

JUEGO DE DARDOS ELECTRÓNICO

88/
100/
120/
120A

El presente manual ha sido impreso para los modelos 88/100/120/120A

INTRODUCCIÓN

- El presente manual ha sido impreso para los modelos **88/100/120/120A**. La diana modelos **120/120A** cuenta con 25 series de juegos, la modelos **100** tiene 20 series de juegos y la **88** incluye 16 series de juegos.
- Juegos de la **88**: del 301 al 1001, High Score (Mejor puntaje), Count up (Cuenta ascendente), Random Shot (Tiro al azar), Under (Debajo), Over (Encima), Clock 1 (Reloj 1), 9 Lives (9 vidas), Best Ten (Los 10 mejores), Cricket (Criquet), Cut-Throat Cricket (Criquet modalidad Cut-Throat), Halve It (La mitad), Follow the Leader (Sigue al líder), Scram (Márchate), Soccer (Fútbol) y Free (Libre).
- Juegos de la **100**: los juegos de la **88** y, además, Count Down (Cuenta descendente), Clock 2 (Reloj 2), Killer y Billiards (9 ball) (Billar - 9 bolas).
- Juegos de la **120**: los juegos de la **100** y, además, Clock 3 (Reloj 3), English Cricket (Criquet inglés), All 51 by 5 (Todos 51 dividiendo por 5), Shanghai y Snooker.

Juegos	88	100	120	120A
1. '01
2. High score
3. Count Up
4. Random shoot
5. Under
6. Over
7. Count Down
8. Clock 1
9. Clock 2
10. Clock 3
11. lives
12. Best ten
13. Cricket
14. English Cricket
15. Cut-Throat
16. Halve it
17. All 51 by 5
18. Follow the Leader
19. Shanghai
20. Scram
21. Killer
22. Soccer
23. Billiard 9 ball
24. Snooker
25. Free
Adapter
6 darts

INSTRUCCIONES PARA LA PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

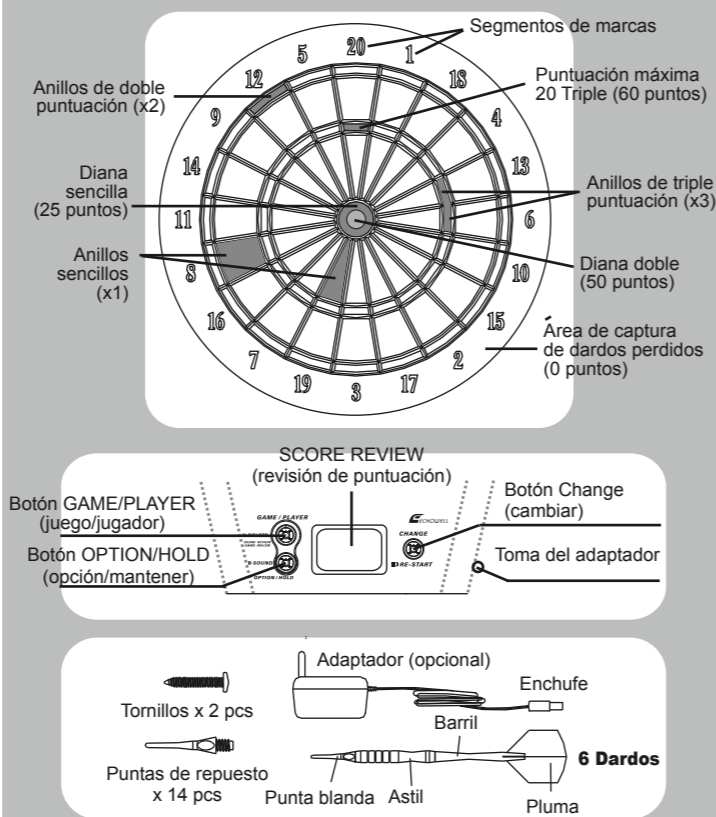
- Introducir en el compartimiento correspondiente 3 pilas (tamaño AA) o conectar un adaptador a una toma de la red eléctrica e introducir después la clavija en la toma que hay en la parte derecha de la diana.
- Pulsar cualquier botón para detener la prueba de autoanálisis de

- la pantalla de cristal líquido.
- Pulsar el botón Game (juego) para seleccionar la serie de juegos deseada y pulsar Option (opción) para seleccionar las opciones del juego elegido.
- Pulsar el botón Change (cambiar) para confirmar el juego y las opciones y pasar al siguiente panel de determinación de parámetros.
- Pulsar el botón Player (jugador) para elegir la opción de entrada (IN) en sencillo, doble o triple y pulsar el botón Change (cambiar) para confirmar las opción de entrada elegida. Pulsar el botón Player (jugador) para seleccionar la opción de cierre del juego (OUT) en sencillo, doble o triple y después pulsar el botón Change (cambiar) para confirmar la opción elegida únicamente para los juegos '01.
- Pulsar el botón Player (jugador) para elegir de 1 a 8 jugadores o 2 equipos.
- Pulsar el botón Change (cambiar) para iniciar el juego.
- Pulsar el botón Change (cambiar) después de cada ronda para cambiar de jugador.
- Mantener pulsado el botón RE-START (reinicio) II > durante 2 segundos para reiniciar un nuevo juego.

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

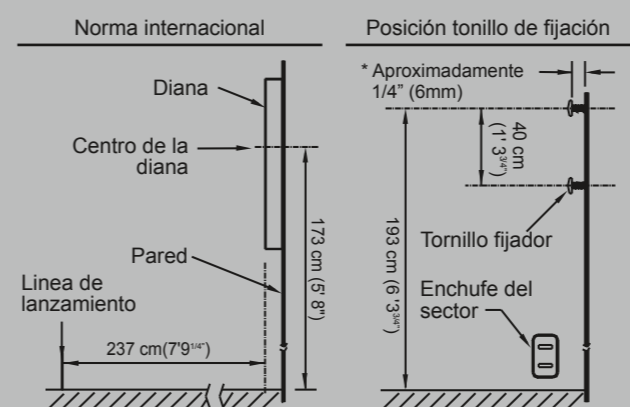
- Este juego de dardos electrónico está diseñado sólo para dardos de punta blanda, un dardo con punta de acero dañará la diana.
- La diana puede utilizarse únicamente en el modo alimentación por pilas o por adaptador de corriente.
- Se debe prestar siempre atención al juego, y nunca debe lanzarse un dardo sin primero mirar para asegurarse de que el área de juego está libre.
- Este dispositivo incluye partes pequeñas y no está pensado para niños menores de 3 años.
- Este dispositivo puede utilizarse tanto con pilas como con un transformador. El transformador opcional deberá tener una salida de 9V cc/500 mA.
- El transformador adjunto no es un juguete.
- Desconectar el dispositivo del transformador antes de limpiar.

DESCRIPCIÓN FÍSICA Y MANEJO DE LOS BOTONES



INSALACIÓN

- Buscar una ubicación adecuada que permita cumplir con la altura y la distancia establecidas por las normas internacionales, tal y como se muestra en la ilustración, y asegurarse de que la longitud del cable del adaptador sea suficientemente larga como para llegar desde la diana a la toma de corriente eléctrica.
- Taladrar el agujero correspondiente al tornillo superior a una altura de 6' 3 7/8" (193 cm) con respecto al suelo y el tornillo inferior 1' 3 3/4" (40 cm) por debajo del tornillo superior.
- Fijar bien la diana con los 2 tornillos. Tirar de la diana para asegurarse de que se encuentre bien fija y evitar que se caiga.
- Los tornillos fijados no deben sobresalir más de 6mm de la pared, para evitar provocar daños en el circuito interno y para que la diana quede bien fija.



MANEJO DE LOS BOTONES

La diana cuenta con 3 botones que tienen las siguientes funciones:

Botones	Configurar un juego	Jugar a un juego
CHANGE II>RE-START	Confirmación de la configuración. -	Paso al siguiente jugador. Inicio de otro juego.
GAME/PLAYER Score Review II>Game Review II>DELETE	Opciones de Juego/Jugador. - - - -	- Desplazamiento automático que muestra la puntuación de los jugadores. Revisión del juego, Borrado de la puntuación del dardo actual.
OPTION/HOLD II>SOUND	Double/Triple In/Out Sound On/Off.	Opción de entrada/salida en doble/triple Activación y desactivación del sonido (On/Off).

OBSERVACIONES:

- Without II > (sin): pulsar el botón.
- II >Game REVIEW (revisión del juego): mantener pulsado el botón después de la revisión de la puntuación.
- With (con) II >: Mantener pulsado durante 3 segundos.

PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO:

La pantalla de cristal líquido se encuentra dividida en 3 porciones y cada una de ellas sirve para cosas distintas, según el juego. La señal "##" significa un número de puntuación, vidas o marcas.



A.

- ##: Puntuación del jugador actual.
- ##: Número al que debe apuntar el jugador actual.
- L o H ##: Puntuación del líder para Over (Encima) y Under (Debajo).
- Pit# o bAt#: Turno del lanzador o turno del bateador.
- P#F# o t#F#: P4F1 significa que el jugador 4 ha ganado el juego. "t" significa equipo.
- De 2 a 7 (en billar): El número al que hay que apuntar es el 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.
- 15-E, niCE, #bAS, HonE (en Béisbol): Los números a los que hay que apuntar son del 15 al 20 y el centro de la diana. Nice, número de base, Home run (carrera).

B.

- ##: Número al que debe apuntar el jugador actual.
- ##H# (juego Ludo): Si el jugador actual consigue ## puede matar al jugador #.
- ##H (21 POINTS - 21 puntos): La puntuación más alta (por debajo de 21 puntos) de la ronda.
- r-#: El número(#) de la ronda(r).
- db o bE(Fútbol): Le dice al jugador que tiene que lanzar el dardo al anillo de doble puntuación o al centro de la diana para el Fútbol.
- De 1 a 5 (Bingo): El número al que hay que apuntar es el 1, 2, 3, 4 ó 5.
- ##: La puntuación del equipo en el juego del Béisbol y de Penny.
- Ho # o #H: el hoyo 1, 2... etc. 1, 2, 3...etc. Hoyo en el Golf.
- ##dt (en Free/Libre): Dardos restantes.

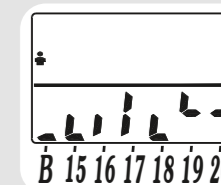
C.

- ##: Puntuación del siguiente jugador.
- ##: Número al que tiene que apuntar el siguiente jugador.
- #L: Vidas del jugador actual (marcas).
- I, n y #P: Indicación de los corredores en las bases, "I" para la 1a base, "n" para la 2a base y "P" para la 3a base, y los jugadores que quedan en el equipo de bateadores.
- bE-#: Los centros de diana que le quedan por acertar al lanzador (Criquet inglés).

B+C:

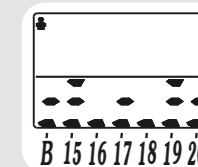
1. SCORE CRICKET (Criquet con puntuación) y modalidad de Criquet CUT-THROAT:

- El jugador actual puede ver el estado de cierre de cada número en los indicadores de las filas inferiores.
- La lucecita intermedia se ilumina para indicar que el jugador actual no ha conseguido acertar todavía ese número con ningún dardo.
- Las 3 lucecitas inferiores indican el estado de cierre actual.
- La lucecita superior izquierda se enciende para indicar que al menos un jugador ha cerrado ya ese número.
- La lucecita superior se enciende para indicar que todos los demás jugadores han cerrado el número y que el jugador actual no obtendrá puntos al cerrarlo.

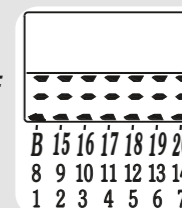


2. NO SCORE CRICKET (Criquet sin puntuación), SCRAM (7t) (Máchate - 7 blancos), PENNY:

- : Una marca
- = : 2 marcas.
- ≡ : 3 marcas.



3. SCRAM 21 Target (Máchate - 21 blancos):



REGLAS DEL JUEGO

ALGUNAS REGLAS GENERALES PARA JUGAR A LOS DARDOS

- Una ronda (turno) consiste en el lanzamiento de 3 dardos. Los dardos que reboten o se caigan de la diana no pueden volver a lanzarse. El jugador actual tiene que recoger los dardos de la diana.
- Todos los jugadores van lanzando los dardos por orden. Para decidir el orden de lanzamiento, se tirará a la diana y el jugador que más se acerque al centro será el que encabece los turnos.
- Los anillos de puntuación sencilla puntuarán según el número del segmento al que se haya lanzado el dardo, los anillos de puntuación doble (o triple) puntuarán el doble (o el triple) del número del segmento, la diana sencilla puntuará 25 y la diana doble puntuará 50 (doble 25).

Juegos '01: 301, 501... hasta el 1001 (A01)

- Cada jugador empieza con una puntuación inicial de 301, 501...901 ó 1001. El objetivo del juego es ir reduciendo en cada ronda la puntuación inicial. El juego finaliza cuando un jugador llega a cero puntos exactamente.
- Cuando un jugador lanza un dardo y consigue una puntuación superior a la que le quedaba para llegar a cero o le impide alcanzar el cero exacto, la pantalla lo indica con la palabra buSt. En ese caso, el jugador dará por terminada su ronda y su puntuación volverá a ser la que tenía en la ronda anterior.
- En cada juego '01 hay posibilidad de determinar distintas opciones de entrada y de cierre del juego (In/Out):
 - DOUBLE/TRIPLE IN (Opción de entrada en doble/triple)**
El jugador tiene que conseguir clavar el dardo en el anillo de doble/triple puntuación o en la doble diana para iniciar el juego.
 - DOUBLE/TRIPLE OUT (Opción de cierre en doble/triple)**
El jugador tiene que clavar el dardo en el anillo de doble/triple puntuación o en la diana doble para conseguir el cero exacto y cerrar el juego. Cuando está activada la opción de cierre en doble/triple (Double/Triple Out) y la puntuación de un jugador se reduce a 1 punto, el turno no es válido y se califica como "Bust".

HIGH SCORE (Mejor puntaje): 6-15rd (rondas)

- El objetivo de este juego consiste en obtener la puntuación total más alta.
- En primer lugar, hay que preestablecer un número redondo. La diana compara automáticamente los resultados después de que el último jugador haya lanzado el 3er dardo en la ronda final preestablecida.

COUNT UP (C-Up) (Cuenta ascendente): 100, 200 ... hasta 900

- Cada jugador empieza el juego con 0 puntos y va sumando los puntos que va consiguiendo con cada dardo.
- Gana el juego el primer jugador que consigue alcanzar la puntuación preestablecida.

