



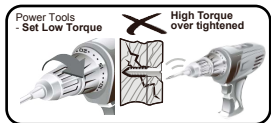
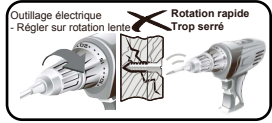
MODEL/MODELO/MODÈLE: DRB100_237B

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

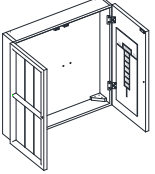
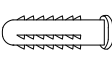
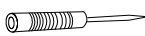
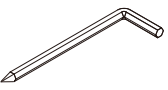
INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

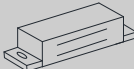


TOOLS REQUIRED	HERRAMIENTAS NECESARIAS	OUTILS REQUIS	
Phillips Screwdriver- Not Included Standard (Flat Head Screwdriver)- Not Included Allen Key- Included	Destornillador Phillips- No incluido Destornillador de Cabeza Plana- No incluido Llave Allen- Incluido	Tournevis cruciforme- Non inclus Tournevis standard (Tête plate)- Non inclus Clé hexagonale- incluse	
			
CAUTION! Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.	¡PRECAUCIÓN! Los destornilladores eléctricos pueden ser de gran ayuda durante el ensamblado; sin embargo, debe ajustar el par de giro bajo y ser extremadamente precavido.	CAUTION! Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.	
ASSEMBLY TIPS 1 - Please read the instructions carefully, and follow all assembly, operation and safety instructions properly in order to avoid damage or injury. For the assembly, at least two adults are required. 2 - Some figures or drawings may not look exactly like your product. Please read and understand the text before beginning each assembly step.	CONSEJOS PARA EL ENSAMBLADO 1 - Lea las instrucciones detenidamente y siga todas las instrucciones de ensamblaje, funcionamiento y seguridad correctamente para evitar daños o lesiones. Se necesitan por lo menos dos adultos para realizar el ensamblaje. 2 - Algunas figuras o dibujos podrían parecer diferentes a su producto. Lea y entienda el texto antes de iniciar cada paso del ensamblaje.	CONSEILS POUR L'ASSEMBLAGE 1. Veuillez lire avec attention les instructions et suivre à la lettre les instructions de montage et de sécurité pour éviter dommages ou blessures. L'assemblage nécessite au minimum deux adultes. 2. Certaines images ou schémas peuvent différer sensiblement de votre produit. Veuillez lire et comprendre le texte avant de commencer l'assemblage.	
IMPORTANT NOTICE! 1 - This product is intended for INDOOR use only. 2 - Please only use spray furniture polish to clean the exterior surfaces of the product. 3 - This is not a child's toy, adult supervision is required for children playing this game.	¡AVISO IMPORTANTE! 1 - Este producto está destinado únicamente para el uso INTERIOR. 2 - Solo use la cera espray de muebles para limpiar las superficies exteriores del producto. 3 - Este producto no es un juguete de niños; la supervisión de adultos es necesaria cuando los niños hagan uso este juego.	NOTE IMPORTANTE! 1 - Ce produit est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. 2 - Veuillez n'utiliser que du poli à meubles en aérosol pour nettoyer les surfaces extérieures du produit. 3 - Ceci n'est pas un jeu d'enfant et la surveillance d'adultes est requise pour les enfants jouant à ce jeu.	
⚠ WARNING: Adult Assembly Required.	⚠ ADVERTENCIA: El ensamblaje debe ser realizado por un adulto.	⚠ ATTENTION: Présence d'adultes nécessaire.	
⚠ WARNING: CHOKING HAZARD - This item contains small parts. Not suitable for children under 3 years.	⚠ ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA - Este artículo contiene piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.	⚠ ATTENTION: RISQUE DE SUFFOCATION - Cet article contient de petites pièces. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.	
			
Strong Adults Needed	No Children in Assembly Area	Keep away from pets	Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions.
Adultos fuertes necesarios	No tener niños en el area de ensamble	Mantener alejados a los animales domesticos del area de ensamble	No usar o guardar el producto en el exterior. Solo para uso en interior. No utilizar ni guardar el producto en lugares húmedos o mojados
Adultes robustes nécessaires	Pas d'enfants dans la zone d'assemblage	Tenir les animaux de compagnie à distance	N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Pas de conditions humides

DRB100_237B PARTS LIST / LISTA DE PARTES / LISTE DES PIÈCES

1  FOR FIG. 1 x1 Cabinet Gabinete Caisse	2  FOR FIG. 1 x1 Mounting Bracket Soporte de Montaje Base d'Assemblage	3  FOR FIG. 1 x2 M4x15mm Bolt Cerrojo M4x15mm Boulon M4x15mm	4  FOR FIG. 1 x2 M4 Nut Tuerca M4 Ecrou M4
5  FOR FIG. 1 x4 M4 Washer Arandela M4 Rondelle M4	6  FOR FIG. 1 x2 Knob Perilla Bouton de poignée	7  FOR FIG. 1 x2 M4x22mm Screw Tornillo M4x22mm Boulon M4x22mm	8  FOR FIG. 2 x2 Hanging ring Anillo Colgante Anneau suspendu
9  FOR FIG. 2 x6 F3.5x12mm Screw Tornillo F3.5x12mm Vis F3.5x12mm	10  FOR FIG. 4 x2 Screw Anchor Tornillo Ancho Ancre de Vis	11  FOR FIG. 4 x2 T4x35mm Screw Tornillo T4x35mm Vis T4x35mm	12  FOR FIG. 3 x1 Dart board Tablero de Dardos Cible
13  FOR FIG. 3 x1 T5x20mm Screw Tornillo T5x20mm Vis T5x20mm	14  FOR FIG. 3 x3 M2x20mm Nail Clavo M2x20mm Clou M2x20mm	15  FOR FIG. 3 x3 Bumper Parachoques Butoir	16  FOR FIG. 5 x6 Dart Dardos Dard
17  FOR FIG. 5 x3 Flip - black Capirotazo - negro Rabat - noir	18  FOR FIG. 5 x3 Flip - yellow Capirotazo - amarillo Rabat - jaune	19  FOR FIG. 5 x6 Shaft Eje Axe	20  FOR FIG. 5 x1 Dry Erase Marker Marcador de Borrarr Seco Marqueur Pour Tableau Blanc
21  x1 Allen Key Llave Allen Clé hexagonale			

DRB100_237B PRE-INSTALLED PARTS / PIEZAS PREINSTALADAS / LISTE DES PIÈCES

P1 <i>FOR FIG. 1</i>  x24 F3.5x10mm Screw Tornillo F3.5x10mm Vis F3.5x10mm	P2 <i>FOR FIG. 1</i>  x4 "L" Bracket Corchete "L" Support en "L"	P3 <i>FOR FIG. 1</i>  x2 Lock - A Cerradura - A Verrou - A	P4 <i>FOR FIG. 1</i>  x2 Lock - B Cerradura - B Verrou - B
P5 <i>FOR FIG. 1</i>  x4 F3.5x14mm Screw Tornillo F3.5x14mm Vis F3.5x14mm			

WARNING:

Darts are sports equipment for adults, not a toy for use by children. Never use when any person or animal is in the vicinity of the intended flight path of the dart. All players and spectators must be behind the player throwing the darts.

ADVERTENCIA:

Dardos son equipos deportivos para adultos, que no es un juguete para niños. Nunca uses cuando cualquier persona o animal estén en los alrededores de la trayectoria de vuelo intencionado del dardo. Todos los jugadores y espectadores deben estar detrás de lanzamiento de dardos.

AVERTISSEMENT:

Le jeu de fléchettes est un équipement sportif pour adultes. Ne jamais l'utiliser quand une personne ou un animal est à proximité de la trajectoire de vol d'une fléchette. Tous les joueurs et spectateurs doivent se trouver derrière le joueur lançant les fléchettes.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS:

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your Product.
2. Remove all the parts from the box and verify that you have all of the listed parts as shown on the Parts list pages.
Carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.

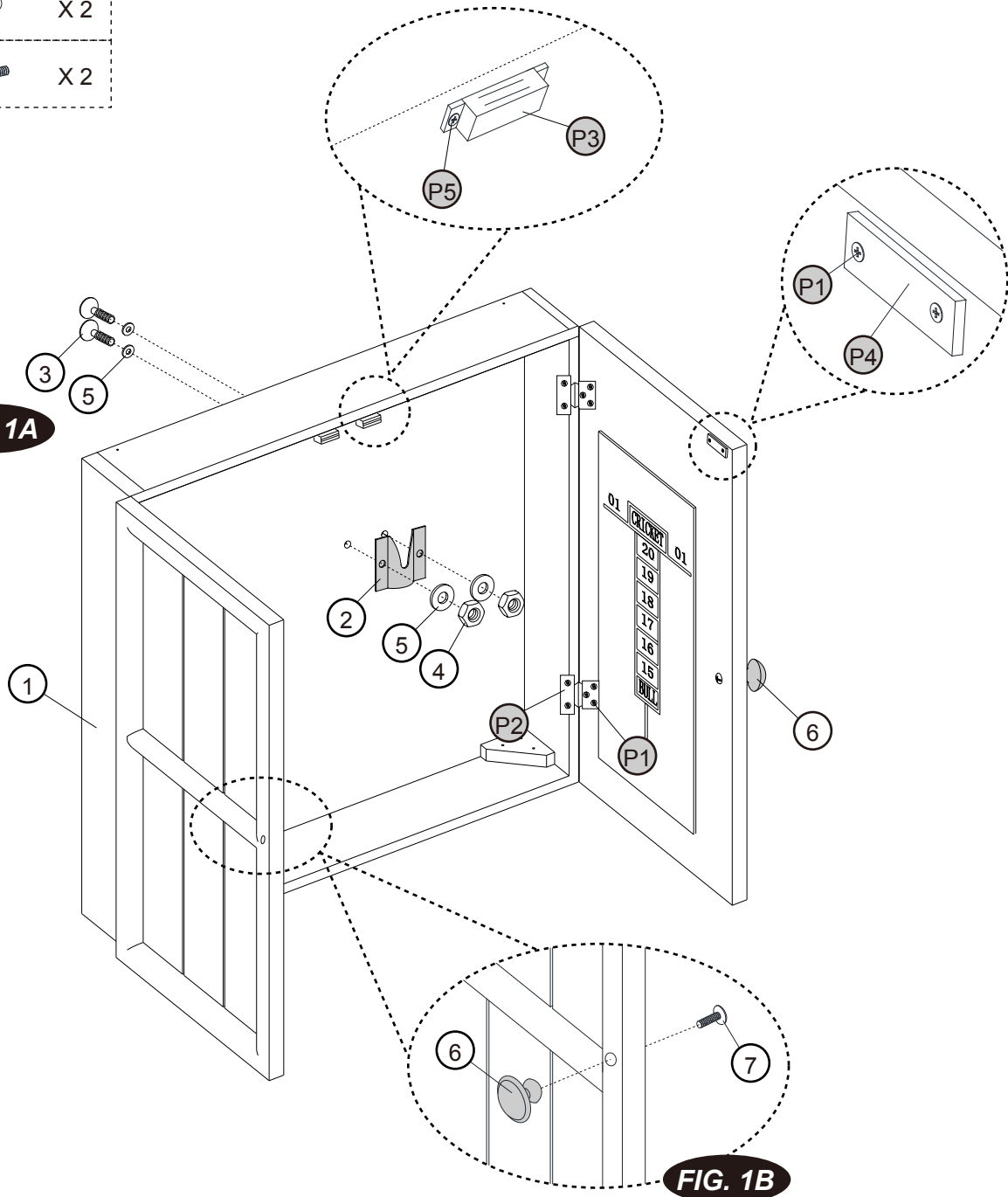
INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE:

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje de su producto.
2. Retire todas las piezas de la caja y verifique que cuente con todas las piezas enumeradas en las páginas de la Lista de piezas.
Corte o rasgue cuidadosamente las cuatro esquinas de la caja de modo que el fondo de la caja pueda ser usado como su superficie de trabajo.

INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE:

1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Enlevez toutes les pièces de la boîte et assurez-vous que vous avez toutes les pièces listés sur la page de liste des pièces.
Coupez soigneusement les quatre coins de la boîte; le fond de la boîte peut être utilisé comme surface de travail.

①		X 1	P1		X 24
②		X 1	P2		X 4
③		X 2	P3		X 2
④		X 2	P4		X 2
⑤		X 4	P5		X 4
⑥		X 2			
⑦		X 2			

FIG. 1**FIG. 1A****FIG. 1B**

8

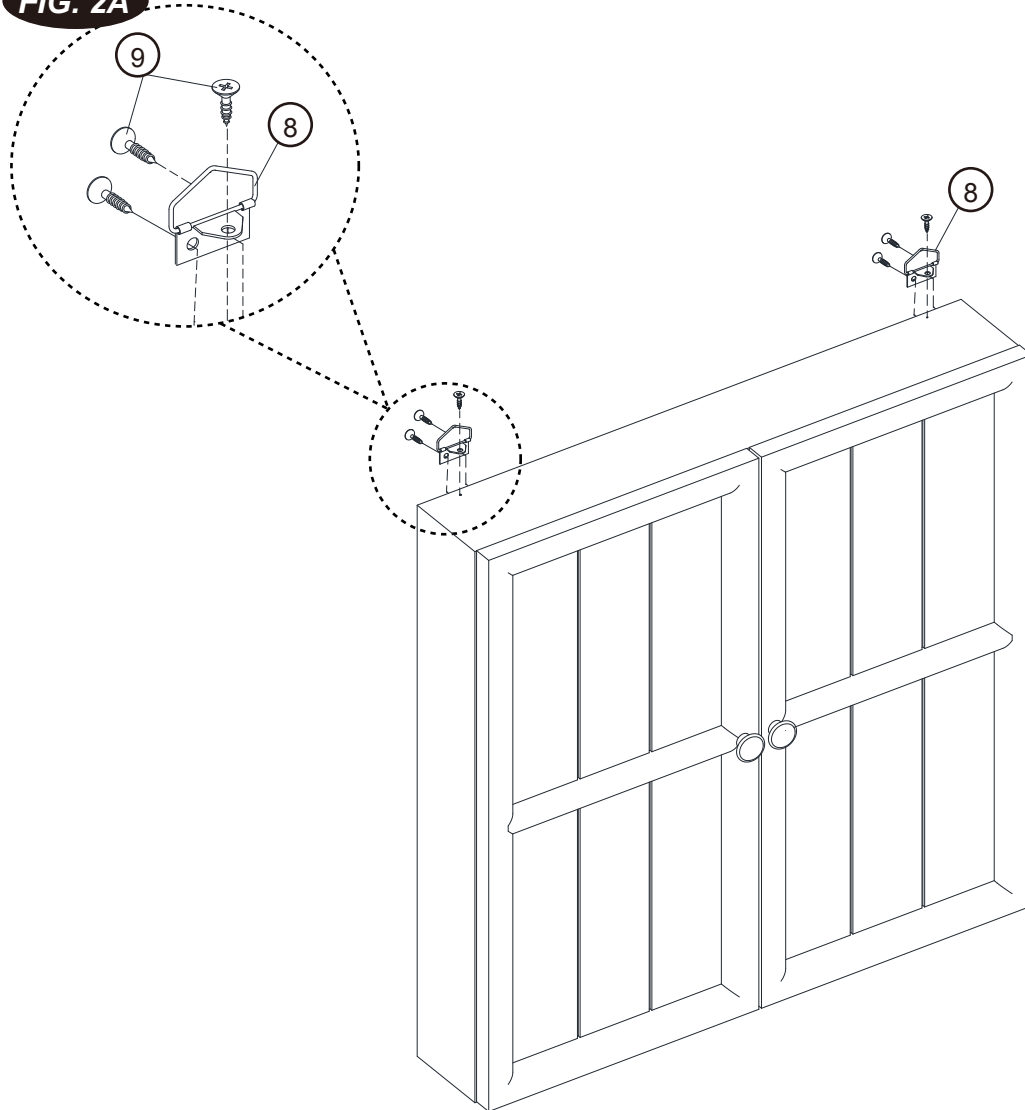


X 2

9



X 6

FIG. 2**FIG. 2A**

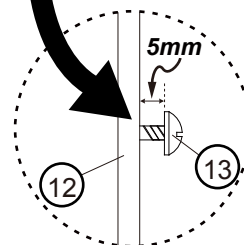
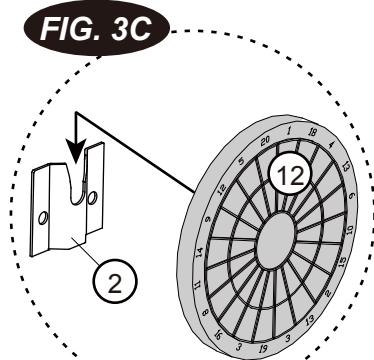
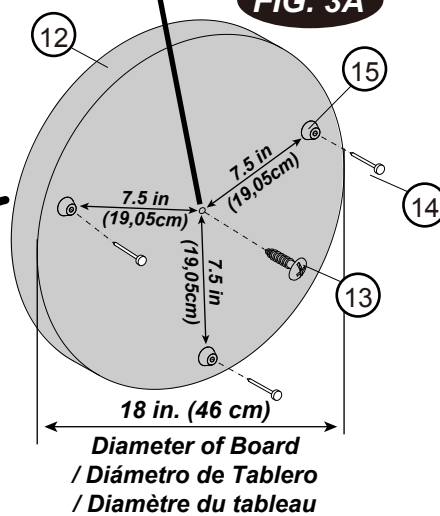
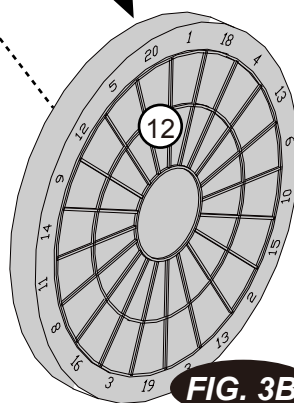
12		X 1
13		X 1
14		X 3
15		X 3

FIG. 3

Note: Leave 5mm out to hang the Dartboard.

/ Nota: Deje 5mm fuera para colgar el Tablero de Dardos.

/ Note: Garder 5 mm d'espace pour accrocher la Cible.

FIG. 3C**FIG. 3A****FIG. 3B**

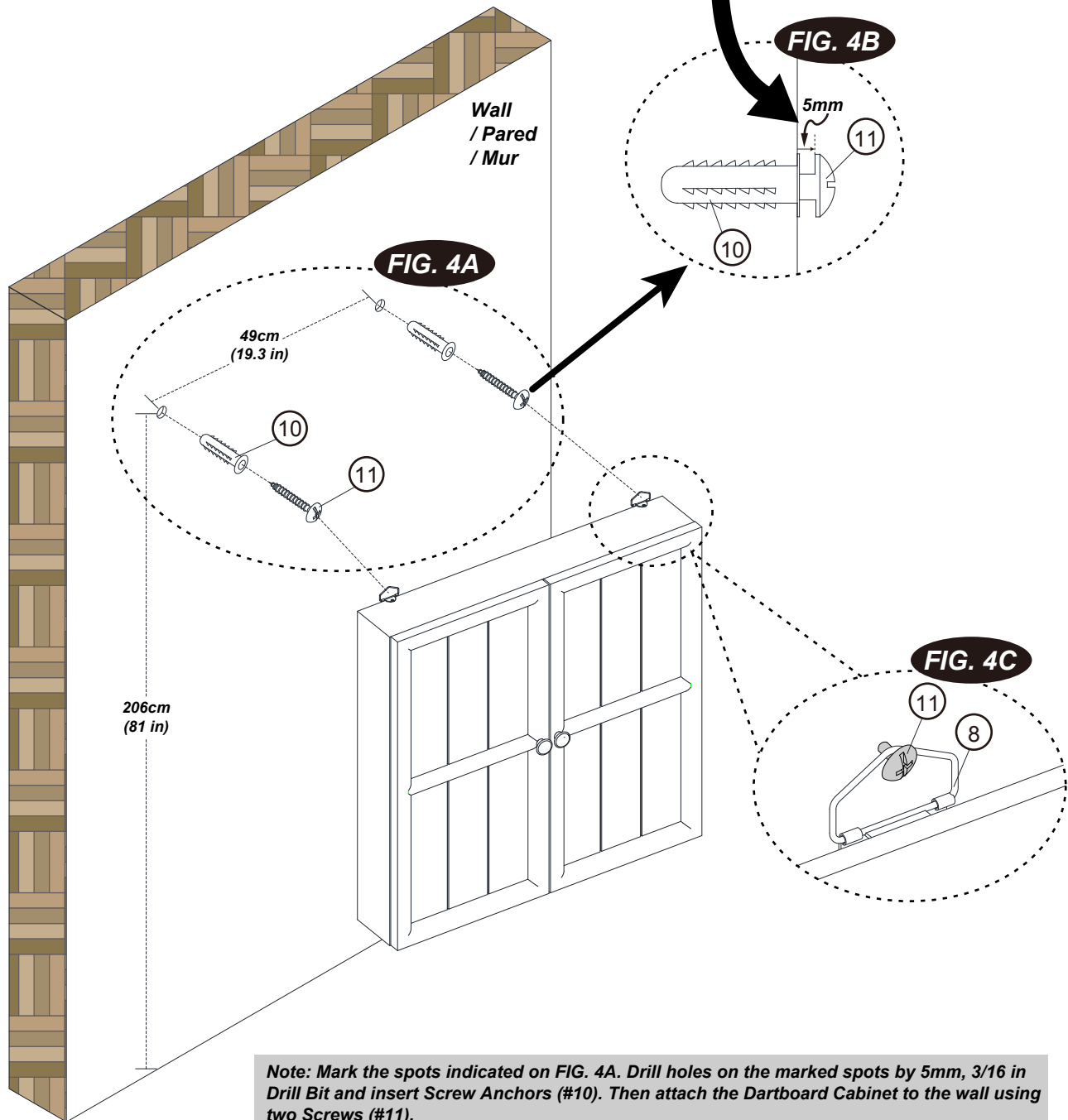
- (10)  X 2
- (11)  X 2

FIG. 4

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

/ Nota: Deje 5 mm de distancia entre la pared y el trasero del gabinete.

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

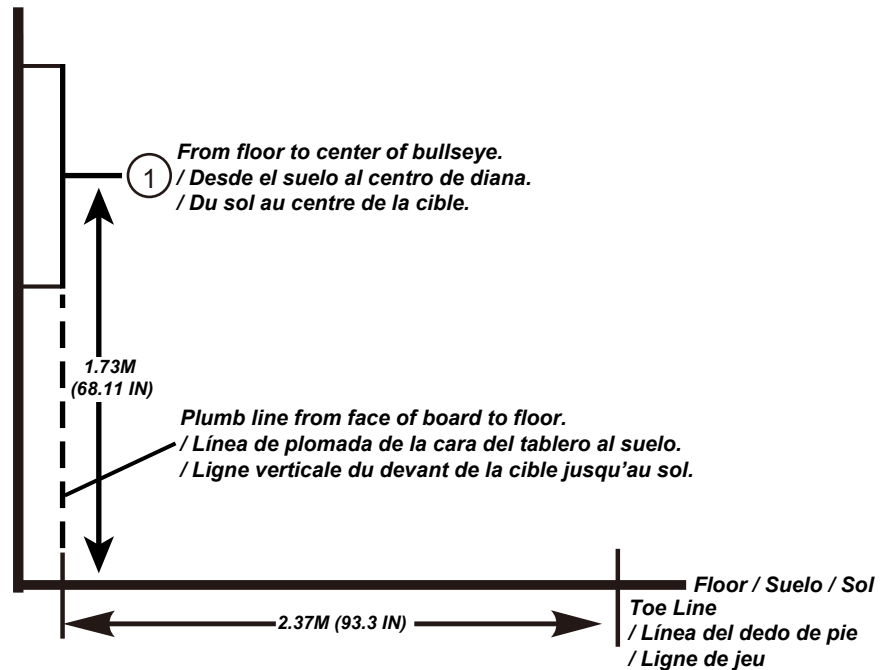


Note: Mark the spots indicated on FIG. 4A. Drill holes on the marked spots by 5mm, 3/16 in Drill Bit and insert Screw Anchors (#10). Then attach the Dartboard Cabinet to the wall using two Screws (#11).

/ Nota: Marque los puntos indicados sobre la FIG. 4A. Perfora agujeros sobre los puntos marcados por 5mm, 3/16 pulgadas la parte perforada e inserte Anclas de Tornillo (#10). Luego adjunte el Gabinete del Tablero de Dados a la pared usando 2 Tornillos (#11).

/ Note: Marquez les endroits indiqués sur la FIG. 4A. Percer trous sur les endroits marqués par 5mm, 3/16 in Perceuse et mèche, et insérez les chevilles d'ancrage de vis (#10). Fixez la cible au mur en utilisant deux vis (#11).

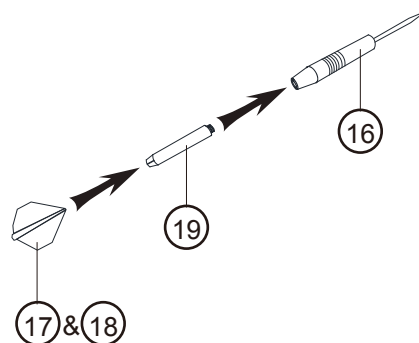
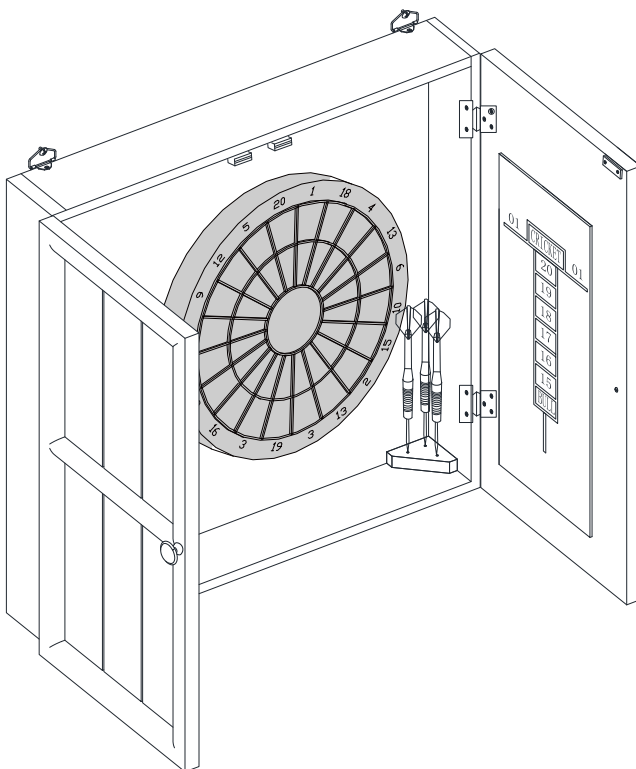
- | | | |
|----|---|-----|
| 16 |  | X 6 |
| 17 |  | X 3 |
| 18 |  | X 3 |
| 19 |  | X 6 |

FIG. 5

Note: Player's toe must not step over the Toe Line when throwing.

/ Nota: La punta del pie de jugador no debe pasar sobre la línea del dedo de pie al lanzar.

/ Note: L'orteil du joueur qui lance la fléchette ne doit pas dépasser la Ligne de Jeu.



Note: Select a suitable location with about 2.5m (8 feet) of open space. The "Toe-line" should be 2.37m (93.30 in) from the face of the board for the throwing distance. With a pencil, place a mark on a stud of the wall that is 68.11 in (1.73m) from the floor to mark the Bullseye.

/ Nota: Seleccione un lugar adecuado con aproximadamente de 2,5 m (8 pies) de espacio abierto. La "línea del dedo de pie" debe ser de 2.37m (93.30 in) de la cara del tablero para la distancia de lanzar. Con un lápiz, coloque una marca en un poste de la pared que en 68,11 pulgadas (1,73 m) desde el suelo para marcar la Diana.

/ Note: Choisissez une aire de jeu appropriée avec un dégagement de 2,5 m et une prise électrique. La «ligne de jeu» doit être à 2,37 m devant la cible pour obtenir la bonne distance à laquelle lancer les fléchettes. À l'aide d'un crayon, faites une marque dans un poteau mural à 5 pi 8 po du plancher pour marquer le centre.

POPULAR DART GAMES

301-901

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

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

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

CRICKET

Cricket is strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to "close" all of the appropriate numbers before one's opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bull's-eye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 items. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player (s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

JUEGOS DE DARDOS POPULAR

301-901

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

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

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

CRICKET

El Cricket es un juego estratégico para jugadores realizados y e igual principiantes. Los jugadores tiran para los números más adecuados para ellos y pueden forzar a los oponentes a lanzar para los números no tan adecuados para ellos. El objeto de Cricket es para "close" todos los números apropiados antes de su oponente acumulando el número más alto de puntos.

Sólo los números 15 a 20 y el interior / exterior de la Diana. Cada jugador debe golpear un número 3 veces para "open" ese segmento para la puntuación. Un jugador es entonces adjudicado el número de puntos del segmento de "open" cada vez que él/ella lanza un dardo que cae en ese segmento, siempre que su oponente no ha cerrado ese segmento. Golpee los conteos de anillos dobles como dos hits, y los conteos de anillos triples como 3 golpes.

Los números pueden ser abiertos o cerrados en cualquier orden. Un número es "closed" cuando el otro jugador(s) golpeó el segmento abierto 3 veces. Una vez que el número ha sido "closed", cualquier jugador por el resto del juego ya no puede anotar en él.

Ganar - El lado cerrar todos los números primero y quien acumulando el mayor número de puntos es el ganador. Si un jugador "closes" todos los números primero, pero está detrás en puntos, él / ella debe continuar para marcar sobre los números "open". Si el jugador no compensa el déficit de punto antes de que el jugador opnente (s) "cloese" todos los números, las victorias laterales opuestas. El juego continúa hasta que todos los segmentos están cerrados - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

JEUX DE DARTS TRÈS EN VOGUE

301-901

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

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

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

CRICKET

Le cricket est un jeu de stratégie qui s'adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l'adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points.

Seuls, les secteurs portant les numéros de 15 à 20 sont utilisés et le simple centre/double centre ou bull's eye, zone intérieure et extérieure. Il faut réussir un pointage 3 fois pour ouvrir un secteur à la marque. Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur "ouvert" toutes les fois qu'il ou elle lance un dard qui aboutit dans ce secteur, à condition que l'adversaire ne l'ait pas «fermé». Un dard atteignant la couronne double compte deux fois et il compte trois fois en atteignant la couronne triple.

On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n'importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l'autre (ou les autres) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu.

Le gagnant - Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur/une joueuse «fermé» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les numéros «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l'adversaire ou l'équipe adverse «fermé» tous les numéros, le camp adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.

YOU ARE NOW READY TO PLAY!**¡USTED ESTA AHORA LISTO PARA JUGAR!****VOUS POUVEZ MAINTENANT COMMENCER A JOUER !**