos del Área B. (la muestra de la puntuación temporal indicará a qué segmento tirar). Nota: se puede puntuar un máximo de un doble y un triple del mismo número en una sola ronda. Además, al alcanzar el número incorrecto (del color del oponente) se resta esa cantidad de la puntuación, así que hay que tener cuidado. El jugador con más puntos después de terminar la partida es el ganador.	Ce jeu est une course autour du tableau, où l'exactitude à atteindre les doubles et les triples permet de décrocher la victoire. Le joueur 1 est assigné au segment de la «zone A», et le joueur 2 à celui de la «zone B». Le joueur 1 ne vise que les doubles et les triples de la zone A et joue autour du tableau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur 2 commence à 20 et joue autour du tableau dans le sens anti-horaire, tirant sur les segments de la zone B. (l'affichage temporaire du score indiquera le segment vers lequel on doit lancer). Remarque: un maximum d'un double et d'un triple du même nombre peuvent être marqués en un seul tour. De plus, le fait de toucher le mauvais numéro (de la couleur de votre adversaire) fait que votre score sera réduit de ce montant - alors, faites bien attention. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points sera le gagnant.									
Player 1: Area A / Jugador 1: Área A / Joueur 1: Zone A											
Double and triple of Doble y triple de Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
Player 2: Area B / Jugador 2: Área B / Joueur 2: Zone B											
Double and triple of Doble y triple de Double et triple de	20	12	14	8	7	3	2	10	13	18	B

DB300Y24008

24

www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 28: GOLD HUNTING The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. This is a real back-and-forth game, but the player who reaches to selected total gold required first is the winner. Gold counting rule: In base 50, get an odd number of scores 50 (1x50, 3x50=150, 5x50=250, 7x50=350... Etc.) count 1 gold; In base 50, get an even number of fractions 50 (2x50=100, 4x50=200, 6x50=300, 8x50=400... Etc.) Count 2 gold.	JUEGO 28: BÚSQUEDA DE ORO El objetivo de este juego es encontrar "oro". Recoge oro por cada 50 puntos. El oro solo se recolecta si su puntaje es exactamente 50 o un múltiplo de 50 (100, 150, etc.) en cualquier momento durante una ronda. Este es un verdadero juego de ida y vuelta, pero el jugador que llega primero al total de oro requerido seleccionado es el ganador. Regla de recuento de oros: En base 50, conseguir un número impar de puntuaciones de 50 (1x50, 3x50=150, 5x50=250, 7x50=350...etc.) cuenta 1 oro; en base 50, conseguir un número par de fracciones de 50 (2x50=100, 4x50=200, 6x50=300, 8x50=400...etc.) cuenta 2 oros.	JEU 28: CHASSE À L'OR Le but de ce jeu est de trouver « l'or ». Vous collectez de l'or pour chaque tranche de 50 points. L'or n'est collecté que si votre score est exactement de 50 ou un multiple de 50 (100, 150, etc.) à tout moment d'un tour. Il s'agit d'un véritable jeu de va-et-vient, mais le joueur qui atteint le total d'or requis en premier est le gagnant. Règle d'or du comptage : Dans les parties par multiplicateur de 50, un nombre impair vaut 1 (1 × 50 = 50, 3 × 50 = 150, 5 × 50 = 250, 7 × 50 = 350, etc.); dans les parties par multiplicateur de 50, un nombre pair vaut 2 (2 × 50 = 100, 4 × 50 = 200, 6 × 50 = 300, 8 × 50 = 400, etc.).
GAME 29: ELIMINATION The object of the game is to "Eliminate" your opponents. The rules are very simple. Each player must score higher total points with 3 darts than the opponent before them. Each player starts with 3 lives. If the player fails to score higher total points than the previous opponents score, they lose one life. Tie scores will also result in a lost life. The winner is the last player with lives remaining. Note: you can adjust number of lives.	JUEGO 29: ELIMINACIÓN El objetivo del juego es "Eliminar" a sus oponentes. Las reglas son muy simples. Cada jugador debe anotar puntos totales más altos con 3 dardos que el oponente antes que ellos. Cada jugador comienza con 3 vidas. Si el jugador no logra obtener puntos totales más altos que los oponentes anteriores, pierde una vida. Los puntajes de empate también resultarán en una vida perdida. El ganador es el último jugador al que le quedan vidas. Nota: puede ajustar el número de vidas.	JEU 29: ÉLIMINATION Le but du jeu est « d'éliminer » vos adversaires. Les règles sont très simples. Chaque joueur doit, avec 3 fléchettes, marquer un total de points plus élevé que celui de l'adversaire qui le précède. Chaque joueur commence avec 3 vies. Si le joueur ne parvient pas à marquer un total de points supérieur à celui des adversaires précédents, il perd une vie. Les scores égaux entraîneront également une vie perdue. Le gagnant est le dernier joueur avec des vies restantes. Remarque : vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 30: HORSESHOES (2 players only) This 2 -player game uses only the 20 and 3 segments to represent the two horseshoe pits. Player 1 will shoot at the 20 segment and Player 2 will shoot at the 3 segment. Scoring is cumulated per round. First player to score 15 points is the winner. Scoring is as follows: TRIPLE RING = Ringer 3 points INNER SINGLE SEGMENT (Triangle) = 1 point DOUBLE RING = Leaner 2 points OUTER SINGLE SEGMENT (Rectangle) = 0 point Scores will only count for the player or team with the most points in that round. For example, if player 1 scores 3 points and player 2 scores 1 point, only player 1 will awarded 3 points for that round. Rounds continue until 15 points are scored. Note: you can adjust the end-game point total.	JUEGO 30: HERRADURA (Sólo 2 jugadores) Este juego de 2 jugadores usa solo los segmentos 20 y 3 para representar los dos pozos de herradura. El jugador 1 disparará al segmento 20 y el jugador 2 disparará al segmento 3. La puntuación se acumula por ronda. El primer jugador en anotar 15 puntos es el ganador. La puntuación es la siguiente: ANILLO TRIPLE = "Ringer" 3 puntos SEGMENTO SENCILLO INTERNO (Triángulo) = 1 punto ANILLO DOBLE = "Leaner" 2 puntos SEGMENTO SENCILLO EXTERIOR (Rectángulo) = 0 puntos Las puntuaciones solo contarán para el jugador o equipo con más puntos en esa ronda. Por ejemplo, si el jugador 1 obtiene 3 puntos y el jugador 2 obtiene 1 punto, solo el jugador 1 obtendrá 3 puntos para esa ronda. Las rondas continúan hasta que se anotan 15 puntos. Nota: puede ajustar el total de puntos al final del juego.	JEU 30: FER À CHEVAL (2 joueurs seulement) Ce jeu à 2 joueurs utilise uniquement les segments 20 et 3 pour représenter les deux fosses en fer à cheval. Le joueur 1 visera le segment 20 et le joueur 2 visera le segment 3. Le score est cumulé par tour. Le premier joueur à marquer 15 points est le vainqueur. Les points se calcu : ANNEAU TRIPLE = 3 points SEGMENT UNIQUE INTÉRIEUR (Triangle) = 1 point ANNEAU DOUBLE = 2 points SEGMENT UNIQUE EXTÉRIEUR (Rectangle) = 0 point Les scores ne compteront que pour le joueur ou l'équipe avec le plus de points dans ce tour. Par exemple, si le joueur 1 marque 3 points et que le joueur 2 marque 1 point, seul le joueur 1 recevra 3 points pour ce tour. Les rondes se poursuivent jusqu'à ce que 15 points soient marqués. Remarque : vous pouvez ajuster le total de points de fin de partie.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 31: WARFARE (2 players only)	JUEGO 31: GUERRA (Sólo 2 jugadores)	JEU 31: COMBAT (2 joueurs seulement)
In this 2-player game, the dartboard is a battleground divided into two halves. The first player to hit all of the opposing segments (armies) wins the game. Segments do not have to be hit in order. Player 1 is the "TOP" army and shoots darts at the bottom sections of the board. Player 1 needs to hit bottom segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8). Player 2 is the "BOTTOM" army and shoots for the top section of the dartboard Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13) Adjustable difficulty settings are as follows: •Players can eliminate armies by hitting the digital ringed segments. BATTLEGROUND DOUBLES: •Players shoot for double segments only to eliminate opponent's armies. BATTLEGROUND TRIPLES: •Players shoot for triple segments only to eliminate opponent's armies. BATTLEGROUND with GENERALS: •This variation of the game includes one more obstacle to accomplish. Players must capture the "general" after all segments (armies) have been hit to win the game. One hit on the bullseye will capture the general. Hits to the bullseye will not count if all segments are not first closed.	En este juego para 2 jugadores, la diana de dardos es un campo de batalla dividido en dos mitades. El primer jugador que alcance todos los segmentos opuestos (ejércitos) gana el juego. Los segmentos no deben ser alcanzados en orden. El jugador 1 es el ejército "SUPERIOR" y tira los dardos a las secciones inferiores de la diana. El jugador 1 debe alcanzar los segmentos inferiores (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 y 8). El jugador 2 es el ejército "INFERIOR" y tira a la parte superior de la diana de dardos. El jugador 2 necesita alcanzar los segmentos superiores (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 y 13) Los ajustes de dificultad son los siguientes: •Los jugadores pueden eliminar a los soldados del oponente acertando en el área numérica del oponente. DOBLES DE CAMPO DE BATALLA: •Los jugadores tiran a los segmentos dobles solo para eliminar los ejércitos del oponente. TRIPLES DE CAMPO DE BATALLA: •Los jugadores tiran a los segmentos triples solo para eliminar los ejércitos del oponente. CAMPO DE BATALLA con GENERALES. •Esta variación del juego incluye un obstáculo más que superar. Los jugadores deben capturar al "general" tras haber alcanzado todos los segmentos (ejércitos) para ganar el juego. Un tiro en la diana capturará al general. Los golpes a la diana no contarán si no se cierran antes todos los segmentos.	Dans ce jeu à 2 joueurs, le jeu de fléchettes est un champ de bataille divisé en deux moitiés. Le premier joueur à toucher tous les segments adverses (armées) remporte la partie. On n'a pas à toucher les segments dans l'ordre. Le joueur 1 est l'armée «TOP» (Haute) et tire les fléchettes vers les sections inférieures du tableau. Le joueur 1 doit atteindre les segments inférieurs (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 et 8). Le joueur 2 est l'armée «BOTTOM» (Basse) et tire vers la partie supérieure du tableau de fléchettes. Le joueur 2 doit atteindre les segments supérieurs (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 et 13) Les paramètres de difficulté réglables sont les suivants: •Les joueurs peuvent tuer leurs soldats en tirant sur la zone numérique de leur adversaire. DOUBLES CHAMPS DE BATAILLE: •Les joueurs tirent uniquement vers des segments doubles pour éliminer les armées adverses. TRIPLES CHAMPS DE BATAILLE: •Les joueurs tirent uniquement vers des segments triples pour éliminer les armées adverses. CHAMPS DE BATAILLE avec GÉNÉRAUX: •Cette variante du jeu comprend un obstacle supplémentaire à surmonter. Pour gagner la partie, les joueurs doivent capturer le «général» après avoir touché tous les segments (armées).Un coup au centre de la cible capturera le général. Les coups au centre de la cible ne comptent pas si tous les segments ne sont pas d'abord fermés.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 31: WARFARE (2 players only)	JUEGO 31: GUERRA (Sólo 2 jugadores)	JEU 31: COMBAT (2 joueurs seulement)
The left cricket scoring display on the dartboard shows player 1's army segments. Player 2's army segments are in the second column. Each time a segment is hit, the corresponding light will shut off. Follow the scoreboard map on the next page to keep track of which segments you need to hit to win.	La pantalla izquierda de puntuación de cricket en la diana muestra los segmentos del ejército del jugador 1. Los segmentos del ejército del jugador 2 están en la segunda columna. Cada vez que se alcanza un segmento, la luz correspondiente se apagará. Sigue el mapa del marcador en la página siguiente para llevar un seguimiento de los segmentos a los que se deben tirar para ganar.	L'affichage gauche des pts de cricket sur le jeu de fléchettes montre les segments de l'armée du joueur 1. Les segments d'armée du joueur 2 sont dans la 2ème colonne. Chaque fois qu'un segment est touché, la lumière correspondante s'éteint. Suivez la carte du tableau de bord à la page suivante pour connaître les segments que vous devez atteindre pour gagner.
GAME 32: ADVANCED WARFARE (2 players only)	JUEGO 32: GUERRA AVANZADA (Sólo 2 jugadores)	JEU 32: COMBAT PERFECTIONNÉ (2 joueurs seulement)
The rules are the same as standard Battleground except now there are land mines on the battlefield! Players must be careful to avoid the land mines located in the Triple and Double rings of opponents segment numbers. Any player that hits a double or triple ring on the opposing teams' battlefield will lose an army of his or her own. For example, if player 1 mistakenly hit the triple ring of the "6" segment, they would lose their own army at the "11" segment.	Las reglas son las mismas que las del campo de batalla estándar, ¡excepto que ahora hay minas terrestres en el campo de batalla! Los jugadores deben tener cuidado de evitar las minas terrestres ubicadas en los anillos triples y dobles de los números de segmento de los oponentes. Cualquier jugador que golpee un anillo doble o triple en el campo de batalla de los equipos contrarios perderá un ejército propio. Por ejemplo, si el jugador 1 acierta por error el anillo triple del segmento "6", perdería su propio ejército en el segmento "11".	Les règles sont les mêmes que celles du champ de bataille standard, sauf qu'il y a maintenant des mines terrestres sur le champ de bataille ! Les joueurs doivent faire attention à éviter les mines terrestres situées dans les anneaux triples et doubles des numéros de segment des adversaires. Tout joueur qui touche un anneau double ou triple sur le champ de bataille des équipes adverses perdra sa propre armée. Par exemple, si le joueur 1 touche par erreur l'anneau triple du segment «6», il perd sa propre armée au segment «11».
GAME 33: PAINTBALL (2 players only)	JUEGO 33: PAINTBALL (Sólo 2 jugadores)	JEU 33: PAINTBALL (2 joueurs seulement)
This game is similar to "Battleground" except there is an alternative way to win the battle other than just hitting the opposing teams' armies segments. As in the real game of paintball, players can also capture the opposing team's flag to win the game. To capture the flag, the inner bullseye must be hit 3 times to capture the opposing teams' flag! Single bullseyes will not count towards the 3 needed to capture the flag. Inner bullseyes do not have to be scored in the same round and will be tallied during the game. First player to either capture the flag or eliminate the opposing army is the winner.	Este juego es similar a "Campo de Batalla", excepto que hay una forma alternativa de ganar la batalla además de acertar en los segmentos de los ejércitos de los equipos contrarios. Como en el juego real de paintball, los jugadores también pueden capturar la bandera del equipo contrario para ganar el juego. ¡Para capturar la bandera, la diana interior debe golpearse 3 veces para capturar la bandera de los equipos contrarios! Los blancos individuales no contarán para los 3 necesarios para capturar la bandera. Las dianas internas no tienen que acertarse en la misma ronda y se contarán durante el juego. El primer jugador en capturar la bandera o eliminar al ejército contrario es el ganador.	Ce jeu est similaire au « Champ de bataille » sauf qu'il existe un autre moyen de gagner la bataille que de simplement toucher les segments d'armées des équipes adverses. Comme dans le vrai jeu de paintball, les joueurs peuvent également capturer le drapeau de l'équipe adverse pour gagner la partie. Pour capturer le drapeau des équipes adverses, le bullseye intérieur doit être touché 3 fois. Le bullseye simple ne compte pas pour capturer le drapeau. Les bullseyes intérieurs ne doivent pas nécessairement être touchés dans le même tour, ils seront comptés tout au long de la partie. Le premier joueur à capturer le drapeau ou à éliminer l'armée adverse est le vainqueur.

GAME MENU**GAME 33: PAINTBALL
(2 players only)**

Adjustable Difficulty Settings

- In Paintball Doubles, players must either hit three inner bullseyes to capture the flag or hit the digital ringed segments to eliminate armies.
- In Paintball Doubles, players must either hit three inner bullseyes to capture the flag or hit the double ringed segments to eliminate armies.
- In Paintball Triples, players must either hit three inner bullseyes to capture the flag or hit the triple ringed segments to eliminate armies.

MENÚ DE JUEGOS**JUEGO 33: PAINTBALL
(Sólo 2 jugadores)**

Ajustes de dificultad

- Los jugadores deben acertar en Double bullseye tres veces para obtener la bandera o acertar en el área numérica del oponente para eliminar a los soldados.
- Los jugadores deben acertar en Double bullseye tres veces para obtener la bandera o acertar en el área Double del área numérica del oponente para eliminar a los soldados.
- Los jugadores deben acertar en Double bullseye tres veces para obtener la bandera o acertar en el área Triple del área numérica del oponente para eliminar a los soldados.

MENU DE JEU**JEU 33: PAINTBALL
(2 joueurs seulement)**

Paramètres de difficulté réglables

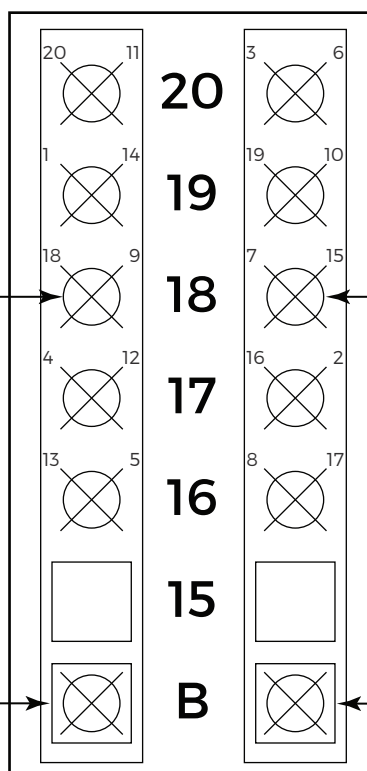
- Paintball Double : Les concurrents doivent tirer 3 fois sur la cible double pour obt le drapeau, ou frapper la zone numérique de l'adversaire pour éliminer les soldats.
- Paintball Double : Les joueurs doivent soit toucher 3 bullseyes intérieurs pour capturer le drapeau, soit toucher des segments à double anneau pour éliminer les armées.
- Paintball Triples : Les joueurs doivent soit toucher 3 bullseyes intérieurs pour capturer le drapeau, soit toucher des segments à triple anneau pour éliminer les armées.

Player 1's army segments
Segmentos del ejército del jugador 1
Segments de l'armée du joueur 1

Player 2's army segments
Segmentos del ejército del jugador 2
Segments de l'armée du joueur 2

Player 1's Flag
La bandera del jugador 1
Le drapeau du joueur 1

Player 2's Flag
La bandera del jugador 2
Le drapeau du joueur 2

**GAME 34: FOX HUNT
(2 players only)**

This is a very challenging 2-player game that is best suited for players of advanced skill. One player will play the role of the cat and the other will be the mouse. The object of the game is for the mouse to get back to his hole before being caught by the cat. The mouse starts first from the "20" segment and proceeds counter-clockwise around the dartboard by hitting first the double segment and then the single of each segment. The cat starts back at the "18" segment and proceeds counter clockwise around the dartboard to catch the mouse by hitting doubles only of each segment. If the mouse makes it all the way around the board back to the double 20, the mouse wins the game. If the cat hits the double segment that the mouse is on, the cat has caught the mouse and has won the game.

**JUEGO 34: CAZA DEL ZORRO
(Sólo 2 jugadores)**

Este es un juego muy difícil para 2 jugadores que se adapta mejor a jugadores expertos. Un jugador hará de gato y el otro será el ratón. El objetivo del juego es que el ratón vuelva a la ratonera antes de ser capturado por el gato. El ratón comienza primero desde el segmento "20" y avanza en sentido contrario a las agujas del reloj recorriendo la diana de dardos alcanzando primero el segmento doble y luego el sencillo de cada segmento. El gato comienza de nuevo en el segmento "18" y avanza en sentido contrario a las agujas del reloj por la diana de dardos para cazar al ratón alcanzando solo los dobles de cada segmento. Si el ratón hace que toda la diana vuelva al 20 doble, el ratón gana el juego. Si el gato alcanza el doble segmento en el que está el ratón, el gato ha cazado al ratón y gana el juego.

**JEU 34: CHASSE AU RENARD
(2 joueurs seulement)**

C'est un jeu à 2 joueurs très stimulant qui convient surtout aux joueurs les plus compétents. Un joueur jouera le rôle du chat et l'autre sera la souris. Le but du jeu est : la souris doit retourner dans son trou avant d'être attrapée par le chat. La souris commence d'abord par le segment « 20 » et avance dans le sens contraire des aiguilles d'une montre autour du tableau de fléchettes en frappant d'abord le segment double, puis le simple de chaque segment. Le chat part du segment « 18 » et opère dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du tableau de fléchettes, en essayant d'attraper la souris et en ne frappant que le double de chaque segment. Si la souris fait le tour du tableau jusqu'au double 20, elle gagne la partie. Si le chat frappe le double segment où se trouve la souris, il attrape la souris et il gagne ainsi la partie.

English	Español	Français
IMPORTANT NOTES	NOTAS IMPORTANTES	NOTES IMPORTANTES
Stuck Segment: Occasionally, a dart will cause a segment to become wedged within the segment separator web. If this happens, all games will be suspended and the display will indicate the segment number that is stuck. To free the segment, simply remove the dart or broken tip from the segment. If the problem is still not solved, try wiggling the segment until it is loose. The game will then resume where it left off. Broken Tips: Don't be alarmed if tips break. This is a normal occurrence when playing soft tip darts. From time to time a tip will break off and become stuck in the segment. Try to remove it with a pair of pliers or tweezers by grasping the exposed end and pulling it out of the segment. If this is not possible, you can attempt to push the tip through to the back of the segment. Use a nail that is smaller than the hole and gently push the tip until it falls through the other side. Be careful not to push too far and damage the circuitry behind the segment. We included a pack of replacement tips which should keep you supplied for quite some time. When replacing tips, make sure you use the same type of tips that come with this dartboard. Darts: It is recommended that you use the enclosed darts on this dartboard. Using other darts may cause damage to the segment and electronic circuit. Replacement tips are available at most retailers carrying dart products. Cleaning the Electronic Dartboard: Your electronic dartboard will provide many hours of competition if cared for properly. Regular dusting of the cabinet is recommended using a damp cloth. A mild detergent can be used if necessary. The use of abrasive cleaners or cleaners that contain ammonia may cause damage and should not be used. Avoid spilling liquid onto the target area since it can result in permanent damage and is not covered by the warranty. 1.Player Indicator 2.Scoring Displays 3.Double In/Out 4.Master Out indicators 5.Start/Hold Button 6.Adapter Jack (on side) 7.Function Buttons 8.Built-in Speakers 9.Live Catch Ring 10.Doubles segments 11.Singles segments 12.Triples segments	Segmento Atascado: Ocasionalmente, un dardo provocará que un segmento quede atrapado en la red del separador de segmentos. Si esto ocurre, todos los juegos se suspenderán y la pantalla indicará el número de segmento que está bloqueado. Para soltar el segmento, retira el dardo o la punta rota del segmento. Si el problema sigue sin resolverse, trata de mover el segmento hasta que se afloje. El juego se reanudará donde se dejó. Puntas Rotas: No te alarmes si se rompen las puntas. Esto es normal al jugar con dardos de punta blanda. De vez en cuando, se romperá alguna punta y se atascará en el segmento. Intente Tratar de retirarla con unos alicates o pinzas sujetando el extremo expuesto y extrayéndolo del segmento. Si no es posible, puedes tratar de empujar la punta hacia la parte posterior del segmento. Usa un clavo más pequeño que el agujero y empuja suavemente la punta hasta se que caiga por el otro lado. No se debe empujar demasiado para no dañar los circuitos que se encuentran tras los segmentos. Se incluye un paquete de puntas de repuesto que te mantendrán abastecido durante bastante tiempo. Al cambiar las puntas, utiliza el mismo tipo de puntas que se suministra con esta diana de dardos. Dardos: Se recomienda utilizar los dardos incluidos en esta diana de dardos. El uso de otros dardos puede dañar el segmento y el circuito electrónico. Las puntas de repuesto están disponibles en la mayoría tiendas minoristas que venden productos de dardos. Limpiar la Diana Electrónica: La diana de dardos electrónica proporcionará muchas horas de competición si se cuida bien. Se recomienda quitar el polvo de forma regular con un paño húmedo. Se puede usar un jabón suave en caso necesario. No se deben utilizar limpiadores abrasivos o con amoníaco ya que puede dañar la diana. Se debe evitar derramar líquidos sobre el área objetivo, ya que podría dañarla permanentemente y no lo cubriría la garantía. 1. Indicador de jugador 2. Visualización de Puntuación 3. Anillo Doble Interior/Doble Exterior 4. Indicadores Master Out 5. Botón Inicio/Mantener 6. Conector de Adaptador (lado encendido) 7. Botones de Funciones 8. Altavoces Integrados 9. Anillo Live Catch 10. Segmentos dobles 11.Segmentos sencillos 12. Segmentos triple	Segment bloqué: De temps en temps, il se peut qu'une fléchette coince un segment de la bande séparatrice de segment. Si cela se produit, tous les jeux seront suspendus et l'écran indiquera le numéro du segment bloqué. Pour libérer le segment, retirez simplement la fléchette ou la pointe cassée du segment. Si le problème n'est toujours pas résolu, essayez de remuer le segment jusqu'à ce qu'il soit libre. Le jeu pourra ensuite reprendre là où il s'était arrêté. Bouts cassés: Ne vous inquiétez pas si les bouts se cassent. Ceci est normal quand on joue avec des fléchettes à pointe souple. De temps en temps, une pointe peut se casser et rester bloqué dans le segment. Essayez de l'enlever avec une paire de pinces ou une pincette en saisissant l'extrémité visible et en la tirant hors du segment. Si cela n'est pas possible, vous pouvez essayer de pousser la pointe vers l'arrière du segment. Utilisez un clou plus petit que le trou et poussez doucement la pointe jusqu'à ce qu'elle tombe de l'autre côté. Faites bien attention pour ne pas pousser trop loin, vous pourriez endommager les circuits derrière le segment. Nous avons inclus un paquet d'embouts de remplacement qui sont suffisants pour un certain temps. Lorsque vous remplacez des embouts, veuillez à utiliser le même type d'embouts que ceux fournis avec ce jeu de fléchettes. Fléchettes: Il est recommandé d'utiliser les fléchettes fournies avec ce jeu de fléchettes. L'utilisation d'autres fléchettes peut endommager le segment et le circuit électronique. Des embouts de remplacement sont disponibles chez la plupart des revendeurs de produits de fléchettes. Nettoyage du jeu de fléchettes électronique: Votre jeu de fléchettes électronique vous fournira de nombreuses heures de compétition s'il est entretenu convenablement. Il est recommandé de nettoyer régulièrement le boîtier à l'aide d'un chiffon humide. Si nécessaire, un détergent doux peut être utilisé également. On ne doit pas utiliser de nettoyeurs abrasifs ou contenant de l'ammoniac, car cela peut causer des dommages. Évitez de renverser du liquide sur la zone cible car elle cela pourrait causer des dommages permanents, ce qui n'est pas couvert par la garantie. 1. Indicateur de joueur 2. Affichage des scores 3. Double In / Out 4. Indicateurs de sortie Master 5. Bouton Démarrage/Prise 6. Prise d'adaptateur (sur le côté) 7. Boutons de fonction 8. Haut-parleurs intégrés 9. Anneau de capture de vie 10. Double segments 11. Segments simples 12. Segments triples

English	Español	Français
DISCLAIMER	CLÁUSULA DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD	CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ
⚠ WARNING	⚠ ADVERTENCIA	⚠ ATTENTION
Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.	Los cambios o modificaciones no expresamente aprobado por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo.	Les changements ou modifications non approuvés expressément par la partie responsable de la conformité peuvent annuler le droit de l'utilisateur à jouir de ce produit.
NOTE	NOTA	NOTE
This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: - Reorient or relocate the receiving antenna. - Increase the separation between the equipment and receiver. - Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected. - Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help. This device complies with the Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. For additional resources, please contact Medal Sports Corp. 1300 Melissa Drive, Suite 124, Bentonville, AR 72712 Toll Free: 877-472-4296	Este equipo ha sido probado y encontrado para cumplir con los límites para el dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de FCC. Estos límites son diseñados para proporcionar protección razonable contra la interferencia dañosa en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y podría irradiar la energía de radiofrecuencia y, si no fuera instalado y usado conforme con las instrucciones, podría causar interferencia dañosa para la comunicación de radio. Sin embargo, no está garantizado que la interferencia no ocurrirá en una instalación particular. Si este equipo realmente causado interferencia dañosa a la radio o la recepción de televisión, podría ser determinada por girando el equipo off y on, el usuario está animado de corregir la interferencia por una o más siguientes medidas: - Reoriente o recolque la antena de recepción. - Incrementa la separación entre el equipo y el receptor. - Conecte el equipo a una salida del circuito diferente que el que está conectado con el receptor. - Consulte el proveedor o un técnico experimentado de radio/televisión por ayudas. Este dispositivo cumple con la parte 15 de las reglas de FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no podría causar interferencia dañosa, y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo la interferencia que podría causar operación indeseada. Para recursos adicionales, por favor comuníquese con Medal Sports Corp. 1300 Melissa Drive, Suite 124, Bentonville, AR 72712 Llamada gratuita: 877-472-4296	Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites pour appareils numériques de classe B, selon la section 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé et employé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'y a cependant aucune garantie que ces interférences ne se produisent pas dans une installation donnée. Si cet appareil cause des interférences nuisibles à la réception des signaux de radio ou de télévision, ce qui peut être confirmé en allumant et en éteignant l'appareil, il est conseillé à l'utilisateur d'employer une ou plusieurs des mesures suivantes pour corriger ce problème : - Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice. - Augmenter la distance séparant l'équipement du récepteur. - Branchez l'équipement sur la prise murale d'un circuit différent de celui du récepteur. - Consultez votre revendeur ou un technicien radio/Tv expérimenté pour de l'aide. Cet appareil est conforme aux recommandations de la FCC, partie 15. Son utilisation est sujette aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, incluant des interférences pouvant entraîner un fonctionnement non désiré. Veuillez contacter Medal Sports Corp. pour les ressources additionnelles. 1300 Melissa Drive, Suite 124, Bentonville, AR 72712 Numéro vert : 877-472-4296
CAN ICES-003(B) / NMB-003(B) This device complies with IC Canada Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.	CAN ICES-003(B) / NMB-003(B) Este dispositivo cumple con el Reglamento del IC Canadá. Su funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no debe causar interferencia, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluso aquellas que pudieran causar un funcionamiento no deseado.	CAN ICES-003(B) / NMB-003(B) Cet appareil est conforme aux normes d'IC Canada. Son fonctionnement est assujéti aux deux conditions suivantes : 1) Cet appareil ne peut pas causer d'interférence, et 2) cet appareil doit accepter toute interférence qu'il reçoit, y compris l'interférence susceptible de causer un fonctionnement non souhaité de l'appareil.



