

Dartronic™ 300 Electronic Dartboard

Ver.2

Arachnid®
The Originator of Electronic Dart Games!

www.escaladesports.com

TO ORDER PARTS

Visit our website before returning to store



Instructions and Rules

817 Maxwell Ave. Evansville, IN 47711 / www.escaladesports.com

CPSIA#2 - E24ARA -2-

- VJ

Congratulations! We hope you will have many hours of enjoyable use with your new product!



PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS!

- Your Model number is necessary should you need to contact us.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts and assembly steps.
- Refer to the Parts Identifier and verify that all parts have been included.
- For questions that may arise or for missing parts,
PLEASE CONTACT US BEFORE RETURNING THE DARTBOARD TO THE STORE



CONTACT INFORMATION:

Hours: Mon.- Fri., 9:00 am to 5:00 pm EST
Replacement Parts: order online at www.escaladesports.com
Technical Support: customerservice@escaladesports.com / 1-800-526-0451

INDEX

Index	2
Mounting Instruction	5
General Device Operation	5
Game Table	6
Game Instructions	8
Trouble Shooting	17
Description	18



WARNING! This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this product can avoid damage or injury.

Do not mix old and new batteries and do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (ni-cad, ni-mh, etc.) batteries.

WARNING!

Electronic Dart Boards are designed to be used with Soft (Plastic) Tipped Darts.

DO NOT USE STEEL TIPPED DARTS or DARTS OVER 20 GRAMS TOTAL WEIGHT

Use of Steel Tipped Darts or Darts weighting more than 20 grams will damage the electronic board and automatically voids the warranty.

THE ORIGINATOR OF ELECTRONIC DARTS: ARACHNID, INC.

The high technology electronic dart games we play today bear little resemblance to the medieval versions that evolved from the pastime of the royal courts. Arachnid, Inc. invented the state-of-the-dart technology that brought the popular pub game into the home, in the process earning a stellar reputation for quality and innovation, recognized today all over the world.

Your electronic soft-tip dart game is a precision engineered product manufactured with the highest quality materials, and is designed to provide years of action-packed fun to players of all skill levels and ages.

DART HISTORY

The first "dart" was most likely thrown by prehistoric man some 35,000 years ago. A sharpened antler attached to a wooden shaft allowed hunters to kill an animal from a distance, even as it ran. In one form or another, from spears, to arrows, to the present dart we use for games of skill, the art of throwing a pointed shaft with accuracy has been a part of almost every culture.

Later in history, Henry VIII of England and Charles VI of France were both avid enthusiasts of dart throwing games derived from warfare and archery contests.

The modern game evolved during the nineteenth century in English pubs. Often a barrel head was used as the target, with the centrally located cork becoming the bull's-eye. The term "cork" is still occasionally used today when referring to the bull's-eye.

At one time darts were considered a game of chance, and were actually illegal in England until 1908, when a Leeds innkeeper went to court to challenge the law. Fortunately he was able to demonstrate to the court's satisfaction that darts were indeed a game of skill.

Between the two World Wars playing darts for fun and relaxation became more and more popular in England. American servicemen stationed there in World War II often brought the game home with them where it eventually became popular in the United States as well.

INTRODUCTION

Thank you for purchasing this electronic dart board. It's computerized scoring system makes game playing easy and enjoyable. With 43 built-in games & 201 options from, both beginners and more advanced players will find games to suit them. Up to 8 players can play at one time.

Please read the instructions before playing, and be sure to save them for future reference.

UNPACKING THE GAME

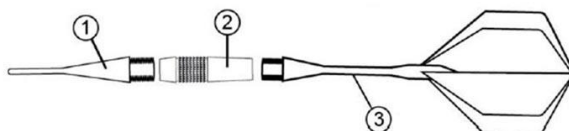
After unpacking the game, it is important to save the original box, all packaging, and receipts. These items will be needed if it ever proves necessary to return game to factory for service. Unpack your new dartboard carefully, making sure all parts are included. The following components are included in this set:

- 1 Electronic Dartboard
- 6 Darts (unassembled)
- Soft tip replacement pack
- Owner's Manual

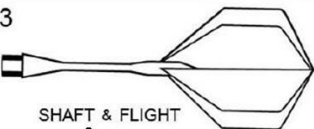
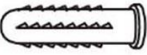


TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

- Phillips Head Screwdrivers – not included
- Required AC Adaptor; Output 9V 300mA,  – included
- 4 AA Battery (optional) – not included

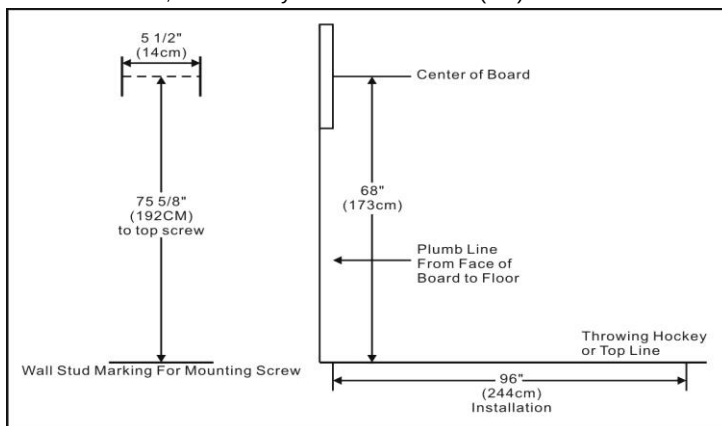


PARTS IDENTIFIER

#1  TIP 30 pcs	#2  STEEL BARREL 6 pcs	#3  SHAFT & FLIGHT 6 pcs
#4  MOUNTING HARDWARE 2 pcs	#5  DRYWALL ANCHOR 2 pcs	

MOUNTING INSTRUCTION

The dartboard should be hung on a wall hook, with the bull's-eye 173cm (68") above the floor. Darts are supposed to be thrown from a distance of about 244cm (96"), so be sure there is about 3m (10') of open floor space in front of the board. Place two marks side-by-side of the selected wall studs 192cm (75-5/8") above the floor, with 14cm (50-1/2") between them. Screw two screws into the reference marks until the screw heads are protruding about 1/2" from the wall. Line up the mounting holes on the back of the device with the screw head, then mount the device. It may be necessary to adjust the screws until the board fits snugly against the wall. After the board is mounted, the bull's-eye should be 173cm (68") above the floor.



Power Installation

The device is designed to be powered by 4 x AA cells. Battery compartment can be opened from the front and then install 4 alkaline AA cells. Also for energy saving purpose, this device is equipped with auto sleep & auto power off modes. If the device is not being played, it will go to sleep mode after 3 minutes and will turn off after another 30 minutes.

GENERAL DEVICE OPERATION.

1. Press the **POWER** button to turn on device, the display will light up with a welcoming sound. When the sound goes off, the player score display will show "G01".
2. Press the **GAME** button to select games. The selection is shown on the player score display. Player can also press the **QUICK CRICKET** button to jump to select G16 Standard Cricket game.
3. Press **PLAYER** button to select the number of players. The selection will be displayed at the player display. This dartboard allows up to eight players to play. The scores for players are shown on score display as specified on the panel. For cricket games, the cricket score display shows the cricket score of each player.
4. Press **OPTION** button to select the desired game options / performance levels for all players. The selection will be displayed on player 2 score display.

5. For the 301 Count Down game, players can also press the **OPTION** button to select Double In / Double Out options before starting. 2 indicating icons will be displayed to show the alternatives selections.

IN ICON	OUT ICON	Selection
Off	Off	Single In / Single Out
On	Off	Double In / Single Out
Off	On	Single In / Double Out
On	On	Double In / Double Out

Single In : To start the game, any segment may be hit.

Double In : To start the game, only doubles including the double bull may be hit.

Single Out : To finish the game, any number that will make the player's score to 0 counts as a winning dart.

Double Out : To finish the game, only a double that will make the player's score to 0 counts as a winning dart.

6. Press **PLAY/NEXT** button to start a game.
7. During the game, the player display shows the number of player playing at the time. There are 3 darts icons showing the dart being thrown. After 3 throws, if all darts hit the scoring segments, the dot will not flash any longer. The player is required to take out all darts and press **PLAY/NEXT** button for the next player to continue the game.
8. During the game, when the computer announce "Next", any pressure on the segments will not activate the dartboard. The player is required to remove all the darts and press the **NEXT** button for the next player's round. The dartboard will automatically switch to the next player if the board has not been played for roughly 10 seconds after the "Next" announcement.
9. When a game is over all player number and ranking will be displayed. The final status (e.g. scores, marks, lives...) would be shown by pressing the **PLAYER** button. You can also check each player's PPD (point per dart) in the 301-901 games and 301-901 League games by pressing the **NEXT** button.
10. Press and hold the **RESET** button will return to Game Selection.
11. When playing the 01 or Cricket games, players can switch on the Heckler to play with the Heckler Sound effects by press **HECKLER** button.
12. To turn off the main power, press and hold the **POWER** button for 3 seconds.

GAME TABLE

<u>No.</u>	<u>Game</u>	<u>Difficulty / Options</u>	<u>No.of Players</u>
G01	Count-Up	9	1-8
G02	301 Count-Down	4	1-8
G03	501 Count-Down	4	1-8
G04	601 Count-Down	4	1-8
G05	701 Count-Down	4	1-8
G06	801 Count-Down	4	1-8
G07	901 Count-Down	4	1-8

G08	301 League	4	4
G09	501 League	4	4
G10	601 League	4	4
G11	701 League	4	4
G12	801 League	4	4
G13	901 League	4	4
G14	Round the Clock	12	1-8
G15	Simple Cricket	3	1-8
G16	Standard Cricket	3	1-8
G17	Cut Throat Cricket	3	1-8
G18	Scram Cricket	1	2
G19	Hi-Score	10	1-8
G20	Shoot Out	10	1-8
G21	Shanghai	12	1-8
G22	Double Down	1	1-8
G23	Forty One	1	1-8
G24	All Fives	5	1-8
G25	Big 6	5	2-8
G26	Overs	3	2-8
G27	Unders	3	2-8
G28	Baseball	3	1-8
G29	By 5's©	1	1-8
G30	By 10's©	1	1-8
G31	By ODD's©	1	1-8
G32	Killer	30	2-8
G33	9 Lives	7	2-8
G34	Halve-It	1	1-8
G35	Bingo	4	1-8
G36	21 Points	7	1-8
G37	Nine Dart Century	3	1-8
G38	Best of Nine	5	1-8
G39	Hound and Hare	5	2
G40	Shooting I	1	1-8
G41	Shooting II	1	1-8
G42	Shooting III	1	1-8
G43	Shooting IV	1	1-8

GAME INSTRUCTIONS

G01 COUNT-UP (Game option: 100, 200, 300,..., 900)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the set points which are the points needed to win, see the chart below.

Option	100	200	300	400	500	600	700	800	900
Set Points	100	200	300	400	500	600	700	800	900

Your score will be accumulated for each dart. The first player to reach or go over the set points will be the winner.

G02 – G07 301–901 COUNT-DOWN (Game option: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The starting score for each player is 301/501/601/701/801/901. The score will be deducted for each dart that hits the segment. The first player who reaches exactly zero wins.

For Single In or Single Out options, the game can be started or ended by throwing at any segment, regardless if single, double or triple. If you select Double In, you must hit a double segment to start the game. If you select Double Out, you must hit a double segment, which brings your score to zero, to end the game.

To make games more enjoyable, the game will also display the ppd (point per dart) of each player after the ranking by pressing the Next button.

G08 – G13 301-901 LEAGUE (Game option: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out)

Before starting the game you must select your desired option. This game is played by 2 teams who compete with each other. Each team has 2 members. Team 1 is made up of Player 1 and Player 3. Team 2 is made up of Player 2 and Player 4. Similar to the 301-901 games, the team will win when one player's score reaches exactly zero, but his/her teammate's score must be lower than or equal to the sum of the score of the opposing team. Otherwise the score of the current player returns to the beginning of the turn. That team cannot win at that time.

Once a player's score is below 181 for Single Out option, or below 171 for Double Out option, if his/her teammate's score is lower than or equal to the sum of the score of the opposing team, the dartboard will announce "Go For Out". It will confirm he/she has a chance to win in this round. Otherwise the dartboard will announce "Freeze", even if his/her score comes to exactly zero in this round, that team cannot win at that time.

G14 ROUND THE CLOCK (Game option: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are described in the table below:

Option	105	110	115	120	205	210	215	220	305	310	315	320
Last Segment Thrown	5	10	15	20	5	10	15	20	5	10	15	20
	Can hit any segments				Must hit double segments				Must hit triple segments			

Players must hit in strict order of 1, 2, 3...until 5, 10, 15, or 20, single, double or triple, depending on the option selected. The first player to reach the final number in the sequence will be the winner. Should a wrong number or segment be hit during the round, the player has to continue with the same target for the next darts. The display will show the number or segment the player must hit.

G15 SIMPLE CRICKET (Game option: 000, 020, or 025)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are described in the table below.

000 hit & "open" the numbers 15-20 and bull's eye at any order.

020 hit & "open" the numbers 20 first, then in order "open" numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye at any order.

025 hit & "open" bull's eye first, then in order "open" numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

In this game only the numbers 15-20 and bull's eye are used. The first player to hit each number 3 times and 'open' (number closed and opens for scoring) them all is the winner. All valid hits will be confirmed and displayed by the cricket display.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

NOTE: 1. To 'open' a number means the number closed and opens for scoring.

2. A single segment counts as one hit, a double segment counts as two hits and a triple segment counts as three hits.

G16 STANDARD CRICKET (Game option: C00, C20, C25)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are described in the table below.

C00 hit & "open" the numbers 15-20 and bull's eye at any order.

C20 hit & "open" the numbers 20 first, then in order "open" numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye at any order.

C25 hit & "open" bull's eye first, then in order "open" numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Same as the Simple Cricket game, EXCEPT more complicated scoring and winning procedures as follows:

1. When a number has been hit 3 times by a player, it is then 'open' to that player and any further hits will score points.
2. Once a number has been hit 3 times by all players, that number is then 'closed' and can no longer be scored upon by any player. At that time, the segment of cricket LCD will change to 'close' for that number.

3. A player who has 'opened' a number can continue to score on that number until it becomes 'closed'.
4. A player wins the game when he first 'open' all the numbers and has an equal or greater scores than the other players. However, if players are tied on point, or have no points, the first player to 'open' all numbers wins.
5. If a player has 'opened' all numbers first, but is behind on points, scoring continues on 'open' numbers. If that player has not accumulated the highest point total by the time another player 'close' player with the most points will be the winner.

G17 CUT THROAT CRICKET (Game option: 00C, 20C, 25C)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option.
The options are described in the table below.

00C hit & "open" the numbers 15-20 and bull's eye at any order.

20C hit & "open" the numbers 20 first, then in order "open" numbers 19, 18, 17, 16, 15 & bull's eye at any order.

25C hit & "open" bull's eye first, then in order "open" numbers 15, 16, 17, 18, 19 & 20.

Same rules as the Standard Cricket game EXCEPT the points are added to your opponents who have not 'opened' the number. The player who first 'opens' all numbers with the lower score wins.

G18 SCRAM CRICKET (2 players or 2 teams only)

This game is a variation of Cricket game. The game consists of 2 rounds. In first round, player 1 has to 'close' 15 through 20 and bull's eye, while player 2 attempts to get as high a score as he can by scoring the 'open' numbers. Round 1 will be finished when all numbers have been 'closed'. For round 2, the reverse is done. The player with the highest score after both round is the winner.

G19 HI-SCORE (Game option: H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option.
The options are the number of rounds, see the chart below.

Option	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12
No. of Rounds	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

The rules are simple. A player must rack up the most points in 3, 4, 5...or 12 rounds (each round is 3 darts) to win. Doubles and triples count as 2 times and 3 times that number's score respectively. The player with the highest score at the end of all the rounds wins.

G20 SHOOT-OUT (Game option: -11, -12, -13, -14, -15, -16, -17, -18, -19, -20)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option.
The options are the number of marks you must hit, see the chart below.

Option	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
No. of Marks	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

The dartboard will randomly display a number for the player to hit. The starting marks for each player are 11, 12, 13...20 marks depending on the option selected. One mark will be deducted for each correct hit. The first player who reaches zero wins. If a player does not hit the dartboard within 10 seconds, the dart is regarded as a miss and the dartboard will automatically change to another random number for the player to hit for the next dart.

G21 SHANGHAI (Game option: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are described below:

- L01, H01 and P01 the games start form segment number 1
- L05, H05 and P05 the games start form segment number 5
- L10, H10 and P10 the games start form segment number 10
- L15, H15 and P15 the games start form segment number 15

Each player must follow the order of numbers 1 through 20 and the bull's eye. Throw 3 darts for each number and the player who gets the most points at the end of the game wins. Your score is the number of the segment you are on. Hitting a double segment in the number you are on will double your points, likewise triple will triple your points.

G22 DOUBLE DOWN

This game starts with a base score of 60 points for each player.

There are 9 rounds for each player. Each round has a number or segment that you must hit in order to score. The dartboard will display what number you must hit for that round. The designated numbers for each round are:

Round	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Target Number	15	16	Double	17	18	Triple	19	20	Bull's Eye

Each dart that hits the correct number will score points based on the number and the segment. For example, if you hit number 15 single segment you will get 15 points. If you hit the number 15 double segment you would get 30 points. If you hit the number 15 triple segment you would get 45 points. If the player does not hit the designated number during his/her round, his/her score is cut in half and he/she moves on to the next round on his/her next turn. For the Double and Triple, the player must hit any double and triple segment. The player with the highest score after the last round is the winner.

G23 FORTY ONE

This game is the same as the Double Down game EXCEPT the sequence for the rounds is reversed from number 20 to the bull's eye. The dartboard will display what number you must hit for that round. The designated numbers for each round are:

Round	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Target Number	20	19	Any Double	18	17	Any Triple	16	15	'41' Points	Bull's Eye

The additional round of 41 points is included before the bull's eye, and a player must hit total 41 points within one round. The player with the highest score after the last round is the winner.

G24 ALL FIVES (Game option: 551, 561, 571, 581, 591)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the total points you need to win, see the chart below.

Option	551	561	571	581	591
Total Points	51	61	71	81	91

During each round the player's total scores must be divisible by 5. Every divisible 5 counts as one point. For instance, 2, 8, 5 totals 15. A player will get 3 points as 15 divided by 5 equals 3. There will be no points if the total scores of 3 darts are not divisible by 5 or if any darts miss, even though the sum of the other darts scores are divisible by 5. The display will show the best segment to hit and score points. The first player to score 51, 61, 71, 81, or 91 will be the winner.

G25 BIG SIX (Game option: 3, 4, 5, 6 & 7)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the number of lives, see the chart below.

Option	3	4	5	6	7
No. of Lives	3	4	5	6	7

This game allows a player to challenge opponents to hit the targets of the players choice. However, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first. The game begins with the single 6 segment as the target. The player that hits this segment first saves a life and can then hit any segment he/she wants. That segment then becomes the target.

In any turn if the player does not hit the target he/she loses one life. If a player hits the target with the first or second dart, the next dart then determines the next target and that his/her turn is over. If a player hits the target with the third dart, his/her turn is over and the target stays the same, he/she will not lose a life. If a player loses all his/her lives, he/she is out of the game. The remaining players continue the game until one player is left with lives. That player is the winner.

G26 OVERS (Game option: O-7, O-8, O-9)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the number of lives, see the chart below.

Option	O-7	O-8	O-9
No. of Lives	7	8	9

Each player takes a turn throwing 3 darts, the highest score will become the "leader's score". Players are required to hit equal or over the "leader's score" to save their life. If a player's score is over the "leader's score", a life is safe and the "leader's score" will be updated as the new target for all the players. The leader has an opportunity to choose whether he/she want to challenge the "leader's score" or not. If he/she fail to challenge the "leader's score", a life is lost. The leader can directly press the *Next* button to pass his/her turn. If a player loses all his/her lives he/she is out of the game. The remaining players continue the game until one player is left with lives. That player is the winner.

G27 UNDERS (Game option: U-7, U-8, U-9)

Before starting the game you must select the number of players and your desired option. The options are the number of lives, see the chart below.

Option	U-7	U-8	U-9
No. of Lives	7	8	9

The rules follow exactly as above except:

1. The leader's score is the lowest score for each turn.
2. A missed dart should be counted as 60.

G28 BASEBALL (Game option: B07, B08, B09)

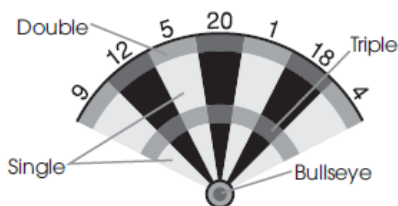
Before starting the game you must select the number of players and your desired option.

Option	b07	b08	b09
No. of Innings	7	8	9

The options are the number of innings, see the chart below.

A baseball field is laid out as shown in diagram below. A player throws 3 darts in each inning and the runs/bases are set as follows:

Segments	Result
Single	One Base
Double	Two Bases
Triple	Three Bases
Bullseye	Home Run



A home run can only be scored on any darts of each turn. The player with the most runs at the end of the game is the winner. The LED display will show what base your "runners" are on and the number of innings left. The table below will show the symbols displayed for the base that your "runner" is on.

1st Base	2nd Base	3rd Base	Home
\	X	⊗	○

G29 BY 5'S®

Players score in multiples of 5. Start with a dart totaling 5 then a dart of 10 and so on up to 60. The first player to get to 60 is the winner. The display will show the next number that must be scored. Score in order 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60. Doubles and triples must be used to score the higher numbers.

G30 BY 10'S®

Same basic game as G29 By 5's game EXCEPT players must score in multiples of 10. Start with a 10 then 20 and so on up to 60. When 60 is reached, reverse the order and return to 10. The first player back to 10 is the winner. Score in order 10, 20, 30, 40, 50, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31 ODD'S®

Same basic game as G29 By 5's EXCEPT players score with odd numbers. Players score starting with 1, then scoring the odd numbers up to 19. when 19 is reached, reverse the order and return to 1. The first player back to 1 is the winner. Score in order 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32 KILLER (Game option: 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

To start, each player must select his/her number by throwing a dart at the target area. The display will indicate "SEL" at this point. The number, each player gets, is his/her assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Each player tries to hit his/her own number to attain the qualification for a "killer". When becoming a killer, the objective of the player is to "kill" his/her opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. If a killer hits his/her own segment number, the killer will lose the qualification for "killer" and also lose one "life". He/She should hit his/her own segment number again for "killer" qualification. The last player to remain alive is declared the winner. For more difficult play, hit the double (or triple) for his/her own scoring number to attain the qualification for a "killer".

Option	Lives	Shoot area (Killer)
003	3	Single , Double, Triple
005	5	Single , Double, Triple
.....		Single , Double, Triple
021	21	Single , Double, Triple
203	3	Double
205	5	Double
.....		Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
.....		Triple
321	21	Triple

G33 9 LIVES (Game option: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

This game plays by hitting numbers 1 through 20 and bull's eye in a sequence loop. Players take turns throwing "1" in the 1st round, "2" in the 2nd round, and so on, until "25" in the 21st round, then "1" in the 22nd round and so on. Each player must hit the target number in each round. The player will lose a life if all 3 darts miss. The last surviving player is the winner.

003, 004, 005 009 represent 3, 4, 5..... 9 lives respectively.

G34 HALVE-IT

There are 12 rounds of three darts each in this game. The objective is to score as many points of the designated numbers as possible. The designated numbers for each round are:

Round	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Player													

D: Double

T: Triple

B: Bull's Eye

Scoring occurs when the dart hits the designated area only. All hits are scored at face value. Should all three of a player's darts miss the designated target area, his total score to those points is cut in half. The highest score at the end is the winner.

G35 BINGO (Game option: 132, 141, 168, 189)

The board will display the target segment automatically. The player who first finishes hitting all specified target segments for three times wins the game.

132- Hit the segment with the sequence of 15, 4, 8, 14, 3.

141- Hit the segment with the sequence of 17, 13, 9, 7, 1.

168- Hit the segment with the sequence of 20, 16, 12, 6, 2.

189- Hit the segment with the sequence of 19, 10, 18, 5, 11.

The player should hit a number three times to enter into the next number. Hitting the single segment counts as one time; the double segment counts as two times; the triple segment counts as three times.

G36 21 POINTS (Game option: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

The object of this game is to get the most marks. A player can get one mark in two ways:

1. Gets 21 points exactly within 3 darts, or
2. Has the highest points up to 21 points (if no one gets 21 points in this round)

The player will "bust" when a score is over 21 points and the player cannot get a mark.

After the game is over, the player with the most marks wins the game.

005, 006, 007..... 011 represent 5 rounds, 6 rounds, 7 rounds..... 11 rounds respectively.

G37 NINE DART CENTURY (Game option: 100, 150, 200)

The options are the target score, see the chart below.

Option	100	150	200
Target score	100 Points	150 Points	200 Points

In this game, each player has 9 darts (three turns) to score 100 (or 150, 200) points without going over, or get as close to 100 as possible. If you go over you are out of the game, the dartboard will announce "Bust". Darts that land outside the scoring area will reset your score back down to zero. The number on the dartboard that you hit will be your score. A double segment is worth double points and a triple is worth triple. The player that gets closest to the target score after nine darts without going over is the winner.

G38 BEST OF NINE (Game option: 009, 012, 015, 018, 021)

The options are the number of darts thrown for the game, see the chart below.

Option	009	012	015	018	021
No. of Darts/Rounds	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

The dartboard will announce "PLAYER 1" and display a number for you to hit.

Each player will take turns throwing three darts. The object is to hit your assigned number. For every single segment hit in your number you will get one point. For every double segment hit in your number you will get two points and for every triple segment hit in your number you will get three points. The cricket display will count down how many rounds you have left. The player with the highest score at the end of the game wins.

G39 HOUND AND HARE (Game option: 005, 012, 009, 014, 011)

The Hare tries to escape from the Hound while the Hound tries to catch the Hare. Player 1 and 2 act as the Hare and Hound respectively. The Hare starts at 20. The Hare must get a double and move clockwise to the next number.

005, 012, 009, 014 and 011 represent what number the Hound starts at:

Option	005	012	009	014	011
Segment Hound starts	5	12	9	14	11

For instance in option 005, the Hound starts at the number 5 and must hit a double each move. When the Hound catches up to the Hare and hits the next double where the Hare is trying for, the Hare is caught. If the Hare reaches the double 5 before the Hound catches him the Hare is free.

G40 SHOOTING I

In this game, each player throws three darts in a round. The player(s) with the highest score wins that round. Winner is the first one to win 7 rounds.

G41 SHOOTING II

This game is played just like the Shooting I game, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following target area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bull's eye. Winner is the first one to win 7 rounds.

G42 SHOOTING III

This game is played just like the Shooting I game. However, the game lasts seven rounds and the winner is the first one who won 4 rounds within 7 rounds or who won the most rounds after 7 rounds.

G43 SHOOTING IV

This game is played just like the Shooting III game, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following target area numbers will count towards the scorer: 15, 16, 17, 18, 19, 20, bull's eye. Winner is the first one who won 4 rounds within 7 rounds or who won the most rounds after 7 rounds.

TROUBLE SHOOTING

We are proud of being the originator of the electronic dart board, so we build our boards to be rugged and durable. However, with the delicate electronics in our device, and with the high usage the device may receive, there is a chance that a problem may eventually occur.

No Power (for AC Adaptor operated only)

POOR OUTLET CONNECTION. Check the power cord to make sure that it is properly plugged in. Check the circuit breaker (or fuse) in the home to verify that there is power to the electrical outlet.

Devices will not score or no sound

Check to see if a segment is stuck. Also be sure that all buttons are not stuck.

Stuck Segment

If a segment is stuck, the text window will display a message just like "Error=03" to indicate which segment is stuck.

03 : single segment #3
=03 : double 3 segment
≡03 : triple 3 segment

This is usually caused by a broken tip. A long tip that sticks out from the segment surface may be pulled out with pliers. A short tip that is broken off flush with the segment surface can be pushed through the hole into the device without damaging the electronics in the dart-head. Push the tip with an object that is smaller in diameter than the tip.

Electrical storms, power line surges, rolling brown outs, broadcast radio/TV transmitters:

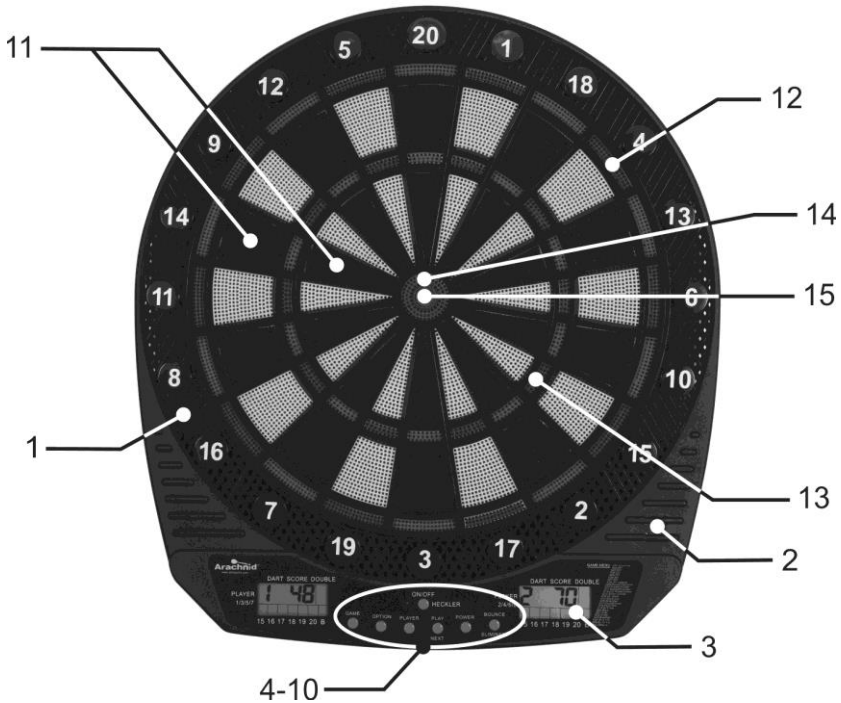
Notice

Under extreme electrical interference conditions of these types, the dart game can show erratic behavior and fail to continue to perform. To restore device to normal operation, disconnect all power sources from the device unit. Unplug adaptor and wait for 3 seconds. Reconnect power sources.

Cleaning the Device

The Arachnid, Inc. dart board will provide many hours of fun if cared for properly. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia, acetone, or other harsh chemicals as they may cause damage. Instead, we suggest regular dusting with a damp cloth. Use a mild detergent and damp cloth for more vigorous cleansing. It is a good idea to first test cleaning solutions on an inconspicuous area of the game. Note: Spilling liquids onto the game, exposure to weather, or user abuse (such as dropping the game) can result in permanent damage, and are not covered by the warranty.

DESCRIPTIONS



- | | |
|------------------------|----------------------------------|
| 1. Catch Ring | 9. Bounce / Quick Cricket Button |
| 2. Speaker | 10. Heckler On/Off button |
| 3. LCD Display | 11. Single Ring |
| 4. Game / Reset Button | 12. Double Ring |
| 5. Option Button | 13. Triple Ring |
| 6. Player Button | 14. Bull's-eye |
| 7. Play / Next Button | 15. Double Bull's-eye |
| 8. Power On/Off button | |

*Dartboard shown above may differ slightly from actual product.

LIMITED WARRANTY

Escalade®Sports (the Company) warrants the Product to be free from defects in workmanship and materials under normal use and conditions **FOR A PERIOD OF 90 DAYS FROM THE DATE OF ORIGINAL PURCHASE** in the United States and Canada.

Product Registration Card

The Product Registration Card must be filled out completely and mailed to the Company at the address printed on the card within 10 days from the date of your purchase of the Product.

What Is Covered

Except as provided below, this Limited Warranty covers all defects in materials and workmanship. This Limited Warranty is void if the Product is:

- Damaged through improper usage, negligence, misuse, abuse, transportation damage, acts of nature, or accident (including failure to follow the instructions supplied with the Product)
- Used in commercial applications or rentals
- Modified or repaired by anyone not authorized by the Company

What Is Not Covered

This Limited Warranty does not cover:

- Any expendable items such as batteries, light bulbs, fuses, accessories, cosmetic parts, tools and other items that wear out.
- due to normal usage. Any costs you may incur for delivery, installation, assembly or transport of your product.

What The Company Will Pay For

If during the Limited Warranty period, any part or component of the Product is found by the Company to be defective, the Company will, at its option, repair the Product, replace the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or cause the original retailer of the Product to exchange the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or refund the original purchase price of the Product, without charge for labor or parts. The Company's obligation to repair, replace or exchange the Product, however, shall be limited to the amount of the original purchase price of the Product.

How To Obtain Warranty Service

In order to enforce your rights under this Limited Warranty, you must follow these procedures:

- You must have completed and mailed the Product Registration Card to the Company within 10 days of purchase of the Product.
- You must include THE ORIGINAL COPY OF YOUR SALES RECEIPT.
- You must call the Company's Consumer Service Department at 1-800-526-0451 from 9:00 A.M. to 5:00 P.M. (EST) to notify the Company of the nature of the problem.
- If you are instructed to return the Product to the Company for servicing, you are responsible for shipping the Product, at your expense, to the address designated by the Company in packaging that will protect against further damage.
- You must also include your name, address, daytime telephone number, model number of the Product and a description of the problem.

THIS LIMITED WARRANTY IS AVAILABLE ONLY TO THE ORIGINAL PURCHASER OF THE PRODUCT AND IS VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY.

THE COMPANY'S LIABILITY IS LIMITED TO THE REPAIR OR REPLACEMENT, AT ITS OPTION, OF ANY DEFECTIVE PRODUCT AND SHALL NOT INCLUDE ANY LIABILITY FOR INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND.

THIS WARRANTY IS EXPRESSLY MADE IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR DO NOT ALLOW FOR EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES. TO THAT EXTENT, THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This Limited Warranty gives you specific legal rights, but you may also have other rights that vary from state to state.

If you have questions regarding this Limited Warranty or the operation of the Product, you may call or write us:

Consumer Service Department
817 Maxwell Ave.
Evansville, IN 47711
1-800-526-0451
www.escaladesports.com



Dartronic™ 300

Diana Electrónica

Ver.2

Arachnid®
The Originator of Electronic Dart Games!

www.escaladesports.com
PARA ORDENAR PIEZAS
Visite nuestro sitio web antes de ir a la tienda



Instrucciones y Reglas

817 Maxwell Ave. Evansville, IN 47711 / www.escaladesports.com

CPSIA#2 – E24ARA -2–

– VJ

¡Felicidades! ¡Esperamos que tenga muchas horas de diversión con su nuevo producto!



POR FAVOR, ¡CONSERVE LAS INSTRUCCIONES!

- El número de Modelo es necesario si necesita contactarnos.
- Por favor, lea estas instrucciones para familiarizarse con todas las piezas y pasos de montaje.
- Consulte el Identificador de Piezas y verifique que todas las partes han sido incluidas.
- En caso de cualquier pregunta o duda que pueda surgir o por piezas perdidas,

POR FAVOR CONTÁCTENOS ANTES DE DEVOLVER LA DIANA A LA TIENDA



INFORMACIÓN DE CONTACTO:

Horario: Lunes a Viernes, 9:00am a 5:00pm EST

Piezas de Reemplazo: Ordene en línea en
www.escaladesports.com

Soporte Técnico: customerservice@escaladesports.com /
1-800-526-0451

ÍNDICE

Índice	2
Instrucciones de Montaje	5
Operación General del Dispositivo	5
Tabla de Juegos	6
Instrucciones del Juego	8
Resolución de Problemas	17
Descripción	18



¡ADVERTENCIA! Este no es un juguete para niños. Los niños que jueguen con este producto deben ser supervisados por un adulto. Lea las instrucciones cuidadosamente. El uso correcto de este producto puede evitar daños o lesiones. No mezcle baterías viejas con nuevas, ni mezcle baterías alcalinas, estándar (carbono-zinc) o baterías recargables (Ni-Cd, Ni-MH, etc.).

¡ADVERTENCIA!

Las Dianas Electrónicas están diseñadas para utilizarse con Dardos con Puntas Suaves (de Plástico).

NO UTILICE DARDOS CON PUNTA DE ACERO O DARDOS CON UN PESO TOTAL DE MÁS DE 20 GRAMOS

Utilizar Dardos con Puntas de Acero o Dardos que pesen más de 20 gramos, dañará la placa electrónica y anulará automáticamente la garantía.

EL CREADOR DE DIANAS ELECTRÓNICAS: ARACHNID, INC.

Las dianas electrónicas de alta tecnología que utilizamos en la actualidad, guardan poca relación con las versiones medievales que datan del pasatiempo utilizado en las cortes reales. Arachnid, Inc. ha inventado lo último y más innovador en tecnología, llevando el popular juego en bares al hogar. Esto le ha llevado a ganar una gran reputación por su calidad e innovación, reconocida hoy por todo el mundo.

Su diana electrónica para dardos de punta suave es un producto diseñado con precisión y fabricado con materiales de la más alta calidad, hecho para brindar años de diversión y acción a jugadores de todos los niveles y edades.

HISTORIA DE LA DIANA

El primer “dardo” fue lanzado, probablemente, por el hombre prehistórico hace unos 35.000 años. Un cuerno afilado unido a un eje de madera permitía a los cazadores matar a un animal a distancia, incluso mientras corría. De una forma u otra, desde las lanzas hasta las flechas y al dardo actual que utilizamos para jugar, el arte de lanzar un eje puntiagudo con exactitud ha formado parte de casi todas las culturas.

Mucho tiempo después, Enrique VIII de Inglaterra y Carlos VI de Francia fueron ávidos entusiastas de jugar a lanzar dardos derivados de la guerra y los concursos de tiro con arco.

El juego moderno evolucionó durante el siglo XIX en los bares ingleses. Se solía utilizar una tapa de barril como blanco, con un corcho ubicado centralmente convirtiéndose en el blanco. El término “corcho” aún se usa ocasionalmente para referirse al blanco.

En una época, los dardos se consideraban un juego de azar, y fueron ilegales en Inglaterra hasta 1908, cuando un posadero de Leeds fue a la corte para confrontar a la ley. Afortunadamente pudo demostrar a la corte que los dardos eran, de hecho, un juego de habilidades.

Entre las dos Guerras Mundiales se popularizó en Inglaterra jugar dardos para divertirse y relajarse. Los militares estadounidenses que estaban ahí durante la Segunda Guerra Mundial llevaron el juego a casa, popularizándolo finalmente en los Estados Unidos también.

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar esta diana electrónica. Su sistema de puntuación computarizado facilita el juego y lo hace más agradable. Cuenta con 43 juegos incorporados y 201 opciones de juego, por lo que los jugadores principiantes y los más avanzados encontrarán juegos que disfrutarán. Hasta 8 jugadores pueden jugar al mismo tiempo.

Por favor, lea las instrucciones antes de jugar y asegúrese de guardarlas para referencia futura.

DESEMPACANDO EL JUEGO

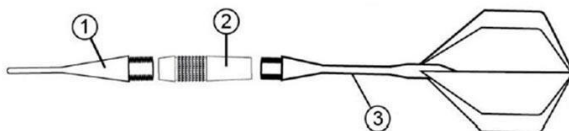
Después de desempacar el juego, es importante guardar la caja original, todos los paquetes y recibos. Usted los necesitará si alguna vez se debe devolver el juego a la fábrica para servicio. Desempaque su nueva diana cuidadosamente, asegurándose de que todas las piezas estén incluidas. En este set se incluyen:

- 1 Diana Electrónica
- 6 Dardos (desarmados)
- Paquete de puntas suaves de reemplazo
- Manual de Usuario

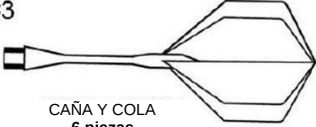
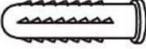


HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA EL ENSAMBLAJE:

- Destornillador Phillips – no incluido
- Adaptador AC; Salida 9V 300mA,  – incluido
- 4 Baterías AA (opcional) – no incluido

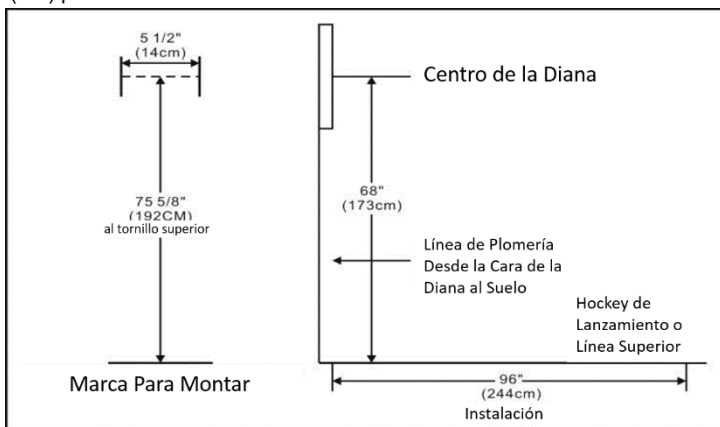


IDENTIFICADOR DE PIEZAS

#1  PUNTAS 30 piezas	#2  BARRICA DE ACERO 6 piezas	#3  CAÑA Y COLA 6 piezas
#4  TORNILLOS PARA MONTAR 2 piezas	#5  ANCLAJE PARA TORNILLO 2 piezas	

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

La diana debe ser colgada en un gancho de pared, con el blanco 173cm (68") por encima del suelo. Se supone que los dardos deben ser lanzados a una distancia de unos 244cm (96"); así que, asegúrese de tener una distancia frente a la diana de unos 3m (10"). Coloque dos marcas de lado a lado de los montantes seleccionados 192cm (75-5/8") por encima del suelo, con 14cm (50-1/2") entre ellas. Atornille dos tornillos en las marcas de referencia hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan aproximadamente a 1/2" de la pared. Alinee los orificios de montaje en la parte posterior del dispositivo con la cabeza del tornillo, luego monte el dispositivo. Quizás sea necesario ajustar los tornillos hasta que la diana se recarge perfectamente contra la pared. Después de montar la diana, el blanco debe estar a 173cm (68") por encima del suelo.



Instalación Eléctrica

El dispositivo está diseñado para funcionar con 4 baterías AA. El compartimento de la batería se puede abrir desde la parte delantera para luego instalarse las 4 baterías AA alcalinas. También, para ahorrar energía, este dispositivo está equipado con un modo de auto reposo y de apagado automático. Si no se está utilizando el dispositivo, se pondrá en modo de reposo después de 3 minutos y se apagará después de otros 30 minutos.

OPERACIÓN GENERAL DEL DISPOSITIVO

1. Oprima el botón **POWER** para encender el dispositivo, la pantalla se iluminará y se reproducirá un sonido de bienvenida. Cuando el sonido se apague, la pantalla de puntuación del jugador mostrará "G01".
2. Oprima el botón **GAME** para seleccionar los juegos. La selección se muestra en la pantalla de puntuación del jugador. El jugador también puede presionar el botón **QUICK CRICKET** para seleccionar el juego G16 Standard Cricket.
3. Oprima el botón **PLAYER** para seleccionar el número de jugadores. La selección se mostrará en la pantalla del jugador. Esta diana permite hasta ocho jugadores. Las puntuaciones de los jugadores se muestran en la pantalla de puntuación como se especifica en el panel. Para los

juegos de cricket, la pantalla de puntuación muestra la puntuación de cricket de cada jugador.

4. Oprima el botón **OPTION** para seleccionar las opciones de juego / niveles de rendimiento deseados para todos los jugadores. La selección se mostrará en la pantalla de puntuación del jugador 2.
5. Para el juego 301 Count Down, los jugadores también pueden presionar el botón **OPTION** para seleccionar las opciones Double In / Double Out antes de comenzar. Se mostrarán 2 iconos indicando las selecciones alternativas.

Icono De Entrada	Icono De Salida	Selección
Off	Off	Single In / Single Out
On	Off	Double In / Single Out
Off	On	Single In / Double Out
On	On	Double In / Double Out

Single In : Para iniciar el juego, se puede dar en cualquier segmento.

Double In : Para iniciar el juego, sólo se puede dar en los dobles, incluido el blanco doble.

Single Out : Para terminar el juego, cualquier número que lleve la puntuación del jugador a 0 cuenta como un dardo ganador.

Double Out : Para terminar el juego, sólo un doble que lleve la puntuación del jugador a 0 cuenta como un dardo ganador.

6. Presione el botón **PLAY/NEXT** para iniciar un juego.
7. Durante el juego, la pantalla del jugador muestra el número de jugadores jugando en ese momento. Hay 3 iconos de dardos mostrando el dardo que se está lanzando. Después de 3 lanzamientos, si todos los dardos dan en los segmentos de puntuación, el punto no parpadeará más. El jugador debe sacar todos los dardos y presionar el botón **PLAY/NEXT** para que el siguiente jugador continúe el juego.
8. Durante el juego, cuando la computadora anuncie "Next", cualquier presión en los segmentos no activará la diana. El jugador debe retirar todos los dardos y presionar el botón **SIGUIENTE** para la siguiente ronda del jugador. La diana cambiará automáticamente al siguiente jugador si no se ha jugado por aproximadamente 10 segundos después de anunciar "Next".
9. Cuando se termina un juego, se mostrará el número de jugador y el ranking. El estatus final (por ejemplo, puntuaciones, marcas, vidas...) se mostraría al oprimir el botón **PLAYER**. También puede comprobar el PPD (punto por dardo) de cada jugador en los juegos 301-901 y 301-901 League oprimiendo el botón **NEXT**.
10. Oprima y mantenga oprimido el botón **RESET** para volver a Game Selection.
11. Al jugar los juegos 01 o Cricket, los jugadores pueden activar el Heckler para jugar con los efectos Heckler oprimiendo el botón **HECKLER**.
12. Para apagar la energía, mantenga oprimido el botón **POWER** por 3 segundos.

TABLA DE JUEGOS

<u>No.</u>	<u>Juego</u>	<u>Dificultad / Opciones</u>	<u>Nro. de Jugadores</u>
G01	Count-Up	9	1-8
G02	301 Count-Down	4	1-8
G03	501 Count-Down	4	1-8
G04	601 Count-Down	4	1-8
G05	701 Count-Down	4	1-8
G06	801 Count-Down	4	1-8
G07	901 Count-Down	4	1-8
G08	301 League	4	4
G09	501 League	4	4
G10	601 League	4	4
G11	701 League	4	4
G12	801 League	4	4
G13	901 League	4	4
G14	Round the Clock	12	1-8
G15	Simple Cricket	3	1-8
G16	Standard Cricket	3	1-8
G17	Cut Throat Cricket	3	1-8
G18	Scram Cricket	1	2
G19	Hi-Score	10	1-8
G20	Shoot Out	10	1-8
G21	Shanghai	12	1-8
G22	Double Down	1	1-8
G23	Forty One	1	1-8
G24	All Fives	5	1-8
G25	Big 6	5	2-8
G26	Overs	3	2-8
G27	Unders	3	2-8
G28	Baseball	3	1-8
G29	By 5"s©	1	1-8
G30	By 10"s©	1	1-8
G31	By ODD"s©	1	1-8
G32	Killer	30	2-8
G33	9 Lives	7	2-8
G34	Halve-It	1	1-8
G35	Bingo	4	1-8
G36	21 Points	7	1-8
G37	Nine Dart Century	3	1-8
G38	Best of Nine	5	1-8
G39	Hound and Hare	5	2
G40	Shooting I	1	1-8
G41	Shooting II	1	1-8
G42	Shooting III	1	1-8
G43	Shooting IV	1	1-8

INSTRUCCIONES DE JUEGO

G01 COUNT-UP (Opción de Juego: 100, 200, 300..... 900)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son los puntos de ajuste necesarios para ganar, vea la siguiente tabla.

Opción	100	200	300	400	500	600	700	800	900
Puntos de Ajuste	100	200	300	400	500	600	700	800	900

Su puntaje se acumulará para cada dardo. El primer jugador que alcance o supere los puntos de ajuste será el ganador.

G02 – G07 301–901 COUNT-DOWN (Opción de Juego: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. La puntuación inicial para cada jugador es 301/501/601/701/801/901. La puntuación será deducida por cada dardo que dé en el segmento. El primer jugador que alcance exactamente cero gana.

Para las opciones Single In o Single Out, el juego se puede iniciar o terminar lanzando en cualquier segmento, independientemente de si es sencillo, doble o triple. Si selecciona Double In, debe atinar un segmento doble para iniciar el juego. Si selecciona Double Out, debe darle a un segmento doble, lo que lleva su puntaje a cero, para terminar el juego.

Para hacer los juegos más agradables, también se mostrará el ppp (punto por dardo) de cada jugador después de la clasificación oprimiendo el botón *Next*.

G08 – G13 301-901 LEAGUE (Opción de Juego: Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar la opción deseada. 2 equipos deben jugar y competir entre sí. Cada equipo tiene 2 miembros. El Equipo 1 está conformado por el Jugador 1 y el Jugador 3. El Equipo 2 está conformado por el Jugador 2 y el Jugador 4. Como en los juegos 301-901, el equipo ganará cuando la puntuación de un jugador alcance exactamente cero, pero la puntuación de su compañero de equipo debe ser menor o igual a la suma de la puntuación del equipo contrario. De lo contrario, la puntuación del jugador actual volverá al principio. El equipo no ganará.

Una vez que la puntuación de un jugador está por debajo de 181 para la opción de Single Out o por debajo de 171 para la opción de Double Out, si la puntuación de su compañero de equipo es menor o igual a la suma de la puntuación del equipo contrario, la diana anunciará "Go For Out". Confirma que tiene la oportunidad de ganar en esta ronda. De lo contrario, la diana anunciará "Freeze", incluso si su puntuación llega a exactamente cero en esa ronda, el equipo no puede ganar en ese momento.

G14 ROUND THE CLOCK (Opción de Juego: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción

deseada. Las opciones se describen en la siguiente tabla:

Opción	105	11	11	120	205	21	21	220	305	31	31	320
Último Segmento Lanzado	5	10	15	20	5	10	15	20	5	10	15	20
	Puede atinar cualquier segmento				Debe atinar segmentos dobles				Debe atinar segmentos triples			

Los jugadores deben darle en estricto orden de 1, 2, 3... hasta 5, 10, 15 o 20 a los segmentos sencillo, doble o triple, según la opción seleccionada. El primer jugador que alcance el número final en la secuencia será el ganador. Si se da a un número o segmento erróneo durante la ronda, el jugador tiene que continuar con el mismo objetivo para los dardos siguientes. La pantalla mostrará el número o segmento al que el jugador debe darle.

G15 SIMPLE CRICKET (Opción de Juego: 000, 020, or 025)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones se describen en la siguiente tabla.

- 000 darle y “abrir” los números 15-20 y el blanco en cualquier orden.
 020 darle y “abrir” los números 20 primero, luego en orden “abrir” los números 19, 18, 17, 16, 15 y el blanco en cualquier orden.
 025 darle y “abrir” el blanco primero, luego “abrir” en orden los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

En este juego sólo se usan los números 15-20 y el blanco. El primer jugador en darle a cada número 3 veces y ‘abrirlo’ (el número cerrado se abre para anotar) es el ganador. Todos los puntos válidos serán confirmados y mostrados en la pantalla de cricket.

Estado del juego Cricket	Una vez	Dos veces	Abierto	Cerrado
Símbolo				

- NOTA:** 1. “Abrir” un número significa que el número estaba cerrado y se abre para la puntuación.
 2. Un segmento sencillo cuenta como un golpe, un segmento doble cuenta como dos y un segmento triple cuenta como tres.

G16 STANDARD CRICKET (Opción de Juego: C00, C20, C25)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones se describen en la siguiente tabla.

- C00 Darle y “abrir” los números 15-20 y el blanco en cualquier orden.
 C20 Darle y “abrir” los números 20 primero, luego “abrir” en orden los números 19, 18, 17, 16, 15 y el blanco en cualquier orden.
 C25 Darle y “abrir” el blanco primero, luego “abrir” en orden los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Es igual que Cricket Simple, EXCEPTO que hay procedimientos de puntuación y ganancia más complicados:

1. Cuando un jugador le da 3 veces a un número, entonces se “abre” para ese jugador y cualquier golpe adicional marcará puntos.
2. Cuando todos los jugadores le dan a un número 3 veces, ese número se “cierra” y ningún

jugador puede darle. En ese momento, el segmento LCD de cricket cambiará a “cerrado” para ese número.

3. Un jugador que ha “abierto” un número puede seguir marcando en ese número hasta que pase a estar “cerrado”.
4. Un jugador gana el juego cuando “abra” todos los números primero y tiene puntuaciones iguales o mayores que los otros jugadores. Sin embargo, si los jugadores están empatados en puntos, o no tienen puntos, el primer jugador que “abra” todos los números gana.
5. Si un jugador ha “abierto” todos los números primero, pero está de último en puntos, la puntuación continúa en números “abiertos”. Si ese jugador no ha acumulado el total de puntos más alto en el momento en que otro jugador “cierra”, el jugador con el mayor número de puntos será el ganador.

G17 CUT THROAT CRICKET (Opción de Juego: 00C, 20C, 25C)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones se describen en la siguiente tabla.

00C Darle y “abrir” los números 15-20 y el blanco en cualquier orden.

20C Darle y “abrir” los números 20 primero, luego “abrir” en orden los números 19, 18, 17, 16, 15 y el blanco en cualquier orden.

25C Darle y “abrir” el blanco primero, luego “abrir” en orden los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Aplican las mismas reglas que el juego de Standard Cricket EXCEPTO que los puntos se agregan a tus oponentes que no han “abierto” el número. El jugador que “abra” todos los números primero con la puntuación más baja gana.

G18 SCRAM CRICKET (sólo 2 jugadores o 2 equipos)

Este juego es una variación del Cricket. Consta de 2 rondas. En la primera ronda, el jugador 1 tiene que “cerrar” de 15 a 20 y el blanco, mientras que el jugador 2 intenta obtener la puntuación más alta posible marcando los números “abiertos”. La ronda 1 finalizará cuando todos los números hayan sido “cerrados”. Para la ronda 2, se realiza lo inverso. El jugador con la puntuación más alta después de ambas rondas es el ganador.

G19 HI-SCORE (Opción de Juego: H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de rondas, vea la tabla de abajo.

Opción	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12
Nro. de Rondas	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Un jugador debe acumular más puntos en 3, 4, 5... o 12 rondas (cada ronda es de 3 dardos) para ganar. Los dobles y triples cuentan como 2 y 3 veces la puntuación de ese número, respectivamente. El jugador con la puntuación más alta al final de todas las rondas gana.

G20 SHOOT-OUT (Opción de Juego: -11, -12, -13, -14, -15, -16, -17, -18, -19, -20)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de marcas al que debe darle, vea la tabla a continuación.

Opción	-	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
--------	---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Nro. de	1	12	13	14	15	16	17	18	19	20
----------------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----

La diana mostrará al azar un número para que el jugador le dé. Las marcas de salida para cada jugador son 11, 12, 13... 20 marcas dependiendo de la opción seleccionada. Se deducirá una marca por cada golpe correcto. El primer jugador que alcance cero gana. Si un jugador no le da a la diana dentro de 10 segundos, se considera una falta y el dardo cambiará automáticamente a otro número aleatorio para que el jugador golpee el siguiente dardo.

G21 SHANGHAI (Opción de Juego: L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones se describen a continuación:

- L01, H01 y P01, comienzan desde el segmento número 1
- L05, H05 y P05, comienzan desde el segmento número 5
- L10, H10 y P10, comienzan desde el segmento número 10
- L15, H15 y P15, comienzan desde el segmento número 15

Cada jugador debe seguir el orden de los números del 1 al 20 y el blanco. Lanza 3 dardos por cada número y gana el jugador que obtenga más puntos al final del juego. Su puntuación es el número del segmento en el que se encuentra. Darle a un segmento doble en el número que está, dobla sus puntos, el triple triplicará sus puntos.

G22 DOUBLE DOWN

Este juego comienza con una puntuación base de 60 puntos para cada jugador.

Hay 9 rondas para cada jugador. Cada ronda tiene un número o segmento que debe darle para anotar. La diana mostrará el número al que debe darle para esa ronda. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Número	15	16	Doble	17	18	Triple	19	20	Blanco

Cada dardo que llegue al número correcto obtendrá puntos basados en el número y el segmento. Por ejemplo, si usted golpea el número 15 del segmento sencillo obtendrá 15 puntos. Si usted golpea el segmento doble del número 15 usted conseguiría 30 puntos. Si usted golpea el segmento triple del número 15 usted conseguiría 45 puntos. Si el jugador no golpea el número designado durante su ronda, su puntuación se corta a la mitad y pasa a la siguiente ronda en su siguiente turno. Para el doble y el triple, el jugador debe atinar cualquier segmento doble y triple. El jugador con la puntuación más alta después de la última ronda es el ganador.

G23 FORTY ONE

Este juego es el mismo que el juego de Double Down EXCEPTO que la secuencia de las rondas se invierte desde el número 20 al blanco. La diana mostrará el número que debe atinar para esa ronda. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Número Objetivo	20	19	Cualquier Doble	18	17	Cualquier Triple	16	15	'41' Puntos	Blanco

La ronda adicional de 41 puntos se incluye antes del blanco, y un jugador debe atinar el total de 41 puntos en una ronda. El jugador con la puntuación más alta después de la última ronda es el ganador.

G24 ALL FIVES (Opción de Juego: 551, 561, 571, 581, 591)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el total de puntos que usted necesita para ganar, según la siguiente tabla.

Opción	551	561	571	581	591
Puntos Totales	51	61	71	81	91

Durante cada ronda, las puntuaciones totales del jugador deben ser divisibles entre 5. Cada divisible entre 5 cuenta como un punto. Por ejemplo, 2, 8, 5 totalizan 15. Un jugador obtendrá 3 puntos ya que 15 divididos entre 5 es 3. No habrá puntos si las puntuaciones totales de 3 dardos no son divisibles entre 5 o si alguno de los dardos falla, incluso si la suma de las puntuaciones de otros dardos es divisible entre 5. La pantalla mostrará el mejor segmento para atinar y marcar puntos. El primer jugador que marque 51, 61, 71, 81 o 91 será el ganador.

G25 BIG SIX (Opción de Juego: 3, 4, 5, 6 & 7)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de vidas, vea la siguiente tabla.

Opción	3	4	5	6	7
Nro. de Vidas	3	4	5	6	7

Este juego le permite a un jugador desafiar a los oponentes a darle a los objetivos de la elección de los jugadores. Sin embargo, los jugadores deben ganar la oportunidad de elegir el siguiente objetivo para su oponente dándole al objetivo actual. El juego comienza con el 6 en segmento sencillo como el objetivo. El jugador que le de a ese segmento salva una vida y puede entonces atinar cualquier segmento que quiera. Ese segmento se convierte en el blanco.

En cualquier turno si el jugador no golpea el objetivo pierde una vida. Si un jugador golpea al objetivo con el primer o el segundo dardo, el siguiente dardo determina el siguiente objetivo y que su turno ha terminado. Si un jugador golpea al objetivo con el tercer dardo, su turno ha terminado y el objetivo permanece igual, no perderá la vida. Si un jugador pierde todas sus vidas, está fuera del juego. Los jugadores restantes continúan el juego hasta que un jugador se quede con vidas. Ese jugador es el ganador.

G26 OVERS (Opción de Juego: O-7, O-8, O-9)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de vidas.

Opción	O-7	O-8	O-9
Nro. de Vidas	7	8	9

Cada jugador toma un turno lanzando 3 dardos, la puntuación más alta se convertirá en la "puntuación del líder". Los jugadores están obligados a igualar o superar la puntuación del "líder" para salvar su vida. Si la puntuación de un jugador supera la "puntuación del líder", salva una vida y la "puntuación del líder" se actualizará para todos los jugadores. El líder tiene la oportunidad de elegir si quiere o no desafiar la "puntuación del líder". Si no desafía la "puntuación del líder", pierde una vida. El líder puede presionar directamente el botón *Next* para pasar su turno. Si un jugador pierde todas

sus vidas, está fuera del juego. Los jugadores restantes continúan el juego hasta que un solo jugador quede con vidas. Ese jugador es el ganador.

G27 UNDERS (Opción de Juego: U-7, U-8, U-9)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de vidas.

Opción	U-7	U-8	U-9
Nro. de Vidas	7	8	9

- Las reglas son exactamente como las anteriores, excepto:
1. La puntuación del líder es la puntuación más baja para cada turno.
 2. Un dardo perdido debe ser contado como 60.

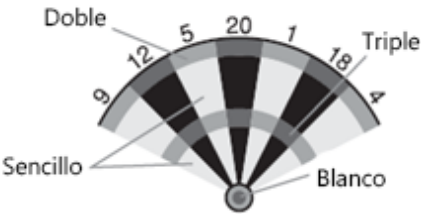
G28 BASEBALL (Opción de Juego: B07, B08, B09)

Antes de comenzar el juego, usted debe seleccionar el número de jugadores y la opción deseada. Las opciones son el número de innings, vea la siguiente tabla.

Opción	b07	b08	b09
Nro. de Innings	7	8	9

Se toma en cuenta un campo de béisbol como se muestra en el siguiente diagrama. Un jugador lanza 3 dardos en cada inning y las carreras / bases se ajustan de la siguiente manera:

Segmentos	Resultado
Sencillo	Una Base
Doble	Dos Bases
Triple	Tres Bases
Blanco	Home Run



Solo se puede anotar un home run en cualquier dardo de cada turno. El jugador con más carreras al final del juego es el ganador. La pantalla LED mostrará en qué base están sus “corredores” y el número de entradas restantes. La siguiente tabla mostrará los símbolos mostrados para la base en la que se encuentra el “corredor”.

1ª base	2ª base	3ª base	Home
\	X	⊗	○

G29 BY 5’S®

Los jugadores puntúan en múltiplos de 5. Comienza con un dardo que suma 5 y luego un dardo de 10 y así sucesivamente hasta 60. El primer jugador que llegue a 60 es el ganador. La pantalla mostrará el siguiente número que se debe marcar. La puntuación en orden es 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60. Se deben utilizar dobles y triples para puntuar los números más altos.

G30 BY 10'S©

Es el mismo juego básico de G29 By 5's EXCEPTO que los jugadores deben anotar en múltiplos de 10. Se comienza con 10 luego 20 y así sucesivamente hasta 60. Cuando se alcanza 60, se invierte y se vuelve a 10. El primer jugador en llegar a 10 es el ganador. La puntuación en orden es 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31 ODD'S©

Es el mismo juego básico que G29 By 5's EXCEPTO que los jugadores puntúan con números impares. La puntuación de los jugadores comienza con 1, y luego anota números impares hasta 19. Cuando se alcanza 19, se invierte el orden y regresa a 1. El primer jugador que llegue a 1 es el ganador. La puntuación en orden es 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32 KILLER (Opción de Juego: 003. 005. 007. 009. 011. 013. 015. 017. 019. 021. 203. 205. 207. 209. 211. 213. 215. 217. 219. 221. 303. 305. 307. 309. 311. 313. 315. 317. 319. 321)

Para empezar, cada jugador debe seleccionar su número lanzando un dardo al área objetivo. La pantalla indicará "SEL" en este punto. El número, que cada jugador obtiene, es su número asignado durante el juego. Dos jugadores no pueden tener el mismo número. Una vez que cada jugador tiene un número, comienza la acción.

Cada jugador intenta darle a su propio número para alcanzar la calificación de "asesino". Al convertirse en asesino, el objetivo del jugador es "matar" a sus oponentes golpeando su número de segmento hasta que pierdan sus "vidas". Si un asesino le da a su propio número de segmento, el asesino perderá la calificación de "asesino" y también perderá una "vida". Entonces debe atinar su propio número de segmento de nuevo para calificar como "asesino". El último jugador que permanezca vivo es el ganador. Para más dificultad, hay que darle al doble (o triple) en su propio número de puntuación para ser "asesino".

Opción	Vidas	Área objetivo (Asesino)
003	3	Sencillo , Doble, Triple
005	5	Sencillo , Doble, Triple
.....		Sencillo , Doble, Triple
021	21	Sencillo , Doble, Triple
203	3	Doble
205	5	Doble
.....		Doble
221	21	Doble
303	3	Triple
305	5	Triple
.....		Triple
321	21	Triple

G33 9 LIVES (Opción de Juego: 003. 004. 005. 006. 007. 008. 009)

Este juego se reproduce dándole a los números del 1 al 20 y al blanco en un bucle de secuencia. Los jugadores se turnan para lanzar "1" en la 1ª ronda, "2" en la 2ª ronda, y así sucesivamente, hasta "25" en la ronda 21, luego "1" en la ronda 22 y así sucesivamente. Cada jugador debe alcanzar el número objetivo en cada ronda. El jugador perderá una vida si pierde los 3 dardos. último jugador sobreviviente es el ganador.

003, 004, 005... 009 representan 3, 4, 5 ... 9 vidas respectivamente.

G34 HALVE-IT

Hay 12 rondas de tres dardos cada uno en este juego. El objetivo es anotar tantos puntos de los números designados como sea posible. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Jugad													

D: Doble

T: Triple

B: Blanco

La puntuación se produce cuando el dardo sólo alcanza el área designada. Todos los golpes se anotan al valor nominal. Si los tres dardos de un jugador pierden el área designada, su puntuación total a esos puntos se reduce a la mitad. El ganador es quien obtenga la puntuación más alta al final.

G35 BINGO (Opción de Juego: 132, 141, 168, 189)

La diana mostrará el segmento objetivo automáticamente. El jugador que termine de atinar primero todos los segmentos objetivo especificados tres veces gana el juego.

132- Darle al segmento con la secuencia de 15, 4, 8, 14, 3.

141- Darle al segmento con la secuencia de 17, 13, 9, 7, 1.

168- Darle al segmento con la secuencia de 20, 16, 12, 6, 2.

189- Darle al segmento con la secuencia de 19, 10, 18, 5, 11.

El jugador debe darle a un número tres veces para entrar en el siguiente número. Darle al segmento único cuenta como una sola vez; al doble, cuenta como dos veces; el triple cuenta como tres veces.

G36 21 POINTS (Opción de Juego: 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

El objetivo de este juego es obtener la mayor cantidad de marcas. Un jugador puede obtener una marca de dos formas:

1. Obtiene 21 puntos exactamente con 3 dardos, o
2. Tiene los puntos más altos, hasta 21 puntos (si nadie obtiene 21 puntos en esta ronda)

El jugador “quiebra” cuando una puntuación supera los 21 puntos y no puede obtener una marca. Después del juego, el jugador con más puntos gana el juego.

005, 006, 007... 011 representan 5 rondas, 6 rondas, 7 rondas... 11 rondas respectivamente.

G37 NINE DART CENTURY (Opción de Juego: 100, 150, 200)

Las opciones son la puntuación objetivo, según la tabla a continuación.

Opción	100	150	200
Puntuación Objetivo	100 Puntos	150 Puntos	200 Puntos

En este juego, cada jugador tiene 9 dardos (tres turnos) para anotar 100 (o 150, 200) puntos sin superar, o llegar tan cerca de 100 como sea posible. Si lo supera, la diana anunciará “Bust”. Los dardos que caigan fuera del área de puntuación restablecerán la puntuación de nuevo a cero. El número en el dardo al que le dé será su puntaje. Un segmento doble vale dos puntos y uno triple vale triple. El ganador es el jugador que se aproxima más al marcador de destino después de nueve dardos sin pasar por encima.

G38 BEST OF NINE (Opción de Juego: 009. 012. 015. 018. 021)

Las opciones son el número de dardos lanzados para el juego, vea la tabla a continuación.

Opción	009	012	015	018	021
Nro. de Dados/Rondas	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

La diana anunciará "PLAYER 1" y mostrará un número al que hay que darle.

Cada jugador se turna lanzando tres dardos. El objetivo es atinar el número asignado. Por cada vez que le dé en el segmento en su número obtendrá un punto. Por cada doble obtendrá dos puntos y para cada segmento triple obtendrá tres puntos. La pantalla de cricket contará la cantidad de rondas que le quedan. El jugador con la puntuación más alta al final del juego gana.

G39 HOUND AND HARE (Opción de Juego: 005. 012. 009. 014. 011)

La Liebre intenta escapar del Sabueso y el Sabueso intenta coger la Liebre. El jugador 1 y 2 actúan como la Liebre y el Sabueso respectivamente. La Liebre comienza en 20. La Liebre debe conseguir un doble y moverse a la derecha al siguiente número.

005, 012, 009, 014 y 011 representan en qué número comienza el Sabueso:

Opción	00	01	00	01	01
Segmento en que comienza el Sabueso	5	12	9	14	11

Por ejemplo, en la opción 005, el Sabueso comienza en el número 5 y debe darle a un doble en cada movimiento. Cuando el Sabueso alcanza a la Liebre y le da al doble siguiente donde la Liebre está, se atrapa a la Liebre. Si la Liebre alcanza el doble 5 antes de que el Sabueso la atrape, es libre.

G40 SHOOTING I

En este juego, cada jugador lanza tres dardos en una ronda. El jugador (s) con la puntuación más alta gana esa ronda. El ganador es el primero en ganar 7 rondas.

G41 SHOOTING II

Este juego se juega igual que el juego de Shooting I, sin embargo, sólo los dardos que caen en las áreas sencillas, dobles o triples de los siguientes números de área objetivo contarán para la puntuación: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y el blanco. El ganador es el primero en ganar 7 rondas.

G42 SHOOTING III

Este juego se juega igual que el juego Shooting I. Pero el juego dura siete rondas y el ganador es el primero que gane 4 rondas de 7 rondas o el que gane la mayoría de rondas después de 7 rondas.

G43 SHOOTING IV

Este juego se juega igual que el juego Shooting III, pero sólo los dardos que caen en las áreas sencillas, dobles o triples de los siguientes números de área objetivo contarán para el anotador: 15, 16, 17, 18, 19, 20, el blanco. El ganador es el primero que gane 4 rondas de 7 rondas o el que gane la mayoría de rondas después de 7 rondas.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Estamos orgullosos de ser lo creadores de la diana electrónica, por lo que construimos nuestras dianas buscando que sean resistentes y duraderas. Pero, con la delicada parte electrónica en nuestro dispositivo, y con el alto uso que puede recibir, existe la posibilidad de que surja un problema eventualmente ocurrir.

Sin Energía (para aquellos que sólo funcionan con Adaptador AC)

MALA CONEXIÓN DE LA SALIDA. Compruebe el cable de alimentación para asegurarse de que está enchufado correctamente. Compruebe el interruptor (o fusible) para verificar que hay energía en la toma eléctrica.

Los dispositivos no anotan o no suenan

Compruebe si hay un segmento atorado. También asegúrese de que los botones no estén atorados.

Segmento Atorado

Si un segmento está atorado, la ventana de texto mostrará un mensaje como "Error=03" para indicar qué segmento está atorado.

03 : segmento sencillo #3
=03 : segmento doble 3
≡03 : segmento triple 3

Esto suele ser causado por una punta rota. Una punta larga que se pega en la superficie del segmento se puede sacar con pinzas. Una punta corta que se rompe al ras con la superficie del segmento se puede empujar a través del agujero en el dispositivo sin dañar la parte electrónica en la cabeza del dardo. Empuje la punta con un objeto más pequeño en diámetro que la punta.

Tormentas eléctricas, sobretensión en la línea eléctrica, transmisores de radio/TV

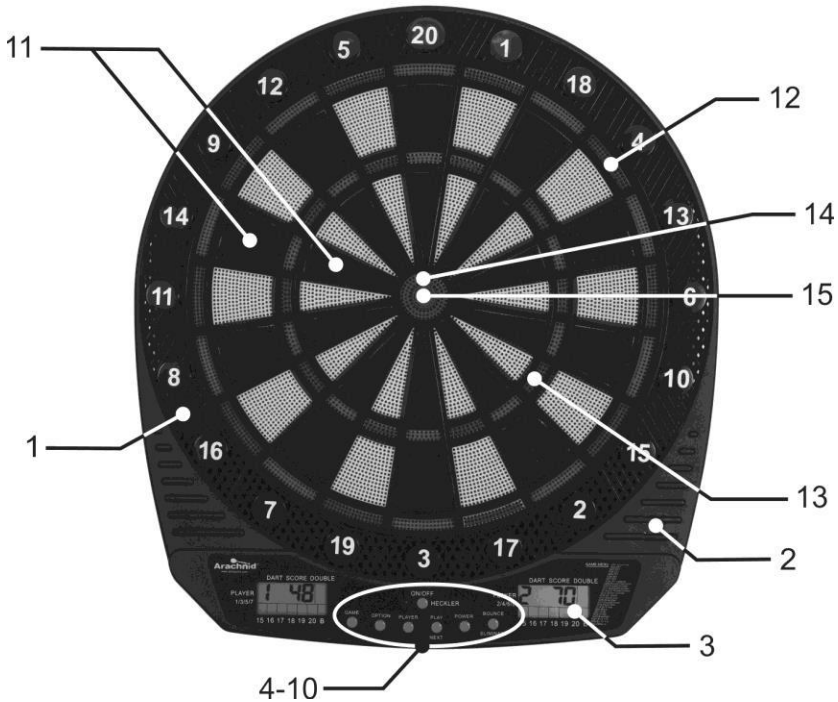
Aviso

Bajo condiciones extremas de interferencia eléctrica, el juego de dardos puede mostrar un comportamiento errático y quizás no pueda seguir jugándose con él. Para restaurar el dispositivo al funcionamiento normal, desconecte todas las fuentes de alimentación de la unidad del dispositivo. Desenchufe el adaptador y espere 3 segundos. Vuelva a conectar las fuentes de alimentación.

Limpiando el Dispositivo

La diana de Arachnid, Inc. le brindará muchas horas de diversión si la cuida correctamente. No utilice limpiadores en spray o que contengan amoníaco, acetona u otros productos químicos fuertes, ya que pueden causar daños. Sugerimos que se limpie regularmente con un paño húmedo. Utilice un detergente suave y un paño húmedo para una limpieza más vigorosa. Es bueno probar primero las soluciones de limpieza en un área discreta. Nota: Derramar líquidos sobre el juego, la exposición al clima o el abuso del usuario (como dejar caer el juego) pueden causar daños permanentes y no están cubiertos por la garantía.

DESCRIPCIONES



1. Anillo de Captura
2. Altavoz
3. Pantalla LCD
4. Botón Game / Reset
5. Botón Option
6. Botón Player
7. Botón Play / Next
8. Botón Power On/Off

9. Botón Bounce / Quick Cricket
10. Botón Heckler On/Off
11. Anillo Sencillo
12. Anillo Doble
13. Anillo Triple
14. Blanco
15. Blanco Doble

*La diana mostrada puede diferir ligeramente del producto real.

GARANTÍA LIMITADA

Escalade®Sports (la Empresa) garantiza que el Producto está libre de defectos de fabricación y materiales en condiciones normales de uso por **UN PERÍODO DE 90 DÍAS DESDE LA FECHA DE LA COMPRA ORIGINAL** en los Estados Unidos y Canadá.

Tarjeta de Registro del Producto

La Tarjeta de Registro del Producto debe ser llenada completamente y enviada por correo a la Empresa en la dirección impresa en la tarjeta dentro de los 10 días posteriores a la fecha de la compra del Producto.

Que Cubre

Excepto como se indica a continuación, esta Garantía Limitada cubre todos los defectos de materiales y mano de obra. Esta Garantía Limitada es nula si el Producto está:

- Dañado por uso inadecuado, negligencia, mal uso, abuso, daños por transporte, actos de naturaleza o accidentes (incluyendo incumplimiento de las instrucciones suministradas con el Producto)
- Utilizándose en aplicaciones comerciales o alquileres
- Modificado o reparado por cualquier persona no autorizada por la Empresa

Que No Cubre

Esta Garantía Limitada no cubre:

- Cualquier artículo reemplazable como baterías, bombillas, fusibles, accesorios, partes cosméticas, herramientas y otros artículos que se desgasten.
- El uso normal. Cualquier costo que pueda incurrir por la entrega, instalación, montaje o transporte de su producto.

Que Pagará la Empresa

Si durante la vigencia de la Garantía Limitada, la Empresa considera que alguna pieza o componente del Producto está defectuosa, la Empresa, a su opción, reparará el Producto, lo reemplazará por un Producto nuevo (el mismo modelo o uno equivalente) o hará que el minorista original del Producto intercambie el Producto por uno nuevo (el mismo modelo o uno equivalente) o reembolse el precio de compra original del Producto, sin cargo por mano de obra o piezas. Sin embargo, la obligación de la Empresa de reparar, reemplazar o intercambiar el Producto se limitará al importe del precio de compra original del Producto.

Como Obtener el Servicio de Garantía

Para hacer valer sus derechos bajo esta Garantía Limitada, debe seguir estos procedimientos:

- Debe haber completado y enviado por correo la Tarjeta de Registro de Producto a la Empresa dentro de los 10 días posteriores a la compra del Producto.
- Debe incluir LA COPIA ORIGINAL DE SU RECIBO DE VENTA.
- Debe llamar al Departamento de Servicio al Consumidor de la Empresa al 1-800-526-0451 a partir de las 9:00a.m. y hasta las 5:00 p.m. (EST) para notificarle a la Empresa el problema.
- Si se le ordena devolver el Producto a la Empresa para servicio técnico, usted debe enviar el Producto, a su cargo, a la dirección designada por la Empresa en un embalaje que proteja contra daños adicionales.
- También debe incluir su nombre, dirección, número de teléfono usual, número de modelo del Producto y una descripción del problema.

ESTA GARANTÍA LIMITADA ESTÁ DISPONIBLE SOLAMENTE PARA EL COMPRADOR ORIGINAL DEL PRODUCTO Y ES VÁLIDA SOLAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ.

LA RESPONSABILIDAD DE LA EMPRESA SE LIMITA A LA REPARACIÓN O REEMPLAZO, A SU OPCIÓN, DE CUALQUIER PRODUCTO DEFECTUOSO Y NO INCLUIRÁ NINGUNA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES O CONSECUENTES DE CUALQUIER TIPO.

ESTA GARANTÍA SE HACE EXPRESAMENTE EN LUGAR DE TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS.

ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA NI PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES. EN ESE MOMENTO, LAS LIMITACIONES ANTERIORES PUEDEN NO APLICAR.

Esta Garantía Limitada le otorga derechos legales específicos, pero también puede tener otros derechos que varían de un estado a otro. Si tiene preguntas sobre esta Garantía Limitada o el funcionamiento del Producto, puede llamar o escribirnos:

Departamento de Servicio al Cliente

817 Maxwell Ave.

Evansville, IN 47711

1-800-526-0451

www.escaladesports.com

