

ORION

TABLERO DE DARDOS ELECTRÓNICO

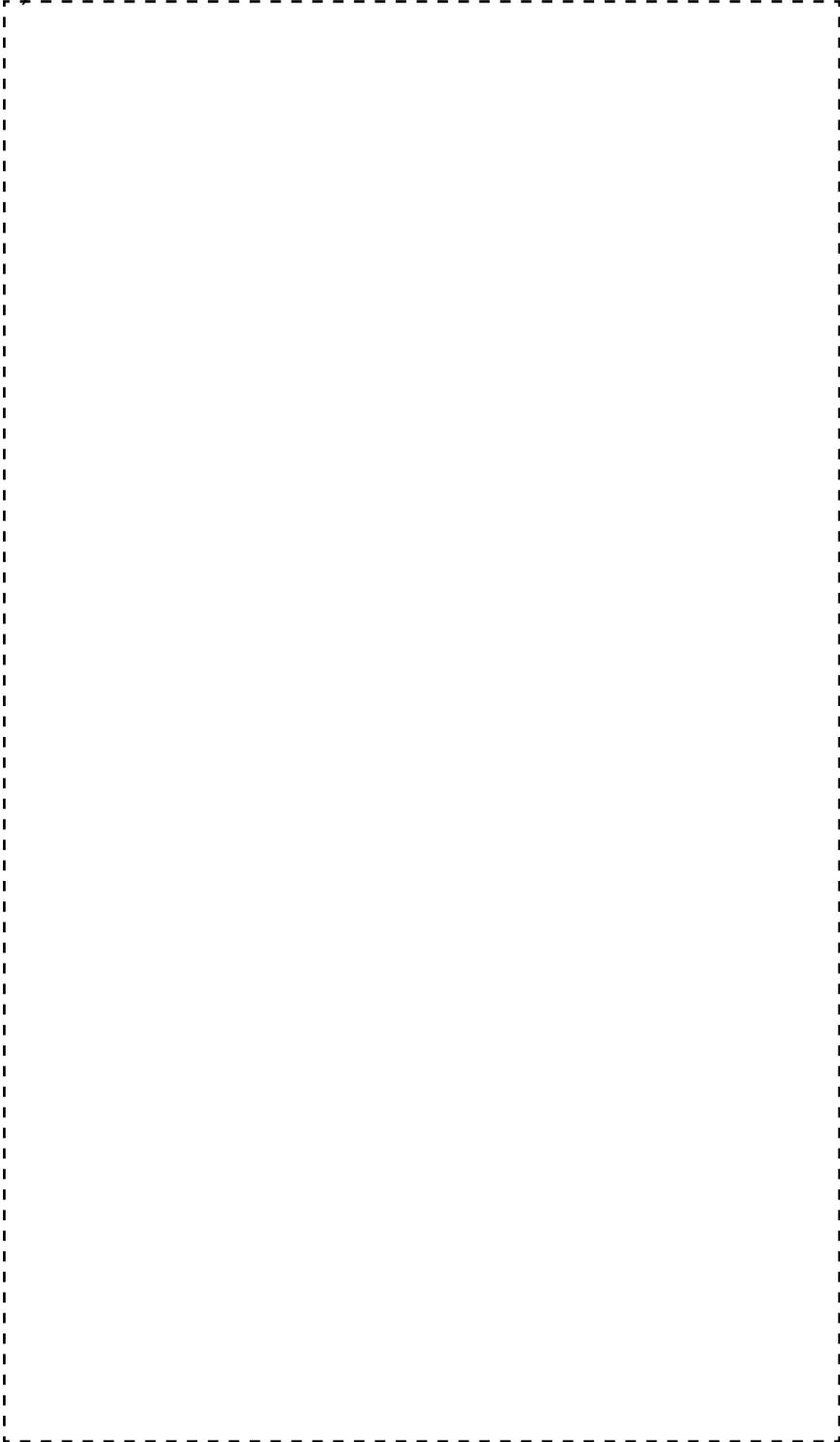


Repuestos

Pida directamente en www.gldproducts.com
o llame a nuestro departamento de Servicio al Cliente al
(800) 225-7593
De 8 a. m. a 4:30 p. m. (hora del centro)

Engrape su recibo aquí.

Importante: Se necesitará una copia de su recibo para activar su garantía (consulte la página 39).



Felicitaciones y gracias por comprar el tablero de dardos electrónico Orion. Usted escogió un producto que debe proporcionar años de entretenimiento. Para ayudarle con el servicio de atención al cliente y las reclamaciones de garantía, engrape el recibo a la parte interior de la portada y luego mantenga este manual en un lugar seguro para consultarlo en el futuro.

GLD Products

S84 W19093 Enterprise Drive

Muskego, WI 53150 USA

1-800-225-7593

Fax: 1-800-841-6944

Correo electrónico: gld@gldmfg.com

Página web: www.gldproducts.com

Es un Manual de Español por favor visite el sitio web de GDL para descargarlo.

Este manual puede haber sido actualizado. Para obtener el último manual o un manual en español, visite el sitio web de GLD Products.



Coloque el paquete cerca de la ubicación donde se va a utilizar. Desembale con cuidado todos los componentes y compruebe que tiene todas las piezas.

Si usted nota que faltan piezas o hay piezas defectuosas, por favor llámenos al:
1-800-225-7593



Sírvase leer y comprender todas las instrucciones antes de comenzar el armado.

El procedimiento de armado requerirá 2 adultos.



Peligro de asfixia

Este juego tiene piezas pequeñas que pueden desprenderse y representar un peligro de asfixia. Los niños deben estar supervisados por un adulto cuando estén jugando este juego.

SI TIENE UNA RECLAMACIÓN DE GARANTÍA, LLÁMENOS PRIMERO:

Consulte la página 39.

GLD Products

Disponible de 8 a. m. a 4:30 p. m. (hora del centro)

S84 W19093 Enterprise Drive

Muskego, WI 53150 USA

1-800-225-7593

Fax: 1-800-841-6944

Correo electrónico: gld@gldmfg.com

Página web: www.gldproducts.com

Cuando llame para una reclamación, procure tener a mano el recibo y el número de artículo. El número de artículo del producto se puede encontrar en la tapa delantera.

Si se le indica que devuelva el producto para su reparación, usted será responsable de enviar la unidad y los gastos correrán por su cuenta.

REGISTRO DEL PRODUCTO

Importante: Se debe completar el formulario de registro del producto en la página 41 y devolverse junto con una copia de su recibo a más tardar 10 días después de la compra para validar su garantía.

También es posible registrar en línea. Visite www.gldproducts.com/index.php/registration o haga clic en este vínculo. Siga las instrucciones en línea.



ADVERTENCIA: Padres - Lean las instrucciones con cuidado. Este equipo no es para que lo usen niños sin supervisión de un adulto.

Gracias por comprar el tablero de dardos Orion. El sistema de puntuación computarizado hace que el juego sea fácil y divertido. Con 43 juegos y 320 opciones y variaciones para escoger, los jugadores principiantes y más avanzados encontrarán juegos desafiantes a su gusto.

HERRAMIENTAS REQUERIDAS

- Cinta métrica
- Clavo o marcador
- Destornillador Phillips
- Nivel
- Tornillería de montaje (provista)

DESEMBALAJE DEL JUEGO

Después de desembalar el juego, es importante guardar la caja original, todo el material de embalaje y el recibo. Estos elementos serán necesarios si llega a ser necesario devolver el juego para su reparación.

MONTAJE (INSTALACIÓN FÍSICA)

Hay dos métodos disponibles para montar el tablero de dardos.

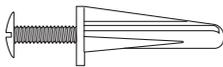
1. Use las ranuras en forma de ojo de cerradura que están en la parte posterior del tablero. Siga la ilustración y monte el tablero. Los dos tornillos se atornillan en el muro hasta que la cabeza del tornillo esté a 3/8" de distancia de la pared. El tablero se ubica de modo que las dos cabezas de tornillo estén dentro del orificio en forma de ojo de cerradura. Deslice el tablero hacia abajo para asegurarlo. La cabeza del tornillo que se use debe ser mayor de 1/4" y menor de 3/8".
2. Hay cuatro orificios con espaciamiento uniforme accesibles desde frente para atornillar los tornillos. Con el tablero para dardos sostenido en su lugar, se atornillan cuatro tornillos desde el frente, a través de los orificios existentes. Use tornillos de 1/8" de diámetro. La cabeza del tornillo debe encajar dentro del bolsillo.

Taquetes de pared

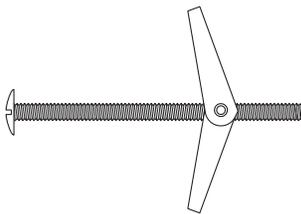
Una pared con postes es el tipo de pared más común para montar el tablero de dardos.

1. Encuentre un poste de la pared y use tornillos para madera o para lámina metálica para fijar el tablero de dardos.
2. Si no puede encontrar un poste en la pared o si no está en una ubicación adecuada, use un taquete que sea adecuado para el tipo de pared.

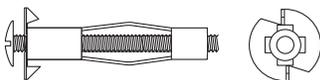
Algunos taquetes comunes son:



Plástico - Taladre un agujero apretado en tablarroca y empuje el taquete hasta la cabeza. Cuando el tornillo se atornille en el taquete, el plástico se expandirá y fijará el taquete en su lugar. No utilizar en paneles delgados.



Perno mariposa - Perfore un orificio a través de la pared. El orificio debe ser lo suficientemente grande para que las alas pasen. Inserte el tornillo a través de los orificios en el tablero de dardos y enrosque las alas basculantes apenas hasta el tornillo. Pliegue las alas hacia atrás y empuje a través del orificio hasta que las alas se abran por la fuerza del resorte. Tire hacia atrás del tornillo para mantener las alas contra el interior de la pared y apriete el tornillo.



Taquete para pared hueca - Taladre un agujero apretado a través de la pared. Golpee suavemente el taquete en el orificio hasta que las puntas en el lado inferior de la cabeza estén firmemente asentadas en la pared. Gire el tornillo y aplique presión para evitar que la cabeza del taquete gire. Apriete el tornillo hasta que se sienta resistencia. No apriete de más. Gire el tornillo hacia fuera para extraerlo. El ancla permanecerá y el tornillo se puede volver a instalar.

Hay otros métodos. Consulte a una ferretería si tiene preguntas.

Montaje con las ranuras en forma de ojo de cerradura

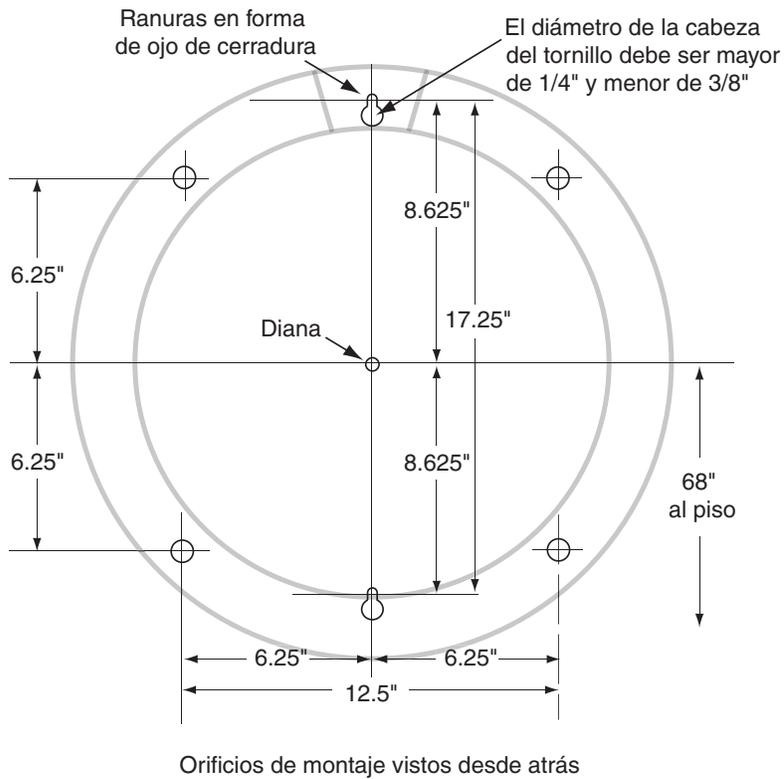
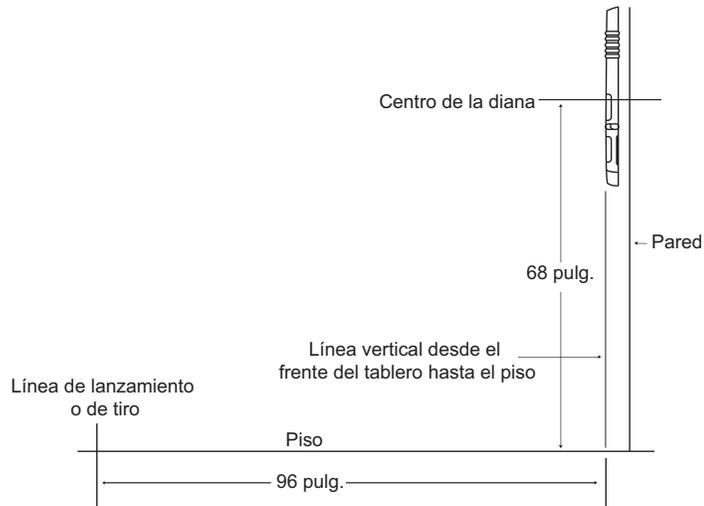
Consulte las ilustraciones de las siguientes páginas.

1. Elija una ubicación cercana a una toma de corriente y que tenga por lo menos 10 pies de espacio de piso abierto en la parte delantera del tablero. Localice y utilice un poste de pared para el montaje siempre que sea posible.
2. Encuentre los postes y utilice los tornillos para madera o chapa metálica para fijar el tablero si la marca está en el poste. La cabeza del tornillo debe ser menor de 3/8" y mayor de 1/4".
3. Determinar la ubicación del tablero para dardos. Ponga una marca en la pared a 68 pulgadas (172.7 cm) del suelo. Esta marca es la posición final del centro del tablero (diana).
4. Si la marca no está sobre un poste, use la tornillería de montaje que se incluye con su tablero.
5. Mida 8-5/8" (21.9 cm) directamente hacia arriba desde la marca de diana y ponga una marca en la pared. A continuación, mida 8-5/8" (21.9 cm) hacia abajo desde la marca de la diana y coloque una marca en la pared. Utilice un nivel para asegurarse de que todas las marcas se encuentren alineadas verticalmente.
6. Perfore orificios piloto en las dos marcas. Estos son para los tornillos de montaje.
7. Si se utilizan taquetes de pared, siga las instrucciones que se encuentran en la sección Taquetes de pared en la página 5.
8. Inserte los tornillos en los taquetes hasta que haya 1/4" (6.5 mm) de separación entre la pared y la cabeza del tornillo.
9. Mantenga el tablero de modo que las dos cabezas de tornillo encajen en la parte inferior de los orificios en forma de ojo de cerradura. El tablero se debe deslizar hacia abajo 1/2 pulgada (12 mm) y las cabezas de los tornillos lo sujetarán a la pared.
10. Los tornillos se pueden apretar o aflojar para proporcionar un montaje seguro.

Montaje con los cuatro orificios desde la parte delantera del tablero

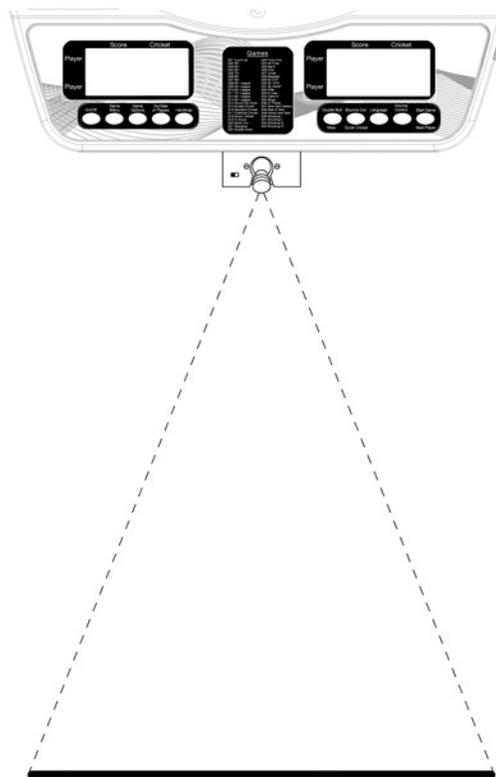
Consulte las ilustraciones de las siguientes páginas.

1. Elija una ubicación cercana a una toma de corriente y que tenga por lo menos 10 pies de espacio de piso abierto en la parte delantera del tablero. Localice y utilice un poste de pared para el montaje siempre que sea posible.
2. Se necesitan dos personas para este paso. Sostenga el tablero en la pared. Coloque el centro de la diana a 68" del piso. Nivele el tablero. Mantenga en su lugar.
3. Ubique los cuatro orificios de montaje en la parte delantera del tablero. Utilice un marcador o clavo para marcar la posición del tablero a través de los cuatro orificios de montaje en la pared. Retire el tablero.
4. Perfore cuatro orificios piloto en las marcas creadas en el paso 3.
5. Si se utilizan taquetes de plástico: taladre los agujeros para que los taquetes quepan ajustados. Empuje los taquetes en su lugar.
6. Alinee el tablero sobre los taquetes. Atornille el tablero en su lugar. Los tornillos expandirán los taquetes.



Cree la línea de tiro

El tablero es compatible con la línea de tiro mini láser Viper LaserLite, un accesorio esencial para todos los jugadores de dardos. Es de tipo enchufar y jugar, así que cuando termine, la línea se va. No se necesita nada: ni herramientas, ni tornillos, ni taladrar orificios, ni una fea cinta de enmascarar en el piso, ni baterías, ni armar. Ponga una línea de tiro a 96" de la superficie del tablero para que sea la distancia de tiro. Se puede usar cinta adhesiva o cinta de enmascarar, de 2' de largo por 2-1/2" de ancho. GLD Products también ofrece una línea de tiro Viper y una estera para dardos para este fin.



INSTALACIÓN DE ENERGÍA

El tablero de dardos está diseñado para alimentarse con un adaptador de CA a 5V CD, 1000 miliamperios (mínimo) con la polaridad del enchufe de CD configurada como positiva (+) en el exterior y centro negativo (-). Para conectar el adaptador conecte el enchufe de CD al enchufe hembra de energía de CD en el tablero y el enchufe de CA en un tomacorriente.

1. El tablero no es para niños menores de 9 años.
2. El tablero sólo se debe utilizar con el transformador recomendado.
3. El transformador no es un juguete.
4. Desconecte el tablero de dardos del transformador antes de limpiar.

PROTECTOR DE PANTALLA

Este tablero de dardos electrónico tiene un plástico transparente sobre toda la pantalla y la zona de los botones para evitar que se raye durante el transporte. Se recomienda que retire este plástico para facilitar la lectura de la pantalla. Para quitar, simplemente levante el borde, jale y deseche.



ADVERTENCIA: Este equipo no es para que lo usen los niños sin la supervisión de un adulto. Los dardos no son juguetes y pueden causar lesiones si se utilizan incorrectamente. Todo el mundo debe estar parado detrás del lanzador de dardos.

NOTAS IMPORTANTES

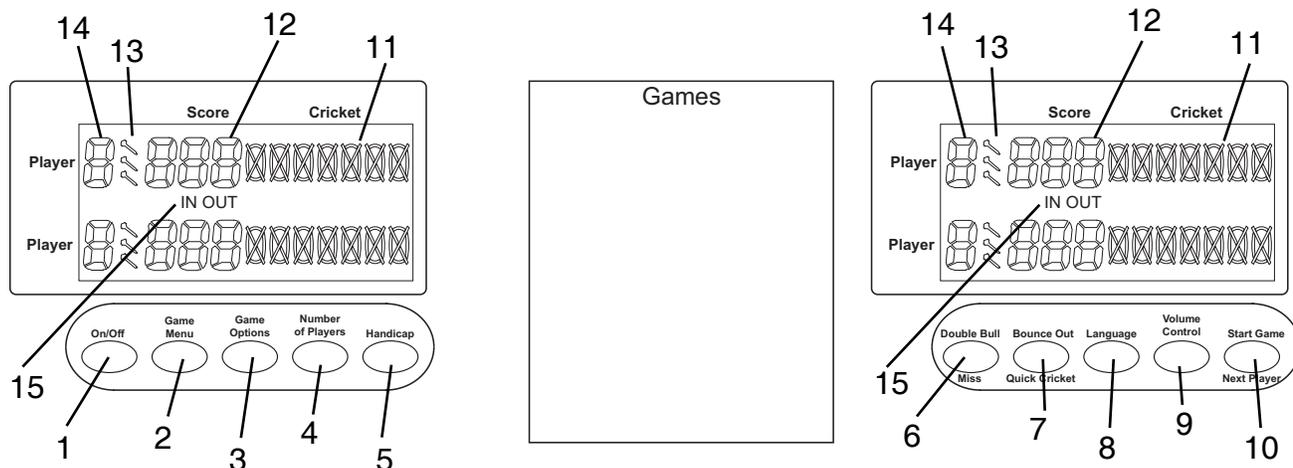
1. Durante el embarque o en transcurso del juego normal, es posible que segmentos de puntaje del tablero de dardos se atasquen temporalmente, lo que produce un tablero "congelado". Si esto ocurre, la **Función de autodiagnóstico** incorporada de la computadora e-BOARD se activará automáticamente. Su tablero de dardos ejecutará una rutina de autoprueba para determinar qué segmento está atascado. En la pantalla destellará un mensaje de error junto en el número del segmento "congelado".

Código de error**Desperfecto**

E 30	Botón GAME MENU (Menú de juegos) atascado
E 31	Botón GAME OPTIONS (Opciones de juego) atascado
E 32	Botón NUMBER OF PLAYERS (Número de jugadores) atascado
E 33	Botón HANDICAP atascado
E 34	Botón DOUBLE BULL/MISS (Diana doble/falla) atascado
E 35	Botón On/Off (Encendido/apagado) atascado
E 36	Botón BOUNCE OUT/QUICK CRICKET (Rebote/Cricket rápido) atascado
E 37	Botón VOLUME CONTROL (Control de volumen) atascado
E 38	Botón LANGUAGE (Idioma) atascado
E 39	Botón START GAME/NEXT PLAYER (Comenzar juego/Siguiente jugador) atascado
E tXX	Un segmento está atascado, el t indica un triple y XX indica el número del segmento.
E dXX	Un segmento está atascado, el d indica un doble y XX indica el número del segmento.
E XX	Un segmento está atascado, XX indica el número del segmento.
a.	Encuentre el segmento "congelado" de acuerdo a la pantalla.
b.	Presione con firmeza sobre el segmento "congelado" hasta que se libere y se restaure un ajuste suelto. Una vez que los segmentos "congelados" se han aflojado, el mensaje de error debe desaparecer y la el tablero seguirá funcionando con normalidad.

2. ¡Este juego está diseñado para usarse solo con dardos de punta blanda de 1" de longitud como máximo! ¡Nunca utilice dardos con punta de metal o dardos con punta blanda más largos en este tablero de dardos! Los dardos con punta de metal dañarán seriamente los circuitos, la computadora e-BOARD y el funcionamiento electrónico del tablero de dardos.
3. Se requiere un tiempo de reacción electrónico y mecánico entre los tiros. Si se producen dos disparos muy cerca uno del otro, saque el segundo dardo y vuélvalo a lanzar para registrar correctamente su puntuación.
4. Si está usando un adaptador de CA, debe ser de 5V CD 1000 miliamperios. La polaridad del enchufe está configurada como positiva (+) por fuera y negativa (-) en el centro. **El uso de un adaptador incorrecto puede provocar descargas eléctricas y daños en la unidad.**
5. No use fuerza excesiva al lanzar los dardos. Lanzar un dardo con demasiada fuerza causará rotura frecuente de la punta y un desgaste excesivo del tablero.
6. No derrame líquidos en el tablero de dardos. No utilice limpiadores en aerosol que contengan amoníaco u otros productos químicos agresivos, ya que pueden dañar el tablero de dardos. En su lugar, sugerimos sacudir el polvo en forma regular con un paño húmedo. Asegúrese de que el juego esté desconectado y use un detergente suave y un paño húmedo para una limpieza más vigorosa.
7. Este juego es sólo para uso en interiores.

Consejo útil: Para evitar que las puntas de los dardos se aflojen, gire el dardo a la derecha (en sentido de las manecillas del reloj) cuando lo saque del tablero. Este movimiento hará que quitar los dardos sea más fácil y prolongará la vida de las puntas de sus dardos.



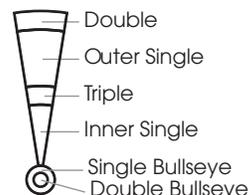
- | | |
|--|---|
| 1. Botón On/Off (encendido/apagado) | 8. Botón Language (Idioma) |
| 2. Botón Game Menu (Menú de juegos) | 9. Botón Volume Control (Control de volumen) |
| 3. Botón Game Options (Opciones de juegos) | 10. Botón Start game/Next player (Comenzar juego/Siguiente jugador) |
| 4. Botón Number of Players (Número de jugadores) | 11. Pantalla de Cricket estándar |
| 5. Botón Handicap | 12. Pantalla Score (Puntaje) |
| 6. Botón Double Bull/Miss (doble/falla) | 13. Pantalla de dardo |
| 7. Botón Bounce Out/Quick Cricket (Rebote/ Cricket rápido) | 14. Número de jugador |
| | 15. Indicador Doble adentro/Doble afuera |

Puntaje de segmentos

- Segmento de puntaje sencillo
- Segmento de puntaje doble
- Segmento de puntaje triple
- Diana externa
- Diana central

Reglas de puntaje

- puntos multiplicado por 1
- puntos multiplicado por 2
- puntos multiplicado por 3
- 25 multiplicado por 1
- 25 multiplicado por 2



ARRANQUE RÁPIDO - SI SOLO QUIERE COMENZAR A LANZAR DARDOS

1. Encienda el juego; para hacerlo, oprima el botón ON/OFF (encendido/apagado). Aparece Game G01 Count Up (Juego G01 Conteo hacia arriba).

Nota: El juego preestablecido es G01 Conteo Hacia arriba con 2 jugadores y diana sencilla. El puntaje para ganar es 100.

2. Use el botón NUMBER OF PLAYERS (Número de jugadores) si quisiera cambiar el número de jugadores.
3. Oprima el botón GAME OPTIONS (Opciones de juego) si quiere cambiar el puntaje para ganar.
4. Oprima el botón START GAME (Comenzar juego) para iniciar el juego.
5. Lancen los dardos por turno. Cuando el puntaje de un jugador es mayor que el puntaje ganador, ese jugador es el ganador.

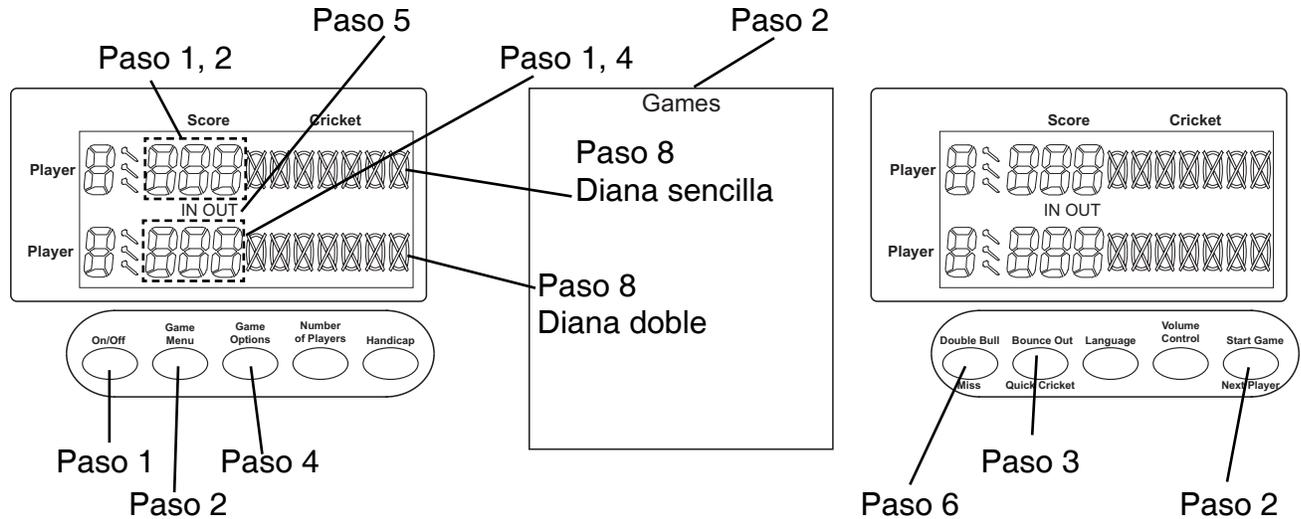
MENÚ DE JUEGOS DEL TABLERO DE DARDOS

Juego	Nombre	Opciones	Jugadores
G01	Conteo hacia arriba	9/18	1-8
G02	301	4/8	1-8
G03	501	4/8	1-8
G04	601	4/8	1-8
G05	701	4/8	1-8
G06	801	4/8	1-8
G07	901	4/8	1-8
G08	Liga 301	4/8	4
G09	Liga 501	4/8	4
G10	Liga 601	4/8	4
G11	Liga 701	4/8	4
G12	Liga 801	4/8	4
G13	Liga 901	4/8	4
G14	Round The Clock	12/24	1-8
G15	Cricket sencillo	3/6	1-8
G16	Cricket estándar	3/6	1-8
G17	Cut Throat Cricket	3/6	1-8
G18	Scram Cricket	1/2	2
G19	Puntaje alto	10/20	1-8
G20	Shoot Out	10	1-8
G21	Shanghai	12	1-8
G22	Double Down	1/2	1-8
G23	Cuarenta y uno	1/2	1-8
G24	All Fives	5/10	1-8

Juego	Nombre	Opciones	Jugadores
G25	Big 6	5	2-8
G26	Arriba	3/6	2-8
G27	Abajo	3/6	2-8
G28	Béisbol	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 (Asesino)	30	2-8
G33	9 Vidas	7	2-8
G34	Halve-It	1	1-8
G35	Bingo	4	1-8
G36	21 Puntos	7	1-8
G37	Nine Dart Century	3/6	1-8
G38	Best of Nine	5/10	1-8
G39	Perro y liebre	5/10	2
G40	Shooting I	1/2	1-8
G41	Shooting II	1/2	1-8
G42	Shooting III	1/2	1-8
G43	Shooting IV	1/2	1-8
Total		320	

LEA PRIMERO - OPERACIÓN

El tablero también se alimenta con una fuente de alimentación externa. Con el tablero de dardos se incluye una fuente de alimentación externa de 5 VCD y 1000 miliamperios. Para usarla, conecte la fuente de alimentación en el enchufe del lado del tablero.



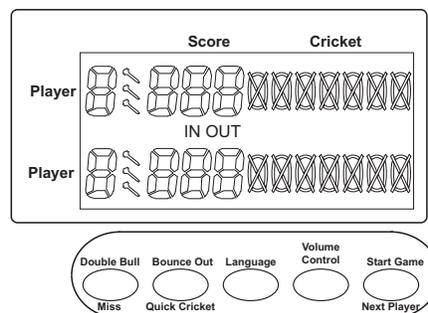
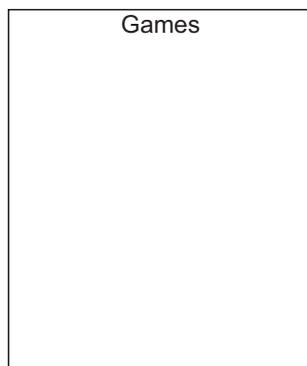
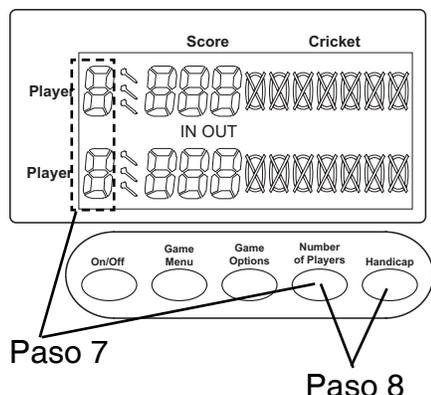
1. Oprima el botón ON/OFF para encender el tablero. Cuando la energía está encendida, las pantallas se encenderán con una melodía de bienvenida. Cuando el sonido se detiene, la pantalla de Score (Puntaje) izquierda mostrará 2 G01 y 2 100 (Juego 01, 2 jugadores, puntaje ganador de 100).
2. Oprima el botón GAME MENU (Menú de juegos) para avanzar por los juegos. La selección se muestra en la pantalla Score (Puntaje) de la izquierda. Luego oprima el botón START GAME/NEXT PLAYER (Comenzar juego/Siguiente jugador) para iniciar el juego. Las opciones de juegos se imprimen en el tablero. El número del juego se muestra en la pantalla Score (Puntaje).

Nota: Antes de oprimir el botón START GAME/NEXT PLAYER (Comenzar Juego/Siguiente Jugador) hay varias opciones que se pueden seleccionar; vea a continuación.

3. El botón BOUNCE OUT/QUICK CRICKET (Rebote/Cricket rápido) se puede oprimir para saltar a G16 Cricket.
4. El botón GAME OPTIONS (Opciones de juego) se puede presionar para seleccionar una de las opciones disponibles para cada juego. Esta selección se aplicará a todos los jugadores.
5. Para los juegos G02 a G13 (301 a 901 y 301 de Liga a 901 de Liga), oprima el botón GAME OPTIONS (Opciones de juego) para seleccionar las opciones Doble adentro/Doble afuera.

SI SE SELECCIONA LA OPCIÓN	ENTONCES
No hay íconos encendidos	Sencillo adentro/Sencillo afuera
Ícono IN encendido	Doble adentro/Sencillo afuera
Ícono OUT encendido	Sencillo adentro/Doble afuera
Íconos IN y OUT encendidos	Doble adentro/Doble afuera

6. Se puede oprimir el botón DOUBLE BULL/MISS (Doble diana/Falla) para seleccionar 25/50 (sencillo) o 50/50 (doble) diana. Cuando se escoge diana sencilla, la ubicación de la última marca en la pantalla de Player 1 Cricket (Jugador 1 Cricket) mostrará una "X" con un círculo. Cuando se escoge diana doble, la pantalla de Player 2 Cricket (Jugador 2 Cricket) mostrará una "X" con un círculo.



7. Oprima el botón NUMBER OF PLAYERS para seleccionar el número de jugadores en el juego. La selección máxima es 8.
8. Para algunos juegos se pueden seleccionar handicaps. Oprima el botón HANDICAP para ingresar el modo de selección de handicap. Luego oprima el botón NUMBER OF PLAYERS (NÚMERO DE JUGADORES) para seleccionar la opción de handicap. Oprima el botón HANDICAP una vez más para saltar al siguiente jugador. A continuación se encuentran los juegos que usan modo de handicap.

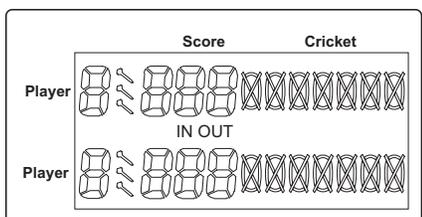
Juego	Nombre	Opciones de handicap
G01	Conteo hacia arriba	Puntajes +20, +40, +60, +80
G02	301	Puntajes -20, -40, -60, -80
G03	501	Puntajes -20, -40, -60, -80
G04	601	Puntajes -20, -40, -60, -80
G05	701	Puntajes -20, -40, -60, -80
G06	801	Puntajes -20, -40, -60, -80
G07	901	Puntajes -20, -40, -60, -80
G08	Liga 301	Puntajes -20, -40, -60, -80
G09	Liga 501	Puntajes -20, -40, -60, -80
G10	Liga 601	Puntajes -20, -40, -60, -80
G11	Liga 701	Puntajes -20, -40, -60, -80
G12	Liga 801	Puntajes -20, -40, -60, -80
G13	Liga 901	Puntajes -20, -40, -60, -80
G15	Cricket sencillo	L1, L2, L3, L4
G16	Cricket estándar	L1, L2, L3, L4
G17	Cut Throat Cricket	L1, L2, L3, L4
G19	Puntaje alto	Puntajes +20, +40, +60, +80
G20	Shoot Out	Puntajes +1, +2, +3, +4
G21	Shanghai	Puntajes +20, +40, +60, +80
G22	Double Down	Puntajes +20, +40, +60, +80
G23	Cuarenta y uno	Puntajes +20, +40, +60, +80
G25*	Big 6	-1, -2, -3, -4 vidas

Juego	Nombre	Opciones de handicap
G26*	Arriba	-1, -2, -3, -4 vidas
G27*	Abajo	-1, -2, -3, -4 vidas
G32*	Killer (Asesino)	-1, -2, -3, -4 vidas
G33*	9 Vidas	-1, -2, -3, -4 vidas
G34	Halve-It	Puntajes +20, +40, +60, +80
G36	21 Puntos	Puntajes +1, +2, +3, +4

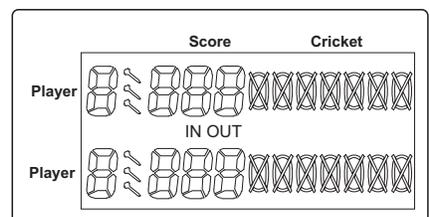
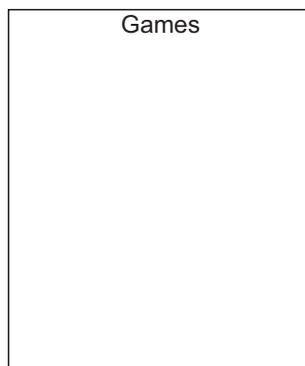
*La selección de vidas mínimas debe ser -3 para estos juegos.

Las opciones de handicap L1, L2, L3 y L4 se usan en los juegos de cricket para dar a una ventaja inicial a ese jugador. Las opciones dan marcas a un jugador como si ya hubieran acertado el número. La tabla siguiente muestra las marcas con las que comienza un jugador para el handicap seleccionado.

Opciones de handicap	Pantalla inicial
L1	///
L2	////////
L3	0
L4	//////// 0



Paso 14



Paso 10 Paso 12 Paso 9
 Paso 11 Paso 13

9. Durante el juego, cuando la computadora anuncia “next player” (siguiente jugador), la presión en los segmentos no activará el tablero de dardos. Se exige que el jugador retire todos los dardos y oprima START GAME/NEXT PLAYER (Iniciar juego/Siguiente jugador) para pasar a la ronda del siguiente jugador. El tablero de dardos cambiará automáticamente al siguiente jugador si el tablero no se ha jugado durante aproximadamente 10 segundos después del anuncio “siguiente jugador”.
10. Oprima el botón DOUBLE BULL/MISS (Doble diana/Falla) para anotar 0 y contar el dardo cuando un dardo no llega a tocar los segmentos de puntaje o cae completamente fuera del tablero.
11. Si usted lanza un dardo y no se queda en el segmento y no quiere registrar el puntaje, oprima el botón BOUNCE OUT/QUICK CRICKET (Rebote/Cricket rápido).
12. Este tablero de dardos está equipado con dos idiomas para los anuncios. El idioma preestablecido es inglés, pero puede oprimir el botón LANGUAGE en cualquier momento para cambiar a español. Si desea devolver el idioma a inglés, solo oprima el botón LANGUAGE una vez más.
13. Puede controlar el nivel de sonido al oprimir el botón VOLUME CONTROL (Control de volumen).
14. Oprima y sostenga el botón ON/OFF durante 3 segundos para apagar el juego. Con el fin de ahorrar energía, el tablero está dotado con una función de apagado automático. Si en 30 minutos no se ha jugado el tablero, se apagará automáticamente.

DESCRIPCIONES Y REGLAS DE JUEGOS**G01 Conteo hacia arriba (con opciones de puntaje de 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)****Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son los puntos establecidos que son los puntos necesarios para ganar; vea la siguiente tabla.

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

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en alcanzar o superar los puntos establecidos será el ganador.

- Su puntaje se acumulará para cada dardo.

G02 a G07 301, 501, 601, 701, 801, 901**Opciones del juego:**

Sencillo adentro/Sencillo afuera

Doble adentro/Sencillo afuera

Doble adentro/Doble afuera

Sencillo adentro/Doble afuera

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador que alcance exactamente cero gana.

- El puntaje inicial de cada jugador es 301 o la opción de puntaje seleccionada.
- El puntaje se deducirá para cada dardo que anote.
- Debe salir con el número exacto. Si va más allá de cero el tablero de dardos anunciará “TOO HIGH, NEXT PLAYER” (demasiado alto; siguiente jugador).
- Para las opciones **Sencillo adentro** o **Sencillo afuera**, el juego se puede iniciar o terminar al lanzar a cualquier segmento, sin importar si es sencillo, doble o triple.
- Si seleccionó **Doble adentro**, debe acertar un segmento doble o la diana doble para comenzar el juego. Si seleccionó **Doble afuera**, debe acertar un segmento doble o la diana doble para terminar el juego.
- Después de que termina el juego, la pantalla mostrará los puntos por dardo (PPD) para cada jugador.

G08 a G13 301 de liga, 501, 601, 701, 801, 901

Opciones del juego:

Sencillo adentro/Sencillo afuera
Doble adentro/Sencillo afuera
Doble adentro/Doble afuera
Sencillo adentro/Doble afuera
Diana doble
Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Un equipo ganará cuando un jugador del equipo alcance exactamente cero y el puntaje de sus compañeros de equipo sea menor o igual a la suma del puntaje del equipo rival.

- Este juego lo juegan dos equipos que compiten uno contra otro.
- Cada equipo para la opción 2C (preestablecida) tiene 2 miembros. El Equipo 1 está formado por el Jugador 1 y el Jugador 3. El Equipo 2 está formado por el Jugador 2 y el Jugador 4.
- El puntaje inicial de cada equipo es 301 o la opción de puntaje seleccionada.
- Si el puntaje del jugador actual llega a estar debajo de cero volverá al puntaje del principio del turno. El equipo no puede ganar en ese momento.
- Para las opciones **Sencillo adentro** o **Sencillo afuera**, el juego se puede iniciar o terminar al lanzar a cualquier segmento, sin importar si es sencillo, doble o triple.
- Si seleccionó **Doble adentro**, debe acertar un segmento doble o la diana doble para comenzar el juego. Si seleccionó **Doble afuera**, debe acertar un segmento doble o la diana doble para terminar el juego.
- El equipo ganará cuando el puntaje de un jugador alcance exactamente cero y el puntaje de sus compañeros de equipo sea menor o igual a la suma del puntaje del equipo rival. De otro modo, el puntaje del jugador actual volverá al puntaje del principio del turno. El equipo no puede ganar en ese momento.

G14 Round The Clock (con opciones de puntaje de 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Opciones del juego:

Las opciones de puntaje son el último número que se lanzará y el segmento que se debe acertar, vea la tabla siguiente.

Opción de puntaje	105	110	115	120					
Último número lanzado	5	10	15	20					
Opción de puntaje	205	210	215	220	305	310	315	320	
Último número lanzado	5	10	15	20	5	10	15	20	
	Debe acertar solo segmentos dobles				Debe acertar solo segmentos triples				

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en acertar todos números designados en orden, gana.

- Los jugadores deben acertar los números 1 a 5 (o 10, 15, 20) en orden.
- El número se puede acertar en cualquier segmento (sencillo, doble o triple).
- Un jugador tiene que acertar el número designado para avanzar al siguiente número.
- El marcador de puntajes para cada jugador mostrará el número del segmento que se debe acertar.

G15 Cricket simple (con opciones de puntaje de 000, 020, 025)

Opciones del juego:

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje se describen en la siguiente tabla.

Opciones de puntaje	Descripción
000	Acierte y abra los números 15 a 20 y la diana en cualquier orden.
020	Acierte y abra el número 20 primero, luego en orden, abra los números 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
025	Acierte y abra la diana primero, luego en orden, abra los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en alcanzar cada número 3 veces y abrirlos todos es el ganador.

Nota: Un solo segmento cuenta como un acierto, un segmento doble cuenta como dos aciertos y un segmento triple cuenta como tres aciertos.

Estado de Cricket	Una vez	Dos veces	Abrir	Cerrar
Señal				

- En Cricket Sencillo solo se usan los números 15 a 20 y la diana. El primer jugador en alcanzar cada número 3 veces y abrirlos todos es el ganador.
- Si cada jugador abrió un número, ese número se cerrará entonces.
- Todos los aciertos válidos se confirmarán y mostrarán en la pantalla de Cricket.

G16 Cricket Estándar (con opciones de puntaje de C00, C20, C25)

Opciones del juego:

Diana doble
Diana sencilla

Las opciones de puntaje se describen en la siguiente tabla.

Opciones de puntaje	Descripción
C00	Acierte y abra los números 15 a 20 y la diana en cualquier orden.
C20	Acierte y abra el número 20 primero, luego en orden, abra los números 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
C25	Acierte y abra la diana primero, luego en orden, abra los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Un jugador gana el juego cuando abre por primera vez todos los números y tiene un puntaje igual o mayor que los otros jugadores. Sin embargo, si los jugadores están empatados en puntos, o no tienen puntos, el primer jugador en abrir todos los números gana.

Nota: Un solo segmento cuenta como un acierto, un segmento doble cuenta como dos aciertos y un segmento triple cuenta como tres aciertos.

Estado de Cricket	Una vez	Dos veces	Abrir	Cerrar
Señal				

- En Cricket estándar solo se usan los números 15 a 20 y la diana.
- Todos los aciertos válidos se confirmarán y mostrarán en la pantalla de Cricket.
- Cuando un jugador acierta 3 veces en un número, ese número se abre para ese jugador y cualquier acierto posterior de ese jugador anotará puntos.
- Una vez que todos los jugadores han acertado un número 3 veces, ese número se cierra y ya no se puede acertar por ningún jugador. En ese momento el indicador cambiará a cerrado para ese número.
- Un jugador que abrió un número puede continuar anotando en ese número hasta que se cierre.
- Si un jugador abrió todos los números primero, pero está atrás en puntos, el puntaje continúa en los números abiertos. Si ese jugador no ha acumulado el total de puntos más alto para el momento en que otro jugador abre todos sus números, el jugador con más puntos será el ganador.

G17 Cut Throat Cricket (con opciones de puntaje de 00C, 20C, 25C)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje se describen en la siguiente tabla.

Opciones de puntaje	Descripción
00C	Acierte y abra los números 15 a 20 y la diana en cualquier orden.
20C	Acierte y abra el número 20 primero, luego en orden, abra los números 19, 18, 17, 16, 15 y la diana.
25C	Acierte y abra la diana primero, luego en orden, abra los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador que abre primero todos los números y tiene el puntaje más bajo gana.

Nota: Un solo segmento cuenta como un acierto, un segmento doble cuenta como dos aciertos y un segmento triple cuenta como tres aciertos.

Estado de Cricket	Una vez	Dos veces	Abrir	Cerrar
Señal				

- En Cut Throat Cricket solo se usan los números 15 a 20 y la diana.
- Si cada jugador abrió un número, ese número se cerrará entonces.
- Todos los aciertos válidos se confirmarán y mostrarán en la pantalla de Cricket.
- Una vez que comienza el puntaje, los puntos se agregan a los puntajes de sus oponentes que no han abierto ese número.

G18 Scram Cricket**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Durante la ronda 2, si el puntaje del Jugador 1 supera al puntaje del Jugador 2 el juego terminará y el Jugador 1 será el ganador. Si el Jugador 2 cierra todos los números y tiene un puntaje más alto que el Jugador 1, el Jugador 2 será el ganador.

Nota: Un solo segmento cuenta como un acierto, un segmento doble cuenta como dos aciertos y un segmento triple cuenta como tres aciertos.

Estado de Cricket	Una vez	Dos veces	Abrir	Cerrar
Señal				

- Todos los aciertos válidos se confirmarán y mostrarán en la pantalla de Cricket.
- El juego consiste en 2 rondas. En la primera ronda, el jugador 1 debe cerrar de 15 a 20 y la diana mientras el jugador 2 intenta obtener un puntaje tan alto como sea posible al anotar en los números abiertos. La ronda 1 se terminará cuando todos los números se hayan cerrado. Para la ronda 2, se hace lo inverso. El Jugador 2 intenta cerrar 15 a 20 y la diana. El Jugador 1 intenta obtener un puntaje alto.
- Durante la ronda 2, si el puntaje del Jugador 1 supera al puntaje del Jugador 2 el juego terminará y el Jugador 1 será el ganador. Si el Jugador 2 cierra todos los números y tiene un puntaje más alto que el Jugador 1, el Jugador 2 será el ganador.

G19 Hi-Score (con opciones de puntaje de H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número de rondas, vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H10	H11	H12
No. de rondas	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador con el puntaje más alto al final de todas las rondas gana.

- Las reglas son simples. Un jugador debe acumular el mayor número de puntos posible en 3, 4, 5...o 12 rondas (cada ronda es 3 dardos) para ganar.
- Los dobles y triples cuentan como 2 veces y 3 veces el puntaje de ese número respectivamente.
- La pantalla de cricket contará las rondas.

G20 Shoot Out (con opciones de puntaje de -11, -12, -13, -14, -15, -16, -17, -18, -19, -20)

Las opciones de puntaje son el número de blancos que debe acertar, vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
No. de blancos	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador que acierte el número de blancos correctos, dependiendo de la opción seleccionada, es el ganador.

- La computadora e-BOARD seleccionará al azar un número (blanco) para que el jugador acierte.
- Un acierto correcto en un segmento del número exhibido resta uno del puntaje.
- Los segmentos sencillos, dobles y triples cuentan como un acierto.
- Si un jugador no acierta el número seleccionado en 10 segundo, el dardo se considera como una falla y la computadora e-BOARD seleccionará automáticamente otro número al azar para que el jugador acierte con el siguiente dardo.

G21 Shanghai (con opciones de puntaje de L01, L05, L10, L15, H01, H05, H10, H15, P01, P05, P10, P15)

Las opciones de puntaje se describen en la siguiente tabla.

Opción de puntaje	L01	L05	L10	L15	H01	H05	H10	H15	P01	P05	P10	P15
El juego comienza en el número	1	5	10	15	1	5	10	15	1	5	10	15
	Puede acertar cualquier segmento.				Debe acertar solo segmentos dobles o triples.				El tablero especificará si el blanco es un segmento doble o triple.			

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador que obtenga el mayor número de puntos al final del juego gana.

- Cada jugador debe acertar los números y la diana en orden. Los juegos tienen números iniciales cambiantes.
- El número objetivo para cada turno cambiará en uno, y terminará con la diana.
- El tablero de dardos mostrará el número objetivo que se supone que debe acertar.
- Lance 3 dardos por cada número y el jugador que obtenga el mayor número de puntos al final del juego gana.
- Su puntaje es el número del segmento en que está.
- Alcanzar un segmento doble en el número en el que está duplicará sus puntos; de la misma manera un triple triplicará sus puntos. Por ejemplo, si está en el número 4 y acierta un sencillo en el segmento 4, obtiene 4 puntos. Si está en el número 4 y acierta un segmento doble 4, obtiene 8 puntos.

G22 Double Down**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador con el puntaje más alto después de la última ronda gana.

- Este juego comienza con un puntaje básico de 60 puntos para cada jugador.
- Hay 9 rondas para cada jugador. Cada ronda tiene un número o segmento que usted debe acertar para poder anotar.
- El tablero de dardos mostrará qué número debe acertar para esa ronda. Los números designados para cada ronda son:

Ronda	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Número objetivo	15	16	Cualquier doble	17	18	Cualquier triple	19	20	Diana

- Cada dardo que alcance el número correcto anotará puntos según el número y el segmento. Por ejemplo, si usted acierta el segmento sencillo del número 15 obtendrá 15 puntos. Si acierta el segmento doble del número 15 obtendrá 30 puntos. Si acierta el segmento triple del número 15 obtendría 45 puntos.
- Si el jugador no acierta el número designado durante su ronda, su puntaje se corta a la mitad y pasa a la siguiente ronda en su próximo turno.
- Para las modalidades Any Double y Any Triple, el jugador debe acertar cualquier segmento doble o triple. Si no se aciertan los dobles y triples, el puntaje del jugador se corta a la mitad.

G23 Cuarenta y uno

Opciones del juego:

Diana doble
Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador con el puntaje más alto después de la última ronda gana.

- La secuencia para las rondas se invierte del número 20 a la diana.
- Hay 10 rondas para cada jugador.
- El tablero de dardos mostrará qué número debe acertar 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	Diana

- La ronda de 41 puntos es antes de la diana, y un jugador debe acertar 3 segmentos cualquiera que sumen 41 para anotar los 41 puntos.
- Cada dardo que alcance el número correcto anotará puntos según el número y el segmento. Por ejemplo, si usted acierta el segmento sencillo del número 15 obtendrá 15 puntos. Si acierta el segmento doble del número 15 obtendrá 30 puntos. Si acierta el segmento triple del número 15 obtendría 45 puntos.
- Si el jugador no acierta el número designado durante su ronda, su puntaje se corta a la mitad y pasa a la siguiente ronda en su próximo turno.

G24 All Fives (con opciones de puntaje de 551, 561, 571, 581, 591)

Opciones del juego:

Diana doble
Diana sencilla

Las opciones de puntaje son los puntos totales; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	551	561	571	581	591
Puntos totales	51	61	71	81	91

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en anotar 51, 61, 71, 81, o 91 puntos será el ganador.

- Durante cada ronda el puntaje total del jugador para esa ronda debe ser divisible entre 5. Cada 5 divisible cuenta como un punto. Por ejemplo, 2, 8, 5 da un total de 15. Un jugador obtendrá 3 puntos pues 15 dividido entre 5 es igual a 3. No habrá puntos si el puntaje total de la ronda de 3 dardos no es divisible entre 5.
- La computadora e-BOARD mostrará el mejor acierto posible que le dará la mayor cantidad de puntos.

G25 Big-6 (con opciones de puntaje de 3, 4, 5, 6, 7)

Las opciones de puntaje son el número de vidas con las que empieza; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	3	4	5	6	7
No. de vidas	3	4	5	6	7

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Si un jugador pierde todas sus vidas queda fuera del juego. Los jugadores restantes continúan con el juego hasta que solo queda un jugador con vidas. Ese jugador es el ganador.

- El juego permite que un jugador desafíe a los oponentes a acertar los blancos que él escoja. El tablero de dardos mostrará los 6 segmentos sencillos como el primer blanco. Los jugadores deben ganar la oportunidad de escoger el siguiente blanco para su oponente al acertar en el blanco 6 sencillo. Si aciertan al 6 sencillo, el tablero de dardos mostrará - - -. Entonces pueden lanzar un dardo para seleccionar el siguiente blanco. Ese número y segmento se vuelve el blanco. El marcador de puntajes mostrará el blanco. Si en cualquier turno el jugador no acierta el blanco designado, pierde una vida.
- Si un jugador alcanza el blanco con el primero o segundo dardo, el siguiente dardo determina el siguiente blanco y el turno de ese jugador termina.
- Si un jugador acierta al blanco con el tercer dardo su turno acaba y el tablero creará un nuevo blanco para el siguiente jugador. No se pierde una vida

G26 Overs (con opciones de puntaje de 0-7, 0-8, 0-9)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número de vidas con las que empieza; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	0-7	0-8	0-9
No. de vidas	7	8	9

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Si un jugador pierde todas sus vidas queda fuera del juego. Los jugadores restantes continúan con el juego hasta que solo queda un jugador con vidas. Ese jugador es el ganador.

- Cada jugador toma un turno lanzando 3 dardos; el puntaje más alto entre los jugadores se volverá el “puntaje del líder”.
- El puntaje de un jugador se volverá un nuevo “puntaje del líder” si su puntaje en el nuevo turno es más alto que el “puntaje del líder” anterior. Si no, perderá una vida.
- Si un líder no desea desafiar y quiere mantener su “puntaje del líder”, puede oprimir el botón NEXT PLAYER (Siguiendo Jugador) y pasar su turno.
- La pantalla de Cricket mostrará cuantas “vidas” tiene cada jugador.
- Después de que un jugador tira, si no tiene un nuevo “puntaje del líder”, perderá una vida. Si su puntaje es más elevado que el “puntaje del líder”, entonces la computadora del tablero electrónico conservará su puntaje.
- Un líder puede escoger desafiar su propio “puntaje del líder” pero también perderá una vida si su puntaje es más bajo que el “puntaje del líder”.
- El “puntaje del líder” actual aparece en la computadora del tablero electrónico entre los turnos de los jugadores. Si un jugador pierde todas sus vidas, queda fuera del juego. Los jugadores restantes continúan con el juego hasta que solo queda un jugador con vidas.

G27 Unders (con opciones de puntaje de U-7, U-8, U-9)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número de vidas con las que empieza; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	U-7	U-8	U-9
No. de vidas	7	8	9

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Si un jugador pierde todas sus vidas queda fuera del juego. Los jugadores restantes continúan con el juego hasta que solo queda un jugador con vidas. Ese jugador es el ganador.

- Cada jugador toma un turno lanzando 3 dardos; el puntaje más bajo entre los jugadores se volverá el “puntaje del líder”.
- El puntaje de un jugador se volverá un nuevo “puntaje del líder” si su puntaje en el nuevo turno es más bajo que el “puntaje del líder” anterior. Si no, perderá una vida.
- Si un líder no desea desafiar y quiere mantener su “puntaje del líder”, puede oprimir el botón NEXT PLAYER (Siguiendo Jugador) y pasar su turno.
- La pantalla de Cricket mostrará cuantas “vidas” tiene cada jugador.
- Después de que un jugador tira, si no tiene un nuevo “puntaje del líder”, perderá una vida. Si su puntaje es más bajo que el “puntaje del líder”, entonces la computadora del tablero electrónico conservará su puntaje.
- Un líder puede escoger desafiar su propio “puntaje del líder” pero también perderá una vida si su puntaje es más alto que el “puntaje del líder”.
- El “puntaje del líder” actual aparece en la computadora del tablero electrónico entre los turnos de los jugadores. Si un jugador pierde todas sus vidas, queda fuera del juego. Los jugadores restantes continúan con el juego hasta que solo queda un jugador con vidas.

G28 Baseball (con opciones de puntaje de b07, b08, b09)

Las opciones de puntaje son el número de innings; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	b07	b08	b09
No. de vidas	7	8	9

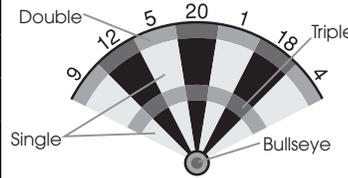
Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador que obtenga el mayor número de carreras al final del juego gana.

- Se dibuja un campo de béisbol como se muestra en el siguiente diagrama. Un jugador tira 3 dardos en cada inning y las carreras y bases se ajustan como sigue:

Segmentos	Resultado
Sencillo	Una base
Doble	Dos bases
Triple	Tres bases
Diana	Jonrón



- Un jonrón solo se puede anotar con el tercer dardo de cada turno.
- La pantalla LCD mostrará en qué base están sus “corredores” y el número de innings que quedan. La tabla siguiente mostrará los símbolos que se muestran para la base en que está su “corredor”.

1ª base	2ª base	3ª base	Home
\	X	⊗	○

G29 By 5's©

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en llegar a 60 es el ganador.

- Los jugadores anotan en múltiplos de 5.
- Comience con un dardo que totalice 5 luego con un dardo de 10 y así sucesivamente hasta 60.
- La pantalla muestra el siguiente número que se debe anotar.
- Anote en orden 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 45, 50, 60.
- Se deben usar dobles y triples para anotar los números más altos.

G30 By 10's©

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en llegar de vuelta a 10 es el ganador.

- Es el mismo juego básico que By 5's EXCEPTO que los jugadores deben anotar en múltiplos de 10.
- Comience con un 10 y luego 20 y así sucesivamente hasta 60.
- Cuando de llega a 60, invierta el orden y vuelva a 10.
- Anote en orden 10, 20, 30, 40, 50, 60, 60, 50, 40, 30, 20, 10.

G31 By Odds's©

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El primer jugador en llegar de vuelta a 1 es el ganador.

- Es el mismo juego básico que By 5's EXCEPTO que los jugadores anotan con números impares.
- Los jugadores anotan comenzando con 1, luego anotan los números nones hasta 19. Cuando se llega a 19, invierta el orden y vuelva a 1.
- Anote en orden 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 19, 17, 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3, 1.

G32 Killer (Asesino) (con opciones de puntaje de 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)

Las opciones de puntaje son el número de vidas que tiene y qué segmentos acertar para matar; vea la tabla siguiente.

Opción de puntaje	003	005	007	009	011	013	015	017	019	021
No. de vidas	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21
	Acierte un sencillo, doble o triple para volverse un asesino.									
Opción de puntaje	203	205	207	209	211	213	215	217	219	221
No. de vidas	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21
	Debe acertar dobles solo para volverse un asesino. Los dobles o triples cuentan como un fallo.									
Opción de puntaje	303	305	307	309	311	313	315	317	319	321
No. de vidas	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21
	Debe acertar triples solo para volverse un asesino. Los sencillos o dobles cuentan como un fallo.									

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El último jugador con “vidas” será el ganador.

- Para comenzar este juego, los jugadores lanzan un dardo al tablero de dardos para seleccionar su número.
- El tablero de dardos mostrará SEL. Para seleccionar su número, lance un dardo al tablero de dardos. El número seleccionado se usará para ese jugador durante todo el juego. El número que seleccione aparecerá en la pantalla de puntos de su jugador. En un juego no es posible que dos jugadores puedan seleccionar el mismo número.
- Para volverse un “Asesino”, un jugador debe acertar el segmento de su número seleccionado.
- Una vez que se vuelva un “Asesino” su pantalla de puntos mostrará una "K" antes de su número seleccionado durante su turno.
- Una vez que se vuelve un “Asesino” puede matar a otros jugadores al acertar los segmentos del número que escogieron hasta matar todas sus “Vidas”. Cada acierto solo puede “matar” una “vida” sin importar si es doble o triple.
- Si acierta su propio número, perderá una de sus propias vidas.
- El número de “Vidas” restantes aparecerá en la pantalla de cricket del jugador.

G33 9 Lives (con opciones de puntaje de 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Las opciones de puntaje son el número de vidas con las que empieza; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	003	004	005	006	007	008	009
No. de vidas	3	4	5	6	7	8	9

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El último jugador que quede vivo es el ganador.

- Este juego juega los números 1 a 20 y la diana en un ciclo secuencial. Los jugadores toman turnos para lanzar al 1 en la primera ronda, al 2 en la segunda ronda y así sucesivamente, hasta “25” en la ronda número 21, 1 en la ronda 22 y así sucesivamente.
- Cada jugador debe acertar al número objetivo con un dardo en cada ronda.
- La pantalla de cricket llevará la cuenta de las vidas restantes.
- Un jugador perderá una vida si todos los 3 dardos fallan.

G34 Halve-It

Opciones del juego:

Diana doble

Diana sencilla

En este juego hay doce rondas de tres dardos cada una. Cada ronda tiene un número objetivo al que debe acertar para anotar puntos. El tablero de dardos mostrará el número que debe acertar para esa ronda. Los números objetivo para cada ronda son:

Ronda	1	2	3	4	5	6
Número objetivo	12	13	14	Cualquier doble	15	16
Ronda	7	8	9	10	11	12
Número objetivo	17	Cualquier triple	18	19	20	Diana

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador con el puntaje más alto al final de las doce rondas gana.

- Los jugadores toman turnos para lanzar dardos e intentar anotar puntos.
- Si alcanza el número objetivo para esa ronda, obtendrá ese número en puntos. Los segmentos dobles duplicarán sus puntos y los segmentos triples triplicarán sus puntos. Por ejemplo, en la Ronda 1 tiene que acertar el número 12. Si acierta en un segmento sencillo obtendrá 12 puntos. Si acierta el doble 12 obtendrá 24 puntos y el triple 12 le dará 36 puntos.
- Para la ronda 4 solo puede anotar en cualquier segmento doble.
- Para la ronda 8 puede anotar cualquier segmento triple y para la ronda 12 sólo puede anotar alcanzando la diana.
- Si un jugador no anota el número designado en los tres dardos en una ronda, su puntaje total se corta a la mitad.

G35 Bingo (con opciones de puntaje de 132, 141, 168, 189)

Las opciones de puntaje se describen en la siguiente tabla.

Opciones de puntaje	Descripción
132	Acierte a los segmentos 15, 4, 8, 14, 3 en orden.
141	Acierte a los segmentos 17, 13, 9, 7, 1 en orden.
168	Acierte a los segmentos 20, 16, 12, 6, 2 en orden.
189	Acierte a los segmentos 19, 10, 18, 5, 11 en orden.

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador que alcanza el número de blancos especificados tres veces en el ganador.

- El jugador deberá acertar un segmento de número tres veces para entrar en el siguiente segmento de número.
- Acertar el en segmento sencillo cuenta como una vez; el segmento doble cuenta como dos veces; el segmento triple cuenta como tres veces.
- La pantalla de cricket llevará la cuenta de los aciertos.

G36 21 Puntos (con opciones de puntaje de 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número de rondas, vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	005	006	007	008	009	010	011
No. de rondas	5	6	7	8	9	10	11

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Después de que termina el juego, el jugador con más marcas gana el juego.

- El objeto de este juego es obtener el mayor número posible de marcas. Un jugador puede obtener una marca de dos maneras:
 1. Obtiene 21 puntos exactamente con 1, 2 o 3 dardos, o
 2. Tiene los puntos más altos hasta 21 puntos (si nadie obtiene 21 puntos en esa ronda)
- El jugador ‘tronará’ cuando un puntaje esté por encima de los 21 puntos y el jugador no pueda obtener una marca.
- La pantalla de cricket lleva la cuenta de las rondas que quedan.

G37 Nine-Dart Century (con opciones de puntaje de 100, 150, 200)**Opciones del juego:**

Diana doble
Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el puntaje objetivo; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	100	150	200
Puntaje objetivo	100 Puntos	150 Puntos	200 Puntos

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador que llega más cerca del Puntaje objetivo sin pasarse de él es el ganador.

- En este juego cada jugador tiene 9 dardos (tres turnos) para anotar 100 (o 150, 200) puntos sin pasar, o acercarse tanto como sea posible.
- Si se pasa se queda fuera del juego. El tablero de dardos anunciará “TOO HIGH” (demasiado alto).
- Los dardos que aterricen fuera del área de anotación restablecerán su puntaje de vuelta a cero. Oprima el botón MISSED DART.
- Los dardos que rebotan no se penalizan y no cuentan para los puntos.
- El número que acierte en el tablero de dardos será su puntaje.
- Un segmento doble vale dobles puntos y uno triple vale el triple.

G38 Best of Nine (con opciones de puntaje de 009, 012, 015, 018, 021)**Opciones del juego:**

Diana doble
Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número de dardos lanzados, igualado con el número de rondas para el juego; vea la tabla siguiente.

Opción de puntaje	009	012	015	018	021
No. de dardos/rondas	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El jugador con el puntaje más alto al final del juego gana.

- El tablero de dardos anunciará “PLAYER 1” y mostrará un número para que usted acierte.
- El número objetivo cambiará antes de cada turno.
- Cada jugador tomará un turno para lanzar tres dardos.
- El objetivo es acertar a su número asignado.
- Por cada acierto de segmento sencillo en su número obtendrá un punto. Por cada acierto de segmento doble en su número obtendrá dos puntos y por cada acierto de segmento triple en su número obtendrá tres puntos.
- La pantalla cricket contará hacia abajo cuántas rondas le quedan.

G39 Perro y liebre (con opciones de puntaje de 005, 012, 009, 014, 011)**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Las opciones de puntaje son el número inicial del Perro; vea la siguiente tabla.

Opción de puntaje	005	012	009	014	011
Número en que comienza el perro	5	12	9	14	11

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: Si el “Perro” (Jugador 2) acierta el mismo número doble que la “Liebre” (Jugador 1) está tratando de alcanzar, el “Perro” gana. Si la “Liebre” (Jugador 1) da la vuelta por el tablero de dardos hasta el 20 doble, la “Liebre” gana.

- La “Liebre” (Jugador 1) intenta escapar del “Perro” (Jugador 2) mientras el “Perro” trata de atrapar a la “Liebre”.
- La “Liebre” (Jugador 1), comienza en el 20 doble.
- El tablero de dardos mostrará qué número debe acertar.
- En este juego solo se usan segmentos dobles.
- La “Liebre” (Jugador 1) debe acertar el 20 doble para moverse a la derecha hasta el siguiente número. El “Perro” (Jugador 2) comenzará en el segmento 5 (o 12, 9, 14, 11) doble. El “Perro” (Jugador 2) debe acertar el segmento 5 (o 12, 9, 14, 11) doble para moverse a la derecha al siguiente número.
- Los jugadores continúan turnándose para lanzar los dardos y moverse por el tablero de dardos.
- El objetivo para el “Perro” es atrapar la “Liebre”.

G40 Shooting I**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección “Lea primero - Operación”.

Cómo jugar el juego

Para ganar: El ganador es el primero que gana 7 rondas.

- En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con el total de 3 dardos más alto gana esa ronda.
- Los segmentos dobles cuentan como el doble de puntos y los segmentos triples cuentan como el triple de puntos.

G41 Shooting II**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección "Lea primero - Operación".

Cómo jugar el juego

Para ganar: El ganador es el primero que gana 7 rondas.

- En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con el total de 3 dardos más alto gana esa ronda.
- Solo los dardos que caigan en las áreas sencilla, doble o triple de los siguientes números del área objetivo contarán para el puntaje: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y diana.
- La pantalla de cricket llevará la cuenta de las rondas que el jugador ha ganado.
- Los segmentos dobles cuentan como el doble de puntos y los segmentos triples cuentan como el triple de puntos.

G42 Shooting III**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección "Lea primero - Operación".

Cómo jugar el juego

Para ganar: El juego dura 7 rondas y el ganador es el primero que gana 4 de 7 rondas o que ganó más rondas después de 7 rondas.

- En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con el total de 3 dardos más alto gana esa ronda.
- Los segmentos dobles cuentan como el doble de puntos y los segmentos triples cuentan como el triple de puntos.

G43 Shooting IV**Opciones del juego:**

Diana doble

Diana sencilla

Consulte la sección "Lea primero - Operación".

Cómo jugar el juego

Para ganar: El juego dura 7 rondas y el ganador es el primero en ganar 4 de 7 rondas o que ganó más rondas después de 7 rondas.

- En este juego, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con el total de 3 dardos más alto gana esa ronda.
- Solo los dardos que caigan en las áreas sencilla, doble o triple de los siguientes números del área objetivo contarán para el puntaje: 15, 16, 17, 18, 19, 20, diana.
- Los segmentos dobles cuentan como el doble de puntos y los segmentos triples cuentan como el triple de puntos.

GARANTÍA LIMITADA DE UN AÑO

El fabricante garantiza al comprador minorista original que este producto no tiene defectos de material o mano de obra en condiciones y uso normales durante el período de un año a partir de la fecha de la compra original. La responsabilidad del fabricante se limita a la reparación o el reemplazo, a su discreción, de cualquier producto defectuoso, y el fabricante no será responsable de daños indirectos, secundarios o resultantes de ningún tipo.

Si este producto sufre algún defecto debido al material o la mano de obra dentro del período de garantía, comuníquese con nuestro departamento de servicio al consumidor. Esta garantía no es transferible y no cubre el desgaste normal y la rotura o el daño producido por uso indebido, negligencia, mal uso, abuso, daños de transporte, actos fortuitos o accidente (incluido el incumplimiento de las instrucciones de este manual). Tampoco cubre los artículos consumibles como baterías, bombillas de luz, fusibles, accesorios, piezas decorativas y otros artículos que se desgastan por el uso normal, incluidas las áreas de la superficie de juego cubiertas con fieltro . Esta garantía también se anula si el producto se desarma y arma nuevamente, se daña o modifica el estado original del producto, o bien, si se le da un uso distinto al uso residencial personal para interiores (no comercial o alquiler).

Esta garantía le otorga derechos legales específicos y es posible que tenga otros derechos que varíen de estado en estado.

SI TIENE UNA RECLAMACIÓN DE LA GARANTÍA, LLÁMENOS PRIMERO A NOSOTROS (8 - 4:30 CST):

Cuando llame, procure tener a mano el recibo y el número de artículo (que se encuentra en la tapa).

GLD Products

S84 W19093 Enterprise Drive

Muskego, WI 53150 USA

1-800-225-7593

Fax: 1-800-841-6944

Correo electrónico: gld@gldmfg.com

Página web: www.gldproducts.com

Si se le indica que devuelva el producto para su reparación, usted será responsable de enviar la unidad a la dirección mencionada arriba con el embalaje correspondiente que lo protegerá de otros daños y deberá hacerse cargo de los gastos. Toda solicitud de garantía o reparación requiere un Número de autorización de devolución antes de devolver dicho artículo.

REGISTRO DEL PRODUCTO

Importante: Se debe completar el formulario de registro del producto en la página 41 y devolverse junto con una copia de su recibo a más tardar 10 días después de la compra para validar su garantía.

También es posible registrar en línea.

Visite <http://www.gldproducts.com/index.php/registration> o haga clic en este vínculo. Siga las instrucciones en línea.

Esta página se dejó en blanco intencionalmente.

REGISTRE SU PRODUCTO

Ponga el sello
postal aquí

Llene este formulario, incluya una copia de su recibo, dóblelo y péguelo con cinta (no use grapas) y devuélvalo a más tardar 10 días después de la fecha de compra. Esto protege su garantía y nos ayudará a crear nuevos productos.

Corte aquí.

GLD Products
Warranty Department
S84 W19093 Enterprise Drive
Muskego, WI 53150 USA

Haga el segundo dobléz aquí.



P R O D U C T S

www.gldproducts.com

MESAS DE JUEGO CASINO EN CASA
JUEGOS Y ACCESORIOS TACOS DE BILLAR
ACCESORIOS PARA BILLAR TABLEROS DE DARDOS
DARDOS DE PUNTA SUAVE DARDOS DE PUNTA DE ACERO
COLAS Y BARRILES CAJAS Y ACCESORIOS PARA DARDOS

Haga el primer dobléz aquí.

Nombre	Fecha de compra
Dirección	Teléfono (diurno)
Ciudad	Teléfono (tardes)
Estado CP	Correo electrónico
Precio de compra:	Artículo: 42-1036 Tablero de dardos electrónico Orion
Nombre de la tienda:	

Recuerde adjuntar una copia de su recibo.

Esta página se dejó en blanco intencionalmente.

Enviar a: GLD Products
 S84 W19093 Enterprise Drive
 Muskego, WI 53150 USA
 1-800-225-7593 • FAX 800-841-6944
 Correo electrónico: gld@gldmfg.com
 Sitio web: www.gldproducts.com

Tablero de dardos Orion

Artículo 42-1036

Formulario de pedido de piezas

Nombre		Fecha
Dirección		Teléfono (diurno)
Ciudad		Teléfono (tardes)
Estado	CP	Correo electrónico

No. de pedido	Descripción	Precio unitario	Cant.	Cantidad total
42-9987	Adaptador de 1000 mA, parte exterior positiva	10.00		
6-44	Diana de 2 piezas, nylon	15.00		
6-47	Rebanada de pastel, segmentos negro y rojo, nylon	20.00		
6-48	Rebanada de pastel, segmentos gris y rojo, nylon	20.00		
6-15	Juego de 3 dardos de punta blanda	5.00		
37-1652-01	Puntas, 100 pzas.	4.99		
6-38	Barriles de aluminio, 3 piezas	3.00		
6-11	Tornillería de montaje	3.00		
6-14	Colas, 3 piezas, los diseños varían	1.50		
Accesorios				
37-0125	Línea de tiro Viper Bull	6.29		
37-0106	Estera para dardos de vinilo Viper	95.99		
Se agregará el costo del embarque Si paga por cheque o giro postal, llame para pedir una cotización. Se aplicará el impuesto de 5.1% de Waukesha, Wisconsin (sujeto a cambio).		Subtotal		
		Embarque y manejo		
		Impuesto		
		Total		

NOTA: Después de que un producto haya estado descontinuado por un periodo de un año, GLD no garantizará que haya piezas de repuesto disponibles.

Forma de pago

_____ Cheque o giro postal
_____ Tarjeta de crédito
_____ Visa _____ MasterCard _____ Discover _____ American Express
Número de tarjeta _____
Código de seguridad _____ Código postal de la dirección de facturación _____
Signature _____ Fecha de vencimiento _____

Dirección de embarque

Nombre _____
Dirección _____ Teléfono _____
Ciudad _____ Estado _____ CP _____



www.gldproducts.com

MESAS DE JUEGO

CASINO EN CASA

JUEGOS Y ACCESORIOS

TACOS DE BILLAR

ACCESORIOS PARA BILLAR

TABLEROS DE DARDOS

DARDOS DE PUNTA BLANDA

DARDOS DE PUNTA DE ACERO

COLAS Y BARRILES

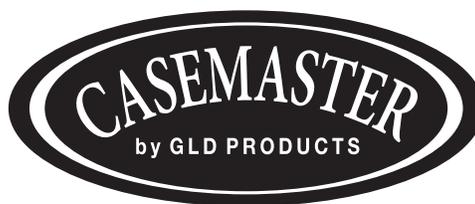
CAJAS Y ACCESORIOS PARA DARDOS



ORGULLOSO FABRICANTE DE



Yesterday's games for today's families!
by GLD Products



S84 W19093 Enterprise Drive • Muskego, WI 53150 USA
262.679.8730 o 1.800.225.7593 teléfono
262.679.8738 o 1.800.841.6944 fax
Correo electrónico: gld@gldmfg.com
www.gldproducts.com

Juego	Nombre	Opciones de handicap	Dentro/fuera Sencillo/ doble	Diana Sencillo/ DOBLE
G01	Conteo hacia arriba	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	Sí
G02	301	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G03	501	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G04	601	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G05	701	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G06	801	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G07	901	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G08	Liga 301	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G09	Liga 501	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G10	Liga 601	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G11	Liga 701	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G12	Liga 801	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G13	Liga 901	Puntajes -20, -40, -60, -80	Sí	Sí
G14	Round The Clock	N/A	N/A	Sí
G15	Cricket sencillo	L1, L2, L3, L4	N/A	Sí
G16	Cricket estándar	L1, L2, L3, L4	N/A	Sí
G17	Cut Throat Cricket	L1, L2, L3, L4	N/A	Sí
G18	Scram Cricket	N/A	N/A	Sí
G19	Puntaje alto	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	Sí
G20	Shoot Out	Puntajes +1, +2, +3, +4	N/A	N/A
G21	Shanghai	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	N/A
G22	Double Down	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	Sí
G23	Cuarenta y uno	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	Sí
G24	All Fives	N/A	N/A	Sí
G25*	Big 6	-1, -2, -3, -4 vidas	N/A	N/A
G26*	Arriba	-1, -2, -3, -4 vidas	N/A	Sí
G27*	Abajo	-1, -2, -3, -4 vidas	N/A	Sí
G28	Béisbol	N/A	N/A	N/A
G29	By 5's©	N/A	N/A	N/A
G30	By 10's©	N/A	N/A	N/A
G31	By Odd's©	N/A	N/A	N/A
G32*	Killer (Asesino)	-1, -2, -3, -4 vidas	N/A	N/A
G33*	9 Vidas	-1, -2, -3, -4 vidas	N/A	N/A
G34	Halve-It	Puntajes +20, +40, +60, +80	N/A	Sí
G35	Bingo	N/A	N/A	N/A
G36	21 Puntos	Puntajes +1, +2, +3, +4	N/A	N/A
G37	Nine Dart Century	N/A	N/A	Sí
G38	Best of Nine	N/A	N/A	Sí

Juego	Nombre	Opciones de handicap	Dentro/fuera Sencillo/doble	Diana Sencillo/DOBLE
G39	Perro y liebre	N/A	N/A	Sí
G40	Shooting I	N/A	N/A	Sí
G41	Shooting II	N/A	N/A	Sí
G42	Shooting III	N/A	N/A	Sí
G43	Shooting IV	N/A	N/A	Sí

*La selección de vidas mínimas debe ser -3 para estos juegos.

SI SE SELECCIONA LA OPCIÓN	ENTONCES
No hay íconos encendidos	Sencillo adentro/Sencillo afuera
Ícono IN encendido	Doble adentro/Sencillo afuera
Ícono OUT encendido	Sencillo adentro/Doble afuera
Íconos IN y OUT encendidos	Doble adentro/Doble afuera