

Assembly Instructions

Instrucciones De Ensamblaje

Instructions D'Assemblage



English	Español	Français
TOOLS REQUIRED	HERRAMIENTAS NECESARIAS	OUTILS REQUIS
Phillips Screwdriver - Not Included Standard (Flat Head - Not Included Screwdriver)	Destornillador Phillips - No incluido Destornillador de Cabeza Plana - No incluido	Tournevis cruciforme - Non inclus Tournevis standard - Non inclus (Tête plate)
💡 RECOMMENDED Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.	💡 RECOMENDADO Los destornilladores eléctricos pueden ser de gran ayuda durante el ensamblado; sin embargo, por favor ajuste el par de giro bajo y sea extremadamente precavido.	💡 RECOMMANDÉ Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.
 Power Tools: Set to Low Torque / Herramientas eléctricas: Bajo par / Outillage électrique: Régler sur rotation lente	 High Torque: Over Tightened / Alto par: más estrictas / Rotation rapide: Trop serré	
❗ IMPORTANT NOTICE!	¡AVISO IMPORTANTE!	NOTE IMPORTANTE! ❗
1. This product is intended for INDOOR use only. 2. This is not a child's toy, adult supervision is required for children playing this game.	1. Este producto está destinado únicamente para el uso INTERIOR. 2. Este producto no es un juguete de niños; la supervisión de adultos es necesaria cuando los niños hagan uso de este juego.	1. Ce produit est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. 2. Ceci n'est pas un jeu d'enfant et la surveillance d'adultes est requise pour les enfants jouant à ce jeu.
 No children in assembly area Los niños no deben estar en el área de ensamblaje Pas d'enfants dans la zone d'assemblage	 Keep away from pets in assembly area Mantenga a los animales domésticos alejados Tenir les animaux de compagnie à distance	 Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions. No use ni guarde el producto en el exterior. Únicamente para uso en interiores. Mantenga el producto libre de condiciones húmedas o mojadas. N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Pas de conditions humides
⚠ WARNING	⚠ ADVERTENCIA	⚠ AVERTISSEMENT:
Adult Assembly Required. CHOKING HAZARD - This item contains small parts. Not suitable for children under 3 years.	El ensamblaje debe ser realizado por un adulto. PELIGRO DE ASFIXIA - Este artículo contiene piezas pequeñas. No es apto para niños menores de 3 años de edad.	L'assemblage doit être effectué par des adultes. RISQUE D'ASPHYXIE - Ce produit contient de petites pièces. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.
DB300Y19003	1	www.medalsports.com

IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

ACCESSOIRES

PIÈCES PRÉINSTALLÉES

AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces énumérées comme indiqué sur les pages de liste des pièces.

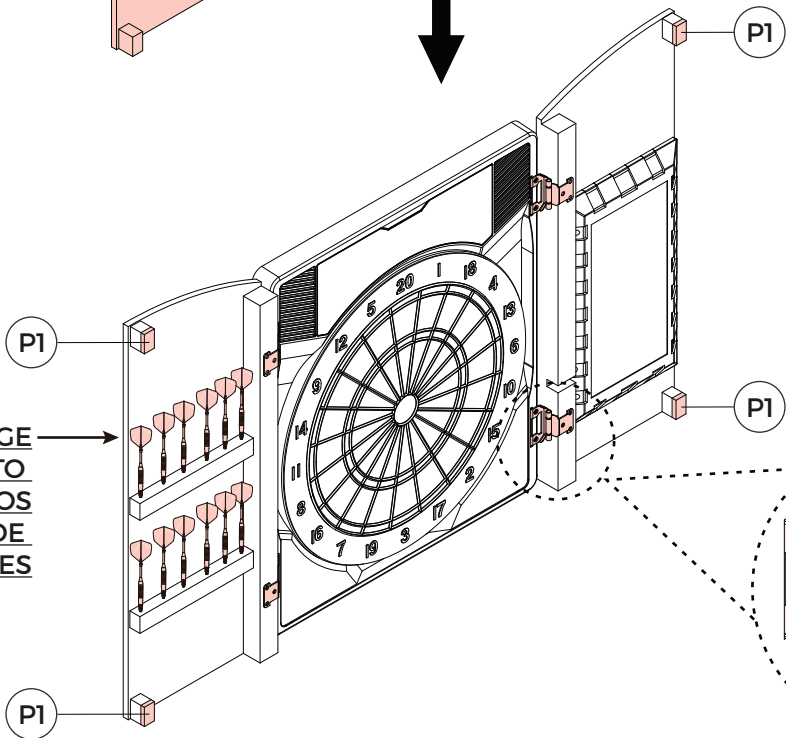
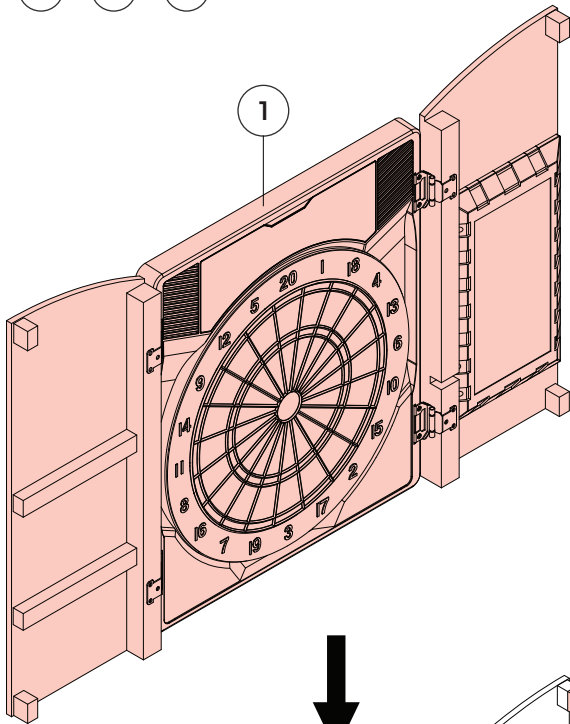
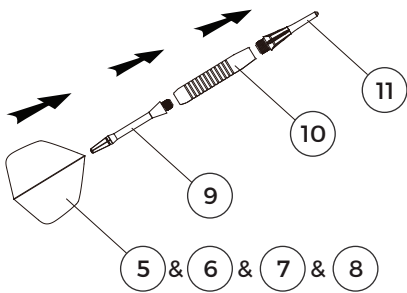
ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 1

- 1 x1
Pre-installed
- P1 x4
Pre-installed
- P2 x4
Pre-installed
- P3 x20
Pre-installed
- 5 x3
- 6 x3
- 7 x3
- 8 x3
- 9 x12
- 10 x12
- 11 x52



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

ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 2

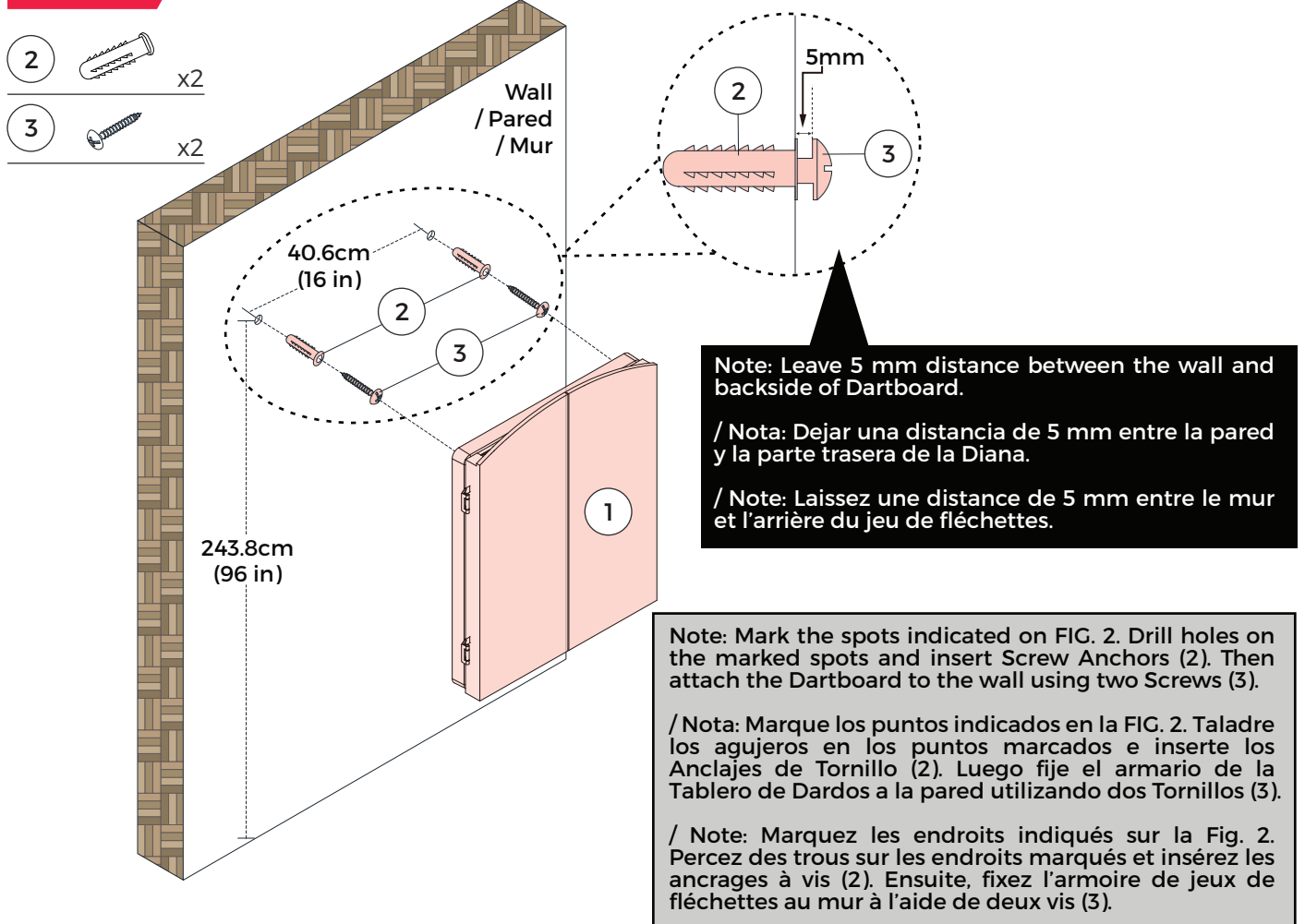
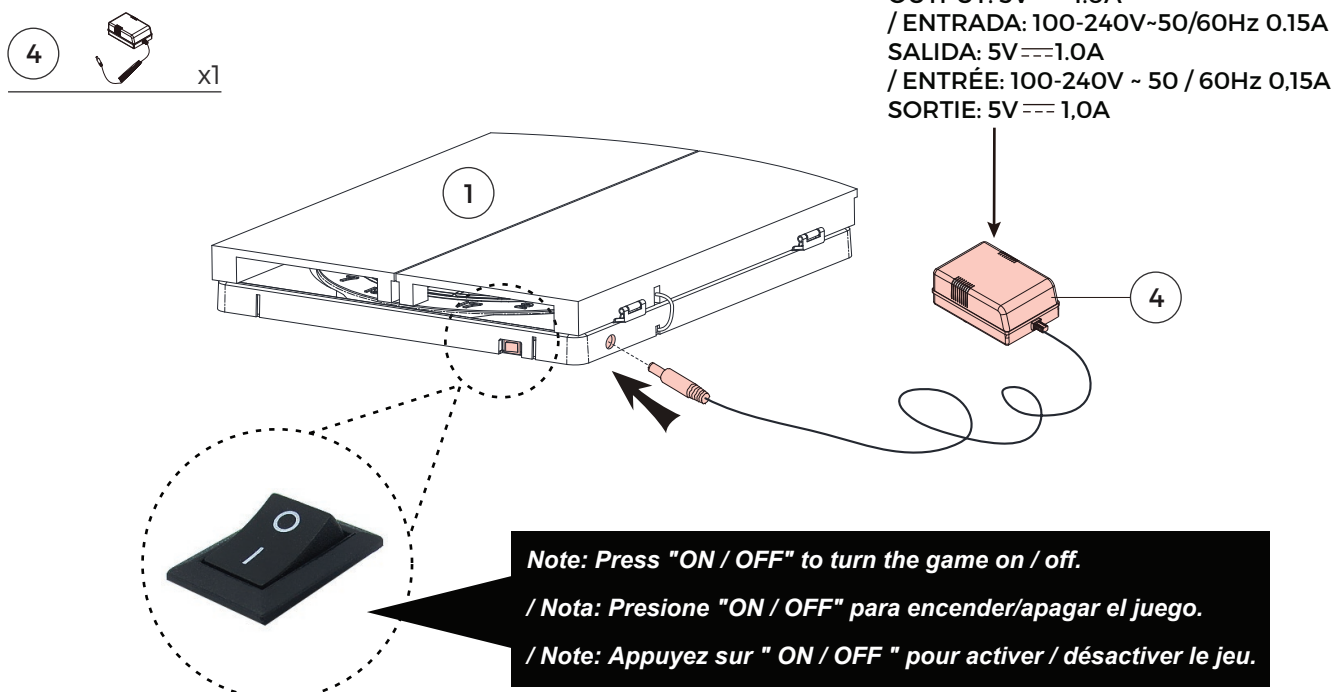


FIG. 3



MOUNTING WITH ADAPTER

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

There are 2 ways to mount the dartboard:
Option one: The mounting holes on this dartboard set are about 16" (40.5 cm) apart so it can be mounted securely on wall studs in your home. Locate a wall stud and place a mark 80" (203 cm) from the floor. Measure 16" from your first mark (staying level with the first mark) and place the second mark on the wall, which should be over another wall stud (see diagram below). The center of bullseye should be 5'8" (1.73 m) from the ground.

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

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

MONTAJE CON ADAPTADOR

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

Hay 2 formas de montar la diana de dardos:
Opción uno: los orificios de montaje en este set de diana de dardos están separados unos 16"(40,5 cm) por lo que pueden montarse de manera segura en los montantes de la pared de su casa. Utilice un perno de pared y coloque a 80" (203 cm) del suelo. Mida 16"desde la primera marca (a nivel con la primera marca) y coloque la segunda marca en la pared, que debe estar sobre otro montante de la pared (consulte el siguiente diagrama). El centro de la diana debe estar a 5'8"(1.73 m) del suelo.

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

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

MONTAGE AVEC ADAPTATEUR

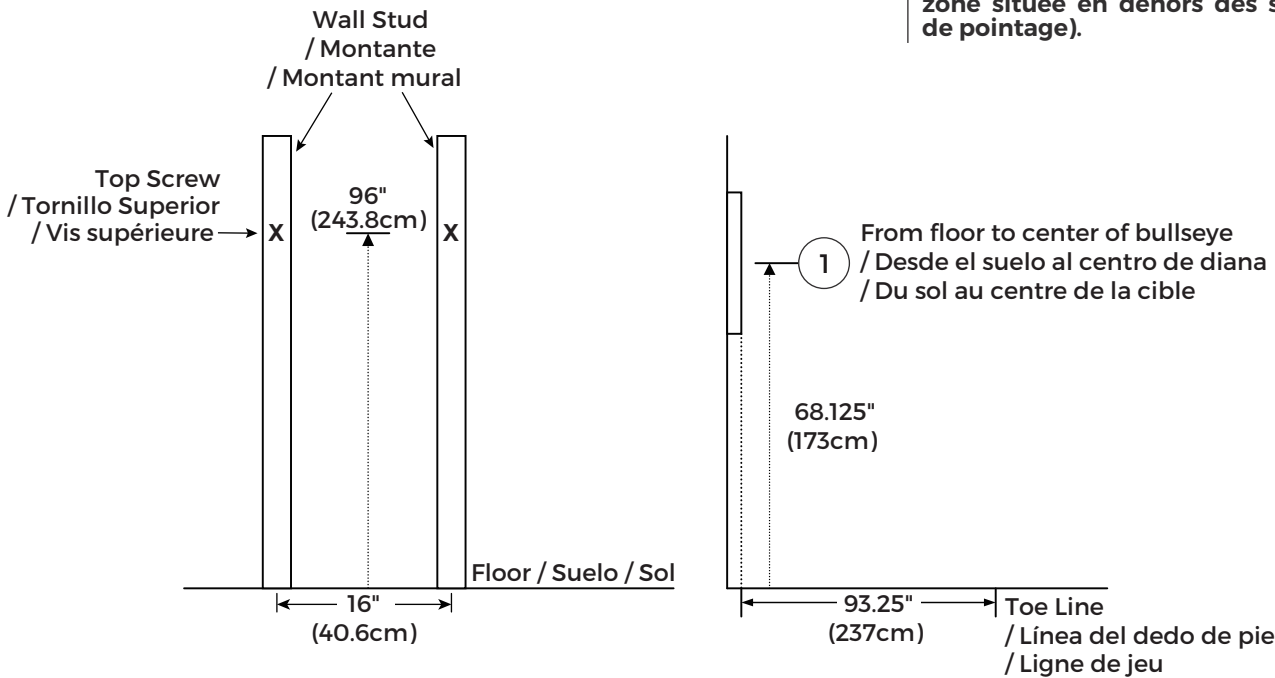
Choisissez un endroit pour accrocher le jeu de fléchettes où il doit y avoir environ 3,048 m (10 pieds) d'espace libre devant le tableau. La « ligne des orteils » doit être à 2,37 m (7'9 1/4") du jeu de fléchettes. Comme ce jeu de fléchettes est alimenté par un adaptateur secteur, vous pouvez le placer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

Il y a 2 manières de fixer le jeu de fléchettes :
Première option: les trous de fixation de ce jeu de fléchettes mesurent environ 16 po. (40,5 cm) afin qu'on puisse le fixer solidement sur les montants muraux de votre maison. Repérez un montant mural et mettez une marque de 80" (203 cm) au-dessus du sol. Mesurez 16 po. à partir de votre première marque (en restant au même niveau avec la première marque) et placez la deuxième marque sur le mur, qui doit se trouver au-dessus d'un autre montant mural (voir le diagramme ci-dessous). Le centre de la cible doit être à 1,73 m (5'8 ") du sol.

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

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

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



English	Español	Français																														
DARTBOARD FUNCTIONS	FUNCIONES DE LA DIANA	FONCTIONS DU JEU DE FLÉCHETTES																														
POWER Switch - Press to turn on and off the dartboard. START button - Press to start the game when all options have been selected. GAME button - Press to page through the on-screen game menu and select game. SELECT button - Press to select various difficulty settings for games. Many games contain several difficulty options that can be accessed by pressing this button. PLAYER / PAGE button - This button is used at the start of each game to select the number of players you want to play the game. In addition, this button allows players to see other player scores of not on active display. DOUBLE / MISS button - This button is used to activate the Double In / Double Out and Master Out options for the "01 " games. This function is only active when selecting 301, 401, etc. games. Note: not all models have Master Out option, The MISS feature is active during play of any game. Press button to register a "missed" dart. Player can press when dart lands outside target area so computer registers a thrown dart. SOUND button - Sound level adjustable from 0-7 levels (8 levels). iMATCH/RETURN button - This exciting feature allows single player to play against the computer at one of five different levels of skill! Only 1 player can complete against the iMatch competitor at a time. The iMatch feature adds a level of competition to normally routine practice sessions. Press to activate iMatch feature where you can play against the computer and then press START, when play begins: the 'human' player throws first. After 3 darts tilt thrown, go to the board to take darts out and press START to change the next player (iMatch). Watch as the iMatch opponent's dart scores are registered on the display. After the iMatch opponent completes his round, the board will automatically reset for the 'human' player. Play continues until one player wins. GOOD LUCK! The RETURN feature is active during play of any game. Press button to return a dart score. iMatch Skill Levels <table><tr><td>Level 1 (C1)</td><td>Professional</td></tr><tr><td>Level 2 (C2)</td><td>Advanced</td></tr><tr><td>Level 3 (C3)</td><td>Intermediate</td></tr><tr><td>Level 4 (C4)</td><td>Novice</td></tr><tr><td>Level 5 (C5)</td><td>Beginner</td></tr></table> Live Catching ring - If a dan hits live catching ring, the dartboard will score zero and counts a hit.	Level 1 (C1)	Professional	Level 2 (C2)	Advanced	Level 3 (C3)	Intermediate	Level 4 (C4)	Novice	Level 5 (C5)	Beginner	Interruptor POWER - Presione para encender y apagar la diana de dardos. Botón START - presione para iniciar el juego cuando se hayan seleccionado todas las opciones. Botón GAME - Presione para desplazarse por el menú del juego en pantalla y seleccionar el juego. Botón SELECT - presione para seleccionar diferentes ajustes de dificultad de los juegos. Muchos juegos tienen varias opciones de dificultad a las que puede acceder pulsando este botón Botón PLAYER/PAGE - Este botón se usa al inicio de cada partida para seleccionar la cantidad de jugadores que van a jugar. Además, este botón permite a los jugadores ver las puntuaciones de otros no activos. Botón DOUBLE/MISS - Este botón se usa para activar las opciones Double In/Double Out y Master Out para los juegos "01". Esta función solo está activa cuando se seleccionan juegos 301, 401, etc. Nota: no todos los modelos tienen la opción Master Out. La función MISS está activa durante cada partida. Presione el botón para registrar un dardo "fuera". El jugador puede presionar cuando el dardo cae fuera del área objetivo para que el ordenador registre que se ha lanzado un dardo. Botón SOUND - Nivel de sonido ajustable de 0-7 niveles (8 niveles). Botón iMATCH/RETURN - ¡Esta emocionante función permite a un jugador jugar contra la máquina en uno de los cinco niveles de habilidad diferentes! Solo 1 jugador puede competir contra el oponente iMatch cada vez. La función iMatch añade competición a las sesiones rutinarias de entrenamiento. Presione para activar la función iMatch para jugar contra la máquina y luego presione START. Cuando comienza el juego: el jugador 'humano' lanza primero. Después de lanzar 3 dardos, retira los dardos y presiona START para cambiar al siguiente jugador (iMatch). Las puntuaciones del oponente de iMatch se registran en la pantalla. Después de que el oponente de iMatch complete su ronda, el marcador se reiniciará automáticamente para el jugador 'humano'. El juego continúa hasta uno gana. ¡BUENA SUERTE! La función RETURN está activa durante las partidas de cualquier juego. Presione el botón para devolver una puntuación. Niveles de habilidad de iMatch <table><tr><td>Nivel 1 (C1)</td><td>Profesional</td></tr><tr><td>Nivel 2 (C2)</td><td>Avanzado</td></tr><tr><td>Nivel 3 (C3)</td><td>Intermedio</td></tr><tr><td>Nivel 4 (C4)</td><td>Principiante</td></tr><tr><td>Nivel 5 (C5)</td><td>Novato</td></tr></table> Anillo de captura en vivo - si un dardo alcanza el anillo de recogida, la diana puntuará cero y contará una tirada.	Nivel 1 (C1)	Profesional	Nivel 2 (C2)	Avanzado	Nivel 3 (C3)	Intermedio	Nivel 4 (C4)	Principiante	Nivel 5 (C5)	Novato	Commutateur POWER (ALIMENTATION) - Appuyez pour allumer et éteindre le jeu de fléchettes. Bouton START - Appuyez pour démarrer le jeu lorsque toutes les options ont été sélectionnées. Bouton GAME (JEU) - Appuyez pour faire défiler le menu du jeu à l'écran et sélectionner ensuite le jeu. Bouton SELECT - Appuyez pour sélectionner différents réglages se rapportant à la difficulté des jeux. De nombreux jeux contiennent plusieurs options de difficulté accessibles en appuyant sur ce bouton. Bouton PLAYER (Joueur) / PAGE - Ce bouton est utilisé au début de chaque jeu pour sélectionner le nombre de joueurs avec qui vous voulez jouer. En outre, ce bouton permet aux joueurs de voir, ou pas voir, les scores des autres joueurs sur un écran actif. Bouton DOUBLE / MISS - Ce bouton est utilisé pour activer les options Double In / Double Out et Master Out pour les jeux "01". Cette fonction est active uniquement lors de la sélection de jeux 301, 401, etc. Remarque: ce n'est pas tous les modèles qui disposent de l'option Master Out. La fonction MISS est active en jouant avec n'importe quel jeu. Appuyez sur le bouton pour enregistrer une fléchette "ratée". Le joueur peut aussi appuyer dessus lorsque la fléchette ne touche pas la zone cible pour que l'ordinateur enregistre bien cette fléchette. Bouton SOUND - le niveau sonore est réglable de 0 à 7 (8 niveaux). Bouton iMATCH/RETURN - Cette fonctionnalité intéressante permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur en utilisant l'un des cinq niveaux de compétence! Un seul joueur peut se mesurer à la fois contre le concurrent iMatch. La fonction iMatch permet d'ajouter un niveau de compétition aux séances d'entraînement habituelles. Appuyez dessus pour activer la fonction iMatch et pour pouvoir jouer contre l'ordinateur, puis appuyez sur START, lorsque le jeu commence: le joueur 'humain' commence à lancer en premier. Après avoir lancé 3 fléchettes, allez vers le tableau pour sortir les fléchettes et appuyez sur START pour changer de joueur (passer à iMatch). Suivez l'enregistrement des scores de l'adversaire iMatch sur l'écran. Une fois que votre adversaire iMatch a terminé sa partie, le tableau est réinitialisé automatiquement pour le joueur "humain". Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne. BONNE CHANCE! La fonction RETURN (RETOUR) est active en jouant à n'importe quel jeu. Appuyez sur le bouton pour revenir au score. Niveaux de compétence iMatch <table><tr><td>Niveau 1 (C1)</td><td>Professionnel</td></tr><tr><td>Niveau 2 (C2)</td><td>Avancée</td></tr><tr><td>Niveau 3 (C3)</td><td>Intermédiaire</td></tr><tr><td>Niveau 4 (C4)</td><td>Novice</td></tr><tr><td>Niveau 5 (C5)</td><td>Débutant</td></tr></table> Anneau attractif de vie - Si une fléchette frappe un anneau attractif de vie, le jeu de fléchettes enregistre un score nul et un coup.	Niveau 1 (C1)	Professionnel	Niveau 2 (C2)	Avancée	Niveau 3 (C3)	Intermédiaire	Niveau 4 (C4)	Novice	Niveau 5 (C5)	Débutant
Level 1 (C1)	Professional																															
Level 2 (C2)	Advanced																															
Level 3 (C3)	Intermediate																															
Level 4 (C4)	Novice																															
Level 5 (C5)	Beginner																															
Nivel 1 (C1)	Profesional																															
Nivel 2 (C2)	Avanzado																															
Nivel 3 (C3)	Intermedio																															
Nivel 4 (C4)	Principiante																															
Nivel 5 (C5)	Novato																															
Niveau 1 (C1)	Professionnel																															
Niveau 2 (C2)	Avancée																															
Niveau 3 (C3)	Intermédiaire																															
Niveau 4 (C4)	Novice																															
Niveau 5 (C5)	Débutant																															

English ELECTRONIC DARTBOARD OPERATION	Español OPERACIÓN DE LA DIANA ELECTRÓNICA	Français FONCTIONNEMENT DU JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE
1. Press the POWER to activate dartboard. A short musical introduction is played as the display goes through power-up test. 2. Press GAME button until desired game is displayed. 3. Press DOUBLE button (optional) to select starting and/or ending on Double or Master Out (used only in 301 901 games). This is explained in the game rules section. 4. Press PLAYER button to select the number of players (1: 2 8). The default setting is 2 players. Or select iMATCH option by pressing iMATCH button. 5. Press START/HOLD button (red) to activate game and begin play. 6. Throw darts: When all 3 darts have been thrown, a voice command will indicate "Remove Dans" and the score will flash. The darts can now be removed without affecting the electronic scoring. When all darts are removed from the playing surface press the START button to go to next player, Voice command will indicate which player is up. Also, the player indicator lights will illuminate to show which player's turn it is.	1. Presione POWER para activar la diana de dardos. Se reproduce una breve introducción musical mientras la pantalla realiza la prueba de encendido. 2. Presione el botón GAME hasta que se muestre el juego deseado. 3. Presione el botón DOUBLE (opcional) para seleccionar inicio y/o final en Double o Master Out (usado solo en juegos 301-901). Se explica en la sección de las reglas del juego. 4. Presione el botón PLAYER para seleccionar la cantidad de jugadores (1, 2 ... 8). La configuración predeterminada es de 2 jugadores. O seleccione la opción iMATCH pulsando el botón iMATCH. 5. Presione el botón START/HOLD (rojo) para activar la partida y comenzar a jugar. 6. Lanzar dardos: cuando los 3 dardos hayan sido lanzados, un comando de voz indicará "Retirar Dardos" y la puntuación parpadeará. Los dardos ahora se pueden retirar sin alterar la puntuación electrónica. Cuando todos los dardos se retiren de la superficie de juego, pulse el botón START para ir al siguiente jugador. El comando de voz indicará a qué jugador le toca tirar. Además, las luces indicadoras del jugador se iluminarán para mostrar el turno de ese jugador.	1. Appuyez sur le bouton POWER pour activer le jeu de fléchettes. On peut entendre une petite musique pendant que l'affichage exécute le test de mise sous tension. 2. Appuyez sur le bouton GAME jusqu'à ce que le jeu que vous voulez soit affiché. 3. Appuyez sur le bouton DOUBLE (optionnel) pour sélectionner Démarrage et/ou Arrêt sur Double ou Master out (uniquement utilisé dans les jeux 301-901). Il est expliqué dans la section des règles du jeu. 4. Appuyez sur la touche PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs (1: 2 8). Par défaut, c'est 2 joueurs. Ou sélectionnez l'option iMATCH en appuyant sur le bouton iMATCH. 5. Appuyez sur le bouton START/HOLD (rouge) pour activer le jeu et commencer à jouer. 6. Lancer de fléchettes: lorsque les 3 fléchettes ont été lancées, une commande vocale indiquera «Supprimer Dans» et le score clignotera. Les fléchettes peuvent alors être retirées sans affecter le score électronique. Une fois que toutes les fléchettes sont retirées de la surface de lecture, appuyez sur le bouton START pour passer au joueur suivant. Une commande vocale indiquera quel joueur est actif. De plus, les voyants du lecteur s'allumeront pour indiquer à qui le tour.
CARING FOR YOUR ELECTRONIC DARTBOARD 1. Never use metal tipped darts on this dartboard. Metal tipped darts will seriously damage the circuitry and electronic operation of this dartboard. 2. Do not use excessive force when throwing darts. Throwing darts too hard will cause frequent tip breakage and cause excess wear on the board. 3. Turn darts clockwise as you pull them from the board. This makes it easier to remove darts and extends the life of the tips. 4. Use only the A/C adapter that comes with the dartboard. Using the wrong adapter may cause electrical shock and damage to the electronic circuits. 5. Remove the batteries when not in use or if using the optional NC adapter. This will prolong the life of your batteries. 6. Do not spill liquids on the dartboard. Do not use spray cleaners, or cleaners that contain ammonia or other harsh chemicals as they may cause damage.	CUIDADOS DE LA DIANA ELECTRÓNICA 1. No utilices nunca dardos con punta de metal en esta diana. Los dardos con punta de metal dañarían gravemente los circuitos y el funcionamiento electrónico de esta diana de dardos. 2. No lances los dardos con excesiva fuerza. Lanzar los dardos demasiado fuerte provocará que las puntas se rompan con frecuencia y desgasta excesivamente la diana. 3. Gira los dardos en el sentido hacia la derecha al retirarlos de la diana. Esto facilita la retirada de los dardos y extiende la vida útil de las puntas. 4. Usa solo el adaptador de CA que se suministra con la diana. El uso de un adaptador incorrecto puede provocar descargas eléctricas y daños en los circuitos electrónicos. 5. Retira las baterías cuando no se utilicen o cuando se usa el adaptador de CA opcional. Esto prolongará la vida útil de las baterías. 6. No derrames líquidos en la diana de dardos. No usar limpiadores en aerosol ni limpiadores que contengan amoníaco u otros productos químicos agresivos, ya que podrían provocar daños.	ENTRETIEN DE VOTRE JEU DE FLÉCHETTES ELECTRONIQUE 1. Ne jamais utiliser de fléchettes à pointe en métal pour ce jeu de fléchettes. Les flèches à bouts métalliques endommageront sérieusement les circuits et le fonctionnement électronique de ce jeu de fléchettes. 2. Ne forcez pas trop lorsque vous lancez les fléchettes. En lançant les fléchettes trop fort, cela provoquera une casse fréquente de la pointe et une usure excessive du tableau. 3. En les retirant du tableau, tournez les fléchettes dans le sens des aiguilles d'une montre. De cette manière, c'est plus facile à retier les fléchettes et cela prolongera la durée de vie des pointes. 4. Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni avec le jeu de fléchettes. L'utilisation d'un mauvais adaptateur peut provoquer un choc électrique et endommager les circuits électroniques. 5. Retirez les batteries si vous ne l'utilisez pas ou si vous utilisez l'adaptateur NC en option. Cela permettra de prolonger la vie de vos batteries. 6. Ne pas renverser de liquide sur le jeu de fléchettes. N'utilisez pas d'aérosol nettoyant ou contenant de l'ammoniac ou d'autres produits chimiques corrosifs, car ils pourraient provoquer des dommages.

GAME MENU

MENÚ DE JUEGOS

MENU DE JEU

G01	301	G18	ShangHai
G02	Cricket	G19	Golf
G03	Scram	G20	Football
G04	Cut Throat	G21	Baseball
G05	Eng Cri	G22	Steeple chase
G0f	Adv-Cri	G23	Bowling
G07	Shooter	G24	Car Rally
G08	Big Six	G25	Shove Pen
G09	Overs	G2f	Nine Darts
G10	Unders	G27	G & R
G11	Count up	G28	Gold Hunt
G12	High Score	G29	Elimination
G13	Round Clk	G30	Horse shoes
G14	Killer	G31	Warfare
G15	Doub DN	G32	Adv War
G1f	41	G33	Paintball
G17	All Fives	G34	Fox Hunt

GAME OPTIONS

OPCIONES DE JUEGO

OPTIONS DE JEU

GAME 1: 301

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

In playing the game, the double in / double out option can be chosen (double out is the most widely used option). Simply press the "DOUBLE" button to change this setting. The indicators will display your current setting: Note: you can adjust total score of this game.

- **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.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.
- **Master Out** - A double or triple is required to finish the game.

Este popular juego de torneos y bares se juega restando cada dardo del total inicial hasta que el jugador llegue exactamente a 0 (cero). Si un jugador pasa el cero, se considera un "Bust" y la puntuación vuelve a donde estaba al inicio de esa ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita 32 para terminar la partida y alcanza 20, 8 y 10 (en total 38), la puntuación vuelve a 32 para la próxima ronda.

Al jugar, se puede elegir la opción Double In/ Double Out (la opción Double Out es la más popular). Pulse el botón "DOUBLE" para cambiar este ajuste. Los indicadores mostrarán sus ajustes actuales. Nota: puede ajustar la puntuación total de este juego.

- **Double In** - se debe alcanzar un doble antes de restar los puntos del total. En otras palabras, la puntuación de un jugador no comienza hasta que se alcanza un doble.
- **Double Out** - se debe alcanzar un doble para terminar el juego.
- **Double In y Double Out** - se requiere un doble para iniciar y finalizar la puntuación de la partida por parte de cada jugador.
- **Master Out** - se requiere un doble o triple para terminar el juego.

Ce tournoi populaire, un jeu de pub, se joue en enlevant une fléchette du total de départ jusqu'à ce qu'on atteigne exactement 0 (zéro). Si un joueur dépasse zéro, cela est considéré comme un «échec» et le score revient au niveau initial du début du tour. Par exemple, si un joueur a besoin d'un 32 pour finir le jeu et qu'il frappe sur 20, 8 et 10 (total 38), le score revient à 32 pour le tour suivant.

En jouant, on peut choisir l'option double in / double out (le double out est l'option la plus utilisée). Appuyez tout simplement sur le bouton «DOUBLE» pour changer ce réglage. Les indicateurs afficheront votre réglage actuel: Remarque: vous pouvez ajuster le score total de ce jeu.

- **Double In** - Un double doit être atteint avant d'arriver à une soustraction de points à partir du total. En d'autres termes, le score d'un joueur ne commence pas tant qu'un double n'est pas atteint.
- **Double Out** - Un double doit être touché pour terminer la partie.
- **Double In et Double Out** - Un double est requis pour chaque joueur pour commencer et terminer à marquer au jeu.
- **Master Out** - Un double ou un triple est nécessaire pour terminer la partie.

GAME 2: CRICKET
(For 2 players only)JUEGO 2: CRICKET
(Solo para 2 jugadores)JEU 2: CRICKET
(Pour 2 joueurs seulement)

Cricket is a 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.

El Cricket es un juego estratégico tanto para jugadores expertos como para principiantes. Los jugadores lanzan a los números más adecuados para ellos y pueden obligar a los oponentes a lanzar a números que no sean adecuados para ellos. El objetivo del Cricket es "cerrar" todos los números adecuados antes que el oponente mientras acumula la mayor cantidad de puntos.

Le cricket est un jeu stratégique pour joueurs expérimentés et débutants. Les joueurs lancent pour essayer d'obtenir les numéros qui leur conviennent le mieux et peuvent forcer leurs adversaires à lancer pour des nombres qui ne leur conviennent pas. L'objet du cricket est de "fermer" tous les numéros convenables avant son adversaire tout en accumulant le plus grand nombre de points.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	ASSEMBLAGE
GAME 2: CRICKET (For 2 players only)	JUEGO 2: CRICKET (Solo para 2 jugadores)	JEU 2: CRICKET (Pour 2 joueurs seulement)
Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bullseye 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 times. 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. NO-SCORE CRICKET (Press SELECT button when Cricket is displayed) Same rules as standard Cricket except there is no point scoring. The object of this version is to be the first to simply "close" all the appropriate numbers (15 through 20 and the bullseye).	Solo se usan los números 15 a 20 y la diana interior/exterior. Cada jugador debe dar en un número 3 veces para "abrir" ese segmento para marcar. A un jugador se le da el número de puntos del segmento "abierto" cada vez que lanza un dardo que llega a ese segmento, siempre que su oponente no haya cerrado ese segmento. Alcanzar el doble anillo cuenta como dos tiradas, y el triple anillo cuenta como 3 tiradas. Los números se pueden abrir o cerrar en cualquier orden. Un número se "cierra" cuando el otro jugador alcanza el segmento abierto 3 veces. Una vez que un número ha sido "cerrado", ningún jugador puede marcar en él durante el resto del juego. Ganar - El lado que cierra todos los números primero y acumula el total de puntos más alto es el ganador. Si un jugador "cierra" todos los números pero va por detrás en puntos, debe continuar marcando en los números "abiertos". Si el jugador no compensa la falta de puntos antes de que los jugadores oponentes "cierren" todos los números, el lado contrario gana. El juego continúa hasta que todos los segmentos estén cerrados. CRICKET SIN PUNTOS (Presione el botón SELECT cuando se muestre Cricket). Son las mismas reglas que en el Cricket estándar, excepto que no tiene puntuación. El objetivo de esta versión es ser el primero en simplemente "cerrar" todos los números adecuados (del 15 al 20 y la diana).	Seuls les chiffres 15 à 20 et le bullseye (centre de la cible) interne / externe sont utilisés. Chaque joueur doit toucher un numéro 3 fois pour «ouvrir» ce segment et pour pouvoir marquer. Un joueur gagne ensuite le nombre de points du segment «ouvert» chaque fois qu'il lance une fléchette qui atterrit dans ce segment, à condition que son adversaire ne l'ait pas fermé. Frapper le double anneau est équivalent à deux touches et le triple anneau à 3 touches. Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est «fermé» lorsque le ou les autres joueurs auront frappé le segment ouvert 3 fois. Une fois qu'un numéro ait été «fermé», aucun joueur ne peut marquer pour le reste de la partie. Gagner - Celui qui termine tous les numéros en premier et qui accumule le total de points le plus élevé remporte la victoire. Si un joueur "termine" tous les numéros en premier mais n'a pas suffisamment de points, il doit continuer à marquer avec les numéros "ouverts". Si le joueur ne rattrape pas le déficit de points avant que le (s) adversaire (s) ne "ferme" tous les numéros, le joueur adverse gagne. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les segments soient fermés. CRICKET SANS SCORE (Appuyez sur le bouton de SELECTION lorsque Cricket est affiché). Ce sont les mêmes règles que le cricket standard, avec une exception : il n'y a pas de point à marquer. L'objet de cette version consiste à être le premier tout simplement à «fermer» tous les nombres appropriés (15 à 20 et le centre de la cible).
GAME 3: SCRAM (For 2 players only)	JUEGO 3: SCRAM (Sólo para 2 jugadores)	JEU 3: SCRAM (Pour 2 joueurs seulement)
This game is a variation of Cricket. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. In round 1, player 1 tries to "close" (score 3 hits in each segment - 15 to 20 and bullseye). During this time, player 2 attempts to rack up as many points in the segments that the other player has not yet closed. Once player 1 has closed all segments, round 1 is complete. In round 2, each player's roles are reversed. Now, player 2 tries to close all the segments while player 1 goes for points. The game is over when round 2 is complete (player 2 closes all segments). The player with the highest point total is the winner.	Este juego es una variación del Cricket. El juego consiste en dos rondas. Los jugadores tienen un objetivo diferente en cada ronda. En la ronda 1, el jugador 1 intenta "cerrar" (marcar 3 tiradas en cada segmento - 15 a 20 y diana). Durante este tiempo, el jugador 2 intenta acumular tantos puntos en los segmentos que el otro jugador aún no haya cerrado. Una vez que el jugador 1 ha cerrado todos los segmentos, la ronda 1 se ha completado. En la ronda 2, los roles de cada jugador se invierten. Ahora, el jugador 2 intenta cerrar todos los segmentos mientras el jugador 1 busca puntos. La partida termina cuando se complete la ronda 2 (el jugador 2 cierra todos los segmentos). El jugador con el total de puntos más alto es el ganador.	Ce jeu est une variante du cricket. Il comprend deux parties. Les joueurs ont un objectif différent pour chaque partie. Pendant la partie 1, le joueur 1 tente de «fermer» (marquer 3 coups dans chaque segment - 15 à 20 et centre de la cible). Pendant ce temps, le joueur 2 tente d'accumuler le maximum de points dans les segments que l'autre joueur n'a pas encore fermés. Une fois que le joueur 1 a fermé tous les segments, la partie 1 est terminée. Pendant la partie 2, les rôles des joueurs sont inversés. Maintenant, le joueur 2 essaie de fermer tous les segments dans lesquels le joueur 1 cherche à avoir des points. Le jeu se termine lorsque la partie 2 est terminée (le joueur 2 ferme tous les segments). Le joueur gagnant sera celui ayant le total de points le plus élevé.
DB300Y19003	9	www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 4: CUT-THROAT CRICKET (For 2 players only)	JUEGO 4: CRICKET CUT-THROAT (Sólo para 2 jugadores)	JEU 4: CRICKET CUT-THROAT (COUPE-GORGE) (Pour 2 joueurs seulement)
Same basic rules as standard Cricket except once scoring begins, points are added to your opponent(s) total. The object of this game is to end up with the fewest points. This variation of Cricket offers a different psychology to the players. Rather than adding to your own score and helping your own cause as in standard Cricket, Cut-Throat offers the benefit of racking up points for your opponent(s), digging him in a deeper hole. Competitive players will love this variation!	Tiene las mismas reglas básicas que el Cricket estándar, excepto que una vez que comienza la puntuación, los puntos se añaden al total de tu(s) oponente(s). El objetivo de este juego es terminar con el menor número de puntos. Esta variación de Cricket ofrece una psicología diferente para los jugadores. En lugar de aumentar tu propia puntuación y ayudar a tu propia causa como en el Cricket estándar, el Cut-Throat ofrece el beneficio de acumular puntos para tu(s) oponente(s), para derrotarlos. ¡A los jugadores competitivos les encantará esta variación!	Il a les mêmes règles de base que celles du cricket standard, avec une différence qui est la suivante : une fois la notation commencée, les points seront ajoutés au total de votre (vos) adversaire(s). Le but de ce jeu est de se retrouver avec le moins de points possible. Cette variante du cricket offre aux joueurs une psychologie différente. Plutôt que d'ajouter à votre propre score et de contribuer à aider votre propre cause comme dans le cricket standard, Cut-Throat offre des points pour votre (vos) adversaire (s), tout en le (les) plongeant ainsi dans un trou plus profond. Les joueurs de compétition aimeront certainement cette variation!
GAME 5: ENGLISH CRICKET (For 2 players only)	JUEGO 5: CRICKET INGLÉS (Sólo para 2 jugadores)	JEU 5: CRICKET ANGLAIS (Pour 2 joueurs seulement)
This game is another variation of Cricket that requires precision dart throwing. The game consists of two rounds. The players have a different objective in each round. During the first round, player 2 attempts to throw bullseyes – with the objective of needing 9 to complete round 1. Double bull (red center) counts as 2 scores. Any throw that hit outer single and double segment is credited to player 1's point total. For example, if player 2 throws an outer 20, a single bullseye, and an outer 7 during his/her turn, player 2 will have one bullseye subtracted from the 9 needed, and 27 points will be credited to player 1's point total. Player 2 must exhibit accurate bullseye dart throwing! Meanwhile, player 1 attempts to score as many points as possible during this first round. Doubles and triples count 2x and 3x their respective values. However, to score points, player 1 must score over 40 points in each turn (3 throws) to amass points against player 2. Only those points over 40 are counted toward the cumulative score. Player 1 must also exhibit precision dart throwing and avoid hitting any bullseyes during this first round because any hits scored by player 1 in the bullseye area will be subtracted from player 2's needed total of 9 bullseyes. Once player 2 reaches the objective of getting 9 bullseyes, the roles are reversed for round two.	Este juego es otra variación del Cricket que requiere lanzar los dardos con precisión. La partida consiste en dos rondas. Los jugadores tienen un objetivo diferente en cada ronda. Durante la primera ronda, el jugador 2 intenta lanzar a la diana, con el objetivo de necesitar 9 para completar la ronda 1. la doble diana (centro rojo) cuenta como 2 puntuaciones. Cualquier lanzamiento que alcance el segmento individual externo y el doble se añade al total de puntos del jugador 1. Por ejemplo, si el jugador 2 lanza un 20 exterior, un solo tiro a la diana y un 7 exterior durante su turno, el jugador 2 tendrá una diana restada de los 9 necesarios, y 27 puntos se añadirán al total de puntos del jugador 1. ¡El jugador 2 debe lanzar de forma precisa a la diana! Mientras tanto, el jugador 1 intenta anotar tantos puntos como sea posible durante esta primera ronda. Los dobles y triples cuentan 2x y 3x sus respectivos valores. Sin embargo, para ganar puntos, el jugador 1 debe anotar más de 40 puntos en cada turno (3 lanzamientos) para acumular puntos contra el jugador 2. Solo los puntos a más de 40 se cuentan para el puntaje acumulado. El jugador 1 también debe lanzar de forma precisa los dardos y evitar alcanzar cualquier segmento durante esta primera ronda porque cualquier tiro anotado por el jugador 1 en el área de la diana se restará del total necesario de 9 puntos del jugador 2. Una vez que el jugador 2 alcanza el objetivo de obtener 9 dianas, los roles se invierten para la segunda ronda.	Ce jeu est une autre variante du cricket qui nécessite un lancer de fléchettes précis. Le jeu se compose de deux parties. Les joueurs ont un objectif différent à chaque partie. Pendant la première partie, le joueur 2 tente d'atteindre le double centre (centre de la cible) – l'objectif sera de faire 9 pour terminer la partie 1. Le double bull (centre rouge) compte comme 2 scores. N'importe quel lancer qui frappe les segments simples et doubles extérieurs est crédité au total des points du joueur 1. Par exemple, si le joueur 2, à son tour, atteint une cible extérieure 20, un double centre unique et une cible extérieure 7, le joueur 2 se voit soustraire un double centre des 9 nécessaires et 27 points seront crédités au total des points du joueur 1. Le joueur 2 doit démontrer un lancer de fléchette au centre de la cible très précis! En attendant, le joueur 1 tente de marquer autant de points que possible au cours de cette première partie. Les doubles et les triples comptent pour 2x et 3x leurs valeurs respectives. Cependant, pour marquer des points, le joueur 1 doit marquer plus de 40 points à chaque partie (3 lancers) pour accumuler des points contre le joueur 2. Seuls les points au-dessus de 40 seront comptés pour le score cumulé. Le joueur 1 doit également être précis en matière de lancer de fléchettes et il doit ainsi éviter de toucher tous les doubles centres pendant ce premier tour, car tous les coups marqués par le joueur 1 dans la zone double centre seront soustraits du total requis de 9 doubles centres du joueur 2. Une fois que le joueur 2 a atteint l'objectif d'obtenir 9 doubles centres, les rôles seront inversés pendant la deuxième partie.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 6: ADVANCED CRICKET (For 2 players only) This difficult version of cricket was developed for the advanced player. Players must close out the segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye) by using only triples and doubles! In this challenging game, doubles segments count as 1x the number, and triple segments count as 2x the number. The bullseye scoring is the same as in standard cricket. The first player to close out the numbers with the most points is the winner.	JUEGO 6: CRICKET AVANZADO (Sólo para 2 jugadores) Esta versión difícil del cricket fue desarrollada para jugadores expertos. ¡Los jugadores deben cerrar los segmentos (20, 19, 18, 17, 16, 15 y diana) usando solo triples y dobles! En este desafiante juego, los segmentos de dobles cuentan como 1x el número, y los segmentos triples cuentan x2 el número. La puntuación de la diana es la misma que en el cricket estándar. El primer jugador en cerrar los números con más puntos es el ganador.	JEU 6: CRICKET AVANCÉ (Pour 2 joueurs seulement) Cette version difficile du cricket a été développée pour joueur confirmé. Les joueurs doivent fermer les segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible) en n'utilisant que des triples et des doubles! Dans ce jeu stimulant, les segments doubles comptent pour 1x le nombre et les segments triples pour 2x le nombre. Le pointage du double centre de la cible est le même que celui du cricket standard. Le premier joueur à fermer les numéros avec le plus de points sera le gagnant.
GAME 7: SHOOTER This challenging game tests the player's ability to "group together" darts within a segment during each round of play. The computer will randomly select the segment the players must shoot for at the start of each round - indicated by a flashing number in the display. Scoring is as follows: Single segment = 1 Point Double segment = 2 Points Triple segment = 3 Points When the computer selects players to hit double Bullseye, the outer bull scores 2 points and the inner Bull scores 4 points. The player with the most points at the end of the rounds is the winner. Note: you can adjust number of rounds.	JUEGO 7: SHOOTER Este desafiante juego pone a prueba la habilidad del jugador de "agrupar" dardos dentro de un segmento durante cada ronda de juego. El ordenador seleccionará al azar el segmento al que los jugadores deben disparar al principio de cada ronda, indicado por un número que parpadea en la pantalla. La puntuación es la siguiente: Segmento individual = 1 punto Segmento doble = 2 puntos Triple segmento = 3 puntos Cuando el ordenador selecciona a los jugadores para lanzar a doble diana, la diana exterior anota 2 puntos y la diana interior anota 4 puntos. El jugador con más puntos al final de las rondas es el ganador. Nota: se puede ajustar el número de rondas.	JEU 7: SHOOTER Ce jeu stimulant permet de tester la capacité du joueur à «regrouper» les fléchettes au sein d'un segment tout au long de chaque partie. L'ordinateur sélectionnera, au hasard, le segment sur lequel les joueurs doivent tirer au début de chaque partie - indiqué par un chiffre clignotant sur l'écran. La notation est la suivante: Segment unique = 1 Point Double segment = 2 points Triple segment = 3 points Lorsque l'ordinateur sélectionne les joueurs qui doivent atteindre le double centre de la cible, le outer bull accorde 2 points et le inner bull donne 4 points. Le gagnant sera le joueur avec le plus de points à la fin des parties. Remarque: vous pouvez régler le nombre de parties.
GAME 8: BIG SIX This game allows players to challenge their opponents to hit the targets of their choice. Similar to the popular basketball game "HORSE"; however, players must earn the chance of picking the next target for their opponent by making a hit on the current target first. Single 6 is the first target to hit when the game begins. Before the game starts, players must agree on how many lives will be used by pressing SELECT button. Within the three throws, player 1 must hit a 6 to "save" their life. After the current target is hit, the next dart thrown will determine the opponent's target. If player 1 fails to hit the current target within 3 darts, they will lose a life and a chance to determine the next target for player 2. Player 2 will shoot for the single 6 that player 1 missed - and if it is hit, he can throw for a segment for the next round. Singles, doubles and triples are all separate targets for this game. The object of the game is to force your opponent into losing lives by selecting tough targets for your opponent to hit such as "Double Bullseye" or "triple 20" The last player with a life left is the winner. Note: you can adjust number of lives.	JUEGO 8: GRAN SEIS Este juego permite a los jugadores desafiar a sus oponentes para alcanzar a los objetivos que elijan. Es similar al popular juego de baloncesto "HORSE"; sin embargo, los jugadores deben tener la oportunidad de elegir el siguiente objetivo para su oponente al alcanzar primero el objetivo actual. El 6 simple es el primer objetivo para alcanzar cuando comienza el juego. Antes de que comience el juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre cuántas vidas se utilizarán presionando el botón SELECT. Dentro de los tres lanzamientos, el jugador 1 debe alcanzar un 6 para "salvar" su vida. Después de alcanzar el objetivo actual, el próximo dardo lanzado determinará el objetivo del oponente. Si el jugador 1 no logra alcanzar el objetivo actual en 3 dardos, perderá una vida y la posibilidad de determinar el siguiente objetivo para el jugador 2. El jugador 2 tirará al 6 simple que el jugador 1 falló, y si lo alcanza, él puede lanzar a un segmento para la próxima ronda. Singles, dobles y triples son objetivos separados en este juego. El objetivo del juego es forzar a tu oponente a perder vidas seleccionando objetivos duros para que tu oponente los alcance, como "Diana Doble" o "Triple 20". El último jugador con vida restante es el ganador. Nota: se puede ajustar el número de vidas.	JEU 8: GRAND SIX Ce jeu permet aux joueurs de défier leurs adversaires, défi qui consiste à toucher les cibles de leur choix. Il ressemble au jeu de basket populaire "HORSE"; Cependant, les joueurs doivent décrocher la possibilité de choisir la prochaine cible de leur adversaire en atteignant d'abord une fois la cible en cours. Single 6 est la première cible à toucher lorsque le jeu commence. Avant que le jeu ne commence, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de vies qui seront utilisées en appuyant sur le bouton SELECT. Avec trois lancers, le joueur 1 doit atteindre un 6 pour «sauver» sa vie. Une fois que la cible actuelle est touchée, la prochaine fléchette qui est lancée déterminera la cible de l'adversaire. Si le joueur 1 ne réussit pas à atteindre la cible actuelle avec les 3 fléchettes, il perd une vie et une chance qui lui permet de définir la prochaine cible pour le joueur 2. Le joueur 2 tirera sur Single 6 que le joueur 1 a raté - et si c'est touché, il peut tirer sur un segment pour la prochaine partie. Les Singles, Doubles et les Triples sont tous des cibles distinctes de ce jeu. Le but du jeu est de forcer votre adversaire à perdre des vies en sélectionnant des cibles difficiles à atteindre, telles que «Double Bullseye» ou «triple 20». Le vainqueur, c'est le dernier joueur à qui il reste encore une vie. Remarque: vous pouvez régler le nombre de vies.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 9: OVERS	JUEGO 9: OVERS	JEU 9: OVERS
The object of this game is to simply score higher ("over") than your own previous three dart total score. Before play begins, players choose the amount of lives to be used by pressing the SELECT button. When a player fails to score "over" their previous three-dart total, they will lose one life. When a player "equals" the previous three dart total, a life will also be lost. The screen on the right will light off once for each life taken away. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.	El objetivo de este juego es simplemente obtener una puntuación más alta que la puntuación total anterior de tres dardos. Antes de que comience el juego, los jugadores eligen la cantidad de vidas que se usarán presionando el botón SELECT. Cuando un jugador no logra anotar por encima de su total anterior de tres dardos, perderá una vida. Cuando un jugador iguala al total anterior de tres dardos, también se perderá una vida. La pantalla de la derecha se iluminará una vez por cada vida perdida. El último jugador con vida restante es el ganador. Nota: se puede ajustar el número de vidas.	Le but de ce jeu est tout simplement d'obtenir un score plus élevé (« over ») que le score total de vos trois dernières fléchettes. Avant que le jeu ne commence, les joueurs choisissent le nombre de vies à utiliser en appuyant sur le bouton de SELECTION. Lorsqu'un joueur ne réussit pas à « dépasser » le score total précédent de ses trois fléchettes, il perd une vie. Lorsqu'un joueur fait un score « égal » à celui du total de ses trois dernières fléchettes, une vie sera également perdue. L'écran de droite s'éteindra une fois pour chaque vie enlevée. Le dernier joueur à qui il restera une vie sera le gagnant. Remarque: vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 10: UNDERS	JUEGO 10: UNDERS	JEU 10: UNDERS
This game is the opposite of "Overs". Players must score less ("Under") than their own previous three-dart total. The game begins with 180 (highest total possible) when the player shoots higher than his or her own previous three-dart total, they will lose a life. Each dart that hits outside the scoring area, including bounce outs will be penalized with 60 points added to your score. This will be added at the end of the round when the "START/HOLD" button is pressed. The last player with a life remaining is the winner. Note: you can adjust number of lives.	Este juego es lo opuesto al "Overs". Los jugadores deben puntuar menos que su propio total anterior de tres dardos. El juego comienza con 180 (el total más alto posible) cuando el jugador tira más que su total anterior de tres dardos, perderá una vida. Cada dardo que alcance fuera del área de puntuación, incluidos los rebotes, será penalizado con 60 puntos agregados a su puntuación. Esto se añadirá al final de la ronda cuando se presione el botón "START/HOLD". El último jugador con vida restante es el ganador. Nota: se puede ajustar el número de vidas.	Ce jeu est l'opposé de « Overs ». Les joueurs doivent marquer moins (« au-dessous ») que le score total de leurs trois précédentes fléchettes. Le jeu commence à 180 (plus grand total possible) lorsque le joueur tire et obtient un score plus grand que le total de celui de ses trois fléchettes précédentes, il perd une vie. Chaque fléchette en dehors de la surface de jeu, y compris les rebonds, sera pénalisée de 60 points qui seront ajoutés à votre score. Ceci sera ajouté à la fin de la partie lorsqu'on appuie sur le bouton "START / HOLD". Le dernier joueur à qui il restera une vie sera le gagnant. Remarque: vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 11: COUNT-UP	JUEGO 11: COUNT-UP	JEU 11: COUNT-UP (DÉCOMPTE)
The object of this game is to be the first player to reach the specified point total (400, 500 ...). Point total is specified when the game is selected. Each player attempts to score as many points as possible per round. Doubles and triples count 2 or 3 times the numerical value of each segment. For example a dart that lands in the triple 20 segment is scored as 60 points. The cumulative scores for each player will be displayed in the display as the game progresses. Note: you can adjust total score.	El objetivo de este juego es ser el primer jugador en alcanzar el total de puntos especificado (400, 500...). El total de puntos se especifica cuando se selecciona el juego. Cada jugador intenta anotar tantos puntos como sea posible por ronda. Los dobles y los triples cuentan 2 o 3 veces el valor numérico de cada segmento. Por ejemplo, un dardo que alcanza el segmento de triple 20 se puntúa con 60 puntos. Las puntuaciones acumulativas de cada jugador se mostrarán en la pantalla a medida que avance el juego. Nota: se puede ajustar la puntuación total.	Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre le total de points spécifié (400, 500...). Le total des points est précisé lorsque le jeu est sélectionné. Chaque joueur tente de marquer le maximum de points possibles par partie. Les doubles et les triples comptent pour 2 ou 3 fois la valeur numérique de chaque segment. Par exemple, une fléchette qui atterrit dans le segment triple 20 est notée 60 points. Les scores cumulés de chaque joueur seront affichés à l'écran au fur et à mesure que le jeu avance. Remarque: vous pouvez ajuster le score total.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 12: HIGH SCORE	JUEGO 12: ALTA PUNTUACIÓN	JEU 12: SCORE ÉLEVÉ
The rules for this competitive game are simple - Rack up the most points in three rounds (nine darts) to win. Doubles and triples count as 2x and 3x that segment's score respectively. You can adjust number of rounds.	Las reglas de este juego competitivo son sencillas: acumula la mayor cantidad de puntos en tres rondas (nueve dardos) para ganar. Dobles y triples cuentan como x2 y x3 la puntuación de ese segmento, respectivamente. Se puede ajustar el número de rondas.	Les règles de ce jeu de compétition sont simples: pour gagner, accumulez le plus de points possibles en trois rounds (neuf fléchettes). Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2x et 3x le score de ce segment. Vous pouvez ajuster le nombre de rounds.
GAME 13: ROUND-THE-CLOCK	JUEGO 13: ROUND-THE-CLOCK	JEU 13: ROUND-THE-CLOCK (À TOUTE HEURE)
Each player attempts to score in each number from 1 through 20 in order. Each player throws 3 darts per turn. If a correct number is hit, he/she tries for the next number in sequence. The first player to reach 20 is the winner. The display will indicate which segment you are shooting for. A player must continue shooting for a segment until it is hit. The display will then indicate the next segment you should shoot for. There are many difficulty settings available for this game. Each game has the same rules, the differences are detailed as follows: ROUND-THE-CLOCK 1 - Game starts at segment number 1. ROUND-THE-CLOCK 5 - Game starts 5. ROUND-THE-CLOCK 10 - Game starts at segment number 10. ROUND-THE-CLOCK 15 - Game starts at segment number 15. Since this game does not utilize point scoring, the double and triple rings count as single numbers. ROUND-THE-CLOCK Double Player must score a Double in each segment from 1 through 20 in order. ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Game starts at double segment 5. ROUND-THE-CLOCK Double 10 Game at double 10 ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Game starts at double segment 15. ROUND-THE-CLOCK Triple - Player must score a Triple in each segment from 1 through 20 in order. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 Game starts at triple segment 5. ROUND-THE-CLOCK Triple 10- Game starts at triple segment 10. ROUND-THE-CLOCK Triple 15- Game starts at triple segment 15.	Cada jugador intenta anotar en cada número del 1 al 20 en orden. Cada jugador lanza 3 dardos por turno. Si se alcanza un número correcto, intentará el próximo número de la secuencia. El primer jugador en llegar a 20 es el ganador. La pantalla indicará a qué segmento al que debe tirar. Un jugador debe continuar tirando a un segmento hasta que lo alcance. La pantalla indicará el siguiente segmento que debe alcanzar. Hay muchos ajustes de dificultad disponibles para este juego. Cada juego tiene las mismas reglas, las diferencias se detallan a continuación: ROUND-THE-CLOCK 1 - El juego comienza en el segmento número 1. ROUND-THE-CLOCK 5 - El juego comienza en el segmento número 5. ROUND-THE-CLOCK 10 - El juego comienza en el segmento número 10. ROUND-THE-CLOCK 15 - El juego comienza en el segmento número 15. Ya que este juego no utiliza marcador de puntos, los anillos dobles y triples cuentan como números individuales. ROUND-THE-CLOCK Doble - El jugador debe obtener un doble en cada segmento del 1 al 20 en orden. ROUND-THE-CLOCK Doble 5 - El juego comienza en el segmento de doble 5. ROUND-THE-CLOCK Doble 10 - El juego comienza en el segmento de 10 doble. ROUND-THE-CLOCK Doble 15 - El juego comienza en el segmento de 15 doble. ROUND-THE-CLOCK Triple- El jugador debe obtener un triple en cada segmento del 1 al 20 en orden. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - El juego comienza en el segmento de 5 triple. ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - El juego comienza en el segmento de 10 triple ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - El juego comienza en el segmento de 15 triple.	Chaque joueur tente de marquer dans chaque nombre de 1 à 20 dans l'ordre. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour. Si un nombre correct est atteint, il (elle) essaie le numéro suivant dans l'ordre. Le premier joueur à atteindre 20 sera le gagnant. L'écran indiquera le segment pour lequel vous jouez. Le joueur doit continuer à tirer un segment jusqu'à ce qu'il le touche. L'écran indiquera alors le prochain segment sur lequel vous devez tirer. Il y a beaucoup de réglages de la difficulté disponibles pour ce jeu. Chaque jeu a les mêmes règles, les différences sont détaillées comme suit: ROUND-THE-CLOCK 1 - Le jeu commence au segment 1. ROUND-THE-CLOCK 5 - Le jeu commence au 5. ROUND-THE-CLOCK 10 - Le jeu commence au segment 10. ROUND-THE-CLOCK 15 - Le jeu commence au segment 15. Comme ce jeu n'utilise pas de points, les anneaux doubles et triples comptent comme des simples. ROUND-THE-CLOCK Double le joueur doit marquer un double dans chaque segment de 1 à 20, dans l'ordre. ROUND-THE-CLOCK Double 5 - Le jeu commence au double segment 5. ROUND-THE-CLOCK Double 10 -Le jeu à commence au double segment10. ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Le jeu commence au double segment 15. ROUND-THE-CLOCK Triple - Le joueur doit marquer un triple dans chaque segment de 1 à 20, dans l'ordre. ROUND-THE-CLOCK Triple 5 Le jeu commence au triple segment 5. ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Le jeu commence au triple segment 10. ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Le jeu commence au triple segment 15.

English

GAME MENU

GAME 14: KILLER

This game will really show who your friends are. The game can be played with as few as two players, but the excitement and challenge builds with even more players. To start, each player must select his number by throwing a dart at the target area. The display will indicate "SEL" at this point. The number each player gets is his assigned number throughout the game. No two players can have the same number. Once each player has a number, the action starts.

Your first objective is to establish yourself as a "Killer" by hitting the double segment of your number. Once your double is hit, you are a "Killer" for the rest of the game. Now, your objective is to "kill" your opponents by hitting their segment number until all their "lives" are lost. The last player to remain with lives is declared the winner. It is not uncommon for players to "team up" and go after the better player to knock him out of the game. Note: you can adjust number of lives. In addition, for those who really want a challenge, there are three additional difficulty settings: Doubles 3 lives, Doubles 5 lives, and Doubles 7 lives. In these games, you can only "Kill" opponents by scoring doubles in their number segment.

Español

MENÚ DE JUEGOS

JUEGO 14: KILLER

Este juego mostrará quiénes son tus verdaderos amigos. El juego se puede jugar con solo dos jugadores, pero la emoción y el desafío aumentan con más jugadores. Para comenzar, cada jugador debe seleccionar su número tirando un dardo en el área objetivo. La pantalla indicará "SEL" en este punto. El número que obtiene cada jugador es su número asignado durante todo el juego. Dos jugadores no pueden tener el mismo número. Una vez que cada jugador tiene un número, comienza la acción.

Su primer objetivo es establecerse como un "asesino" al alcanzar el segmento doble de tu número. Una vez que alcanza su doble doble, es un "asesino" durante el resto del juego. Ahora, tu objetivo es "matar" a tus oponentes alcanzado su número de segmento hasta que se pierdan todas sus "vidas". El último jugador en quedarse con vidas será declarado ganador. Es común que los jugadores se "alién" para vencer al mejor jugador. Nota: se puede ajustar el número de vidas. Además, para aquellos que realmente quieren un desafío, hay tres ajustes de dificultad adicionales: Dobles 3 vidas, Dobles 5 vidas y Dobles 7 vidas. En estos juegos, solo puedes "matar" a los oponentes anotando dobles en su segmento de números.

Français

MENU DE JEU

JEU 14: KILLER

Ce jeu va vraiment vous montrer qui sont vos amis. On peut jouer à deux seulement, mais l'excitation et le défi augmentent avec plus de joueurs. Pour commencer, chaque joueur doit sélectionner son numéro en lançant une fléchette sur la zone cible. L'écran indiquera «SEL» à ce stade. Le numéro qu'obtient chaque joueur sera celui qui lui sera attribué tout au long du jeu. Deux joueurs ne peuvent pas avoir le même numéro. Une fois que chaque joueur a obtenu un numéro, le jeu peut commencer.

Votre premier objectif est de vous affirmer comme «Killer » (tueur) en frappant le double segment de votre numéro. Une fois que votre double est touché, vous êtes un «Killer» pour le reste du jeu. Maintenant, votre objectif est de "tuer" vos adversaires en frappant leur numéro de segment jusqu'à ce que toutes leurs "vies" soient perdues. Le dernier joueur à rester en vie est déclaré vainqueur. Il n'est pas rare que les joueurs «fassent équipe» et s'attaquent au meilleur joueur pour l'éliminer du match. Remarque: vous pouvez ajuster le nombre de vies. En outre, pour ceux qui recherchent vraiment un défi, il existe trois niveaux de difficulté supplémentaires: Double 3 vies, Double 5 vies et Double 7 vies. Dans ces jeux, vous pouvez uniquement "tuer" vos adversaires en marquant des doubles dans leur numéro.

GAME 15: DOUBLE DOWN

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

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

JUEGO 15: DOUBLE DOWN

Cada jugador comienza el juego con 40 puntos. El objetivo es puntuar en el segmento activo de la ronda actual. La primera ronda, el jugador debe lanzar al segmento 15. Si no se alcanza 15, su puntuación divide a la mitad. Si se alcanzan algunos 15, cada 15 (dobles y triples cuentan) se añade al total inicial. Los jugadores de la ronda siguiente lanzan para el segmento 16 y los lanzamientos se añaden al total acumulado de puntos nuevos. De nuevo, si no se registran lanzamientos, el total del punto se reduce a la mitad.

Cada jugador lanza a los números en orden como se indica en el siguiente (la pantalla indicará el segmento activo al que lanzar). El jugador que completa el juego con la mayor cantidad de puntos es el ganador.

JEU 15: DOUBLE DOWN

Chaque joueur commence la partie avec 40 points. L'objectif, c'est de marquer beaucoup de coups dans le segment actif du round en cours. Au premier tour, le joueur doit tirer sur le segment 15. Si aucun 15 n'est touché, son score est réduit de moitié. S'il y a des 15 qui sont touchés, chaque 15 (compte doubles et triples) est ajouté au total de départ. Les joueurs du prochain tour lancent sur le segment 16 et les coups sont ajoutés au nouveau total de points cumulé. Encore une fois, s'il n'y a pas de résultat enregistré, le total des points sera réduit de moitié.

Chaque joueur essaye d'atteindre les numéros, comme c'est indiqué dans le tableau ci-dessous dans l'ordre (l'écran indiquera le segment actif vers lequel il faut lancer). Le joueur qui termine le jeu avec le plus de points sera le gagnant.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player1/Jugador1 / Joueur 1										
Player1/Jugador1 / Joueur 1										

Any Double / Cualquier Doble / Tout double

Any Triple / Cualquier Triple / Tout triple

DB300Y19003

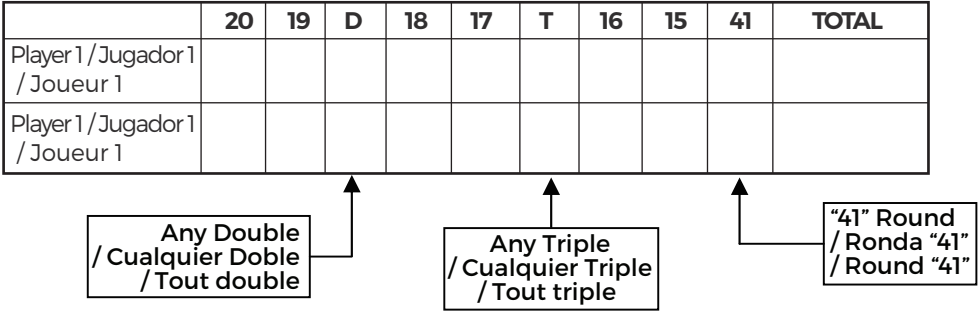
14

www.medalsports.com

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

Este juego tiene reglas similares al Double Down estándar, como se describe más arriba, pero con dos excepciones. La primera, es que en vez de pasar de 15 a 20 y diana, se invierte la secuencia y se indicará en la pantalla. La segunda es que se incluye una ronda adicional hacia el final en la que los jugadores deben intentar anotar tres lanzamientos que suman 41 puntos (20, 20, 1, 19, 19, 3, D10, D10, 1; etc.). Esta ronda de "41" añade un nivel extra de dificultad al juego. Recuerde, la puntuación de un jugador se reduce a la mitad si no lo consigue, por tanto la ronda "41" es un gran desafío.

Ce jeu a les mêmes règles que celles du jeu standard Double Down décrit ci-dessus, à deux exceptions près : tout d'abord, au lieu de passer de 15 à 20 et à bullseye (centre de la cible), la séquence est inversée, ce qui sera indiqué à l'écran. Deuxième exception, un tour supplémentaire est inclus à la fin quand les joueurs doivent tenter de marquer trois coups qui totalisent 41 points (20, 20, 1; 19, 19, 3; J10, J10, 1; etc.). Ce tour «41» ajoute un niveau de difficulté supplémentaire au jeu. N'oubliez pas que le score d'un joueur est réduit de moitié en cas d'échec. Ainsi, le tour «41» présente un véritable défi!



GAME 17: ALL FIVES

The entire board is in-play for this game (all segments are active). With each round (of 3 darts) each player has to score a total which is divisible by 5. Every "five" counts as one point. For example, 10, 10, 5 = 25. Since 25 is divisible by 5 five's, this player scores 5 points (5 x 5 = 25).

If a player throws 3 darts that are not divisible by 5, no points are given. Also, the last dart of each round must land in a segment. If a player throws the third dart and it lands in the catch ring area (or misses the board completely), he earns no points even if the first two darts are divisible by 5. This prevents a player from "tanking" the third throw if his first two are good. The first player to total fifty-one (51) "fives" is the winner. The screen will keep track of the point totals. Note: you can adjust number of 5 you need to get.

JUEGO 17: TODO CINCOS

Toda la diana está activa durante este juego (todos los segmentos están activos). Con cada ronda (de 3 dardos) cada jugador tiene que anotar un total divisible por 5. Cada "cinco" cuenta como un punto. Por ejemplo, 10, 10, 5 = 25. Ya que 25 es divisible entre 5 cincos, este jugador obtiene 5 puntos (5 x 5 = 25).

Si un jugador lanza 3 dardos que no son divisibles entre 5, no se le otorgan puntos. Además, el último dardo de cada ronda debe llegar a un segmento. Si un jugador lanza el tercer dardo y aterriza en el área del anillo de retención (o no le da en la diana), no gana puntos, incluso si los primeros dos dardos son divisibles entre 5. Esto evita que un jugador falle el tercer lanzamiento si sus primeros dos son buenos El primer jugador en llegar a cincuenta y un (51) "cincos" es el ganador. La pantalla hará un seguimiento de los totales de puntos. Nota: se puede ajustar el número de 5 que necesita obtener.

JEU 17: TOUS FIVES

Le tableau entier est utilisé pour ce jeu (tous les segments sont actifs). À chaque partie (de 3 fléchettes), chaque joueur doit marquer un total divisible par 5. Chaque "cinq" compte pour un point. Par exemple, 10, 10, 5 = 25. Comme 25 est divisible par 5, ce joueur marque 5 points (5 x 5 = 25).

Si un joueur lance 3 fléchettes non divisibles par 5, aucun point n'est attribué. De plus, la dernière flèche de chaque tour doit toucher un segment. Si un joueur lance une troisième flèche qui atteint la zone de l'anneau de capture (ou manque complètement le tableau), il ne gagne aucun point, même si les deux premières fléchettes sont divisibles par 5. Cela empêche un joueur de "rattraper" le troisième lancer si ses deux premiers sont bons. Le premier joueur à avoir totalisé cinquante-et-un (51) «cinqs» sera le gagnant. L'écran gardera trace du total des points. Remarque: vous pouvez régler le nombre de 5 que vous devez obtenir.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
Game 18: SHANGHAI	JUEGO 18: SHANGHAI	JEU 18: SHANGHAI
Each player must progress around the board from 1 through 20 in order. Players start at number 1 and throw 3 darts. The object is to score the most points possible in each round of 3 darts. Doubles and triples count toward your score. The player with the highest score after completing all twenty segments is the winner. Adjustable Difficulty Settings for Shanghai include the following options: • SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1 • SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5 • SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10 • SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15 In addition, Super Shanghai is more difficult. The game is only 7 rounds. This rule is similar as described above except that specific targets needs to be hit in 3 darts, or the score will become zero. • SUPER SHANGHAI 1 - Game starts at segment 1, ends at segment 7. Specific targets are 3 and 5. • SUPER SHANGHAI 5 - Game starts at segment 5, ends at segment 11. Specific targets are 7 and 9. • SUPER SHANGHAI 10 - Game starts at segment 10, ends at segment 16. Specific targets are 12 and 14. • SUPER SHANGHAI 15 - Game starts at segment 15, ends at segment 25. Specific targets are 17 and 19.	Cada jugador debe progresar en orden alrededor de la diana de 1 a 20. Los jugadores comienzan en el número 1 y lanzan 3 dardos. El objetivo es obtener la mayor puntuación posible en cada ronda de 3 dardos. Dobles y triples cuentan para puntuación. El jugador con la puntuación más alta después completar los veinte segmentos es el ganador. La configuración de dificultad ajustable para Shanghai incluye las siguientes opciones: • SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1 • SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5 • SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10 • SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15 Además, Super Shanghai es más difícil. El juego solo tiene 7 rondas. Esta regla es similar a la descrita anteriormente, excepto que los objetivos específicos deben ser alcanzados en 3 dardos, o la puntuación será cero. • SUPER SHANGHAI 1 - El juego comienza en el segmento 1, termina en el segmento 7. Los objetivos específicos son 3 y 5. • SUPER SHANGHAI 5 - El juego comienza en el segmento 5, termina en el segmento 11. Los objetivos específicos son 7 y 9. • SUPER SHANGHAI 10 - El juego comienza en el segmento 10, termina en el segmento 16. Los objetivos específicos son 12 y 14. • SUPER SHANGHAI 15 - El juego comienza en el segmento 15, termina en el segmento 25. Los objetivos específicos son 17 y 19.	Chaque joueur doit progresser sur le tableau de 1 à 20 dans l'ordre. Les joueurs commencent au numéro 1 et lancent 3 fléchettes. Le jeu consiste à marquer le plus de points possible à chaque partie de 3 fléchettes. Les doubles et les triples comptent pour votre score. Le joueur avec le score le plus élevé, après avoir terminé les vingt segments, sera le gagnant. Les paramètres de difficulté réglables pour Shanghai comprennent les options suivantes: • SHANGHAI 1 - Le jeu commence au segment 1 • SHANGHAI 5 - Le jeu commence au segment 5 • SHANGHAI 10 - Le jeu commence au segment 10 • SHANGHAI 15 - Le match commence au segment 15 En outre, Super Shanghai est plus difficile. Le jeu est seulement composé de 7 tours. Cette règle est similaire à celle décrite ci-dessus, sauf que des cibles spécifiques doivent être atteintes avec 3 fléchettes, sinon le score deviendra nul. • SUPER SHANGHAI 1 - Le jeu commence au segment 1 et se termine au segment 7. Les cibles spécifiques sont les 3 et 5. • SUPER SHANGHAI 5 - Le jeu commence au segment 5 et se termine au segment 11. Les cibles spécifiques sont les 7 et 9. • SUPER SHANGHAI 10 - Le jeu commence au segment 10 et se termine au segment 16. Les cibles spécifiques sont les 12 et 14. • SUPER SHANGHAI 15 - Le jeu commence au segment 15 et se termine au segment 25. Les cibles spécifiques sont les 17 et 19.
Game 19: GOLF	JUEGO 19: GOLF	JEU 19: GOLF
This is a dartboard simulation of the game golf (but you don't need clubs to play). The object is to complete a round of 9 through 18 "holes" with the lowest score possible. The Championship "course" consists of all par 3 holes making par 27 for a nine hole round or 54 for a round of 18. The segments 1 through 18 are used with each number representing a "hole." You must score 3 hits in each hole to move to the next hole. Obviously, double and triples affect your score as they allow you to finish a hole with fewer strokes. For example, throwing a triple on the first shot of a hole it is counted as an "eagle" and that player gets a complete that hole with 1 "stroke." Note: The active player continues to throw darts until he "holes out" (scores 3 hits on the current hole). The voice announcer will indicate the player that is up - listen carefully to avoid shooting out of sequence. By the way, there are no "gimmes" in this game!	Esta es una simulación de la diana del juego de golf (pero no necesitas palos para jugar). El objetivo es completar una ronda de 9 a 18 "hoyos" con la puntuación más baja posible. La "cancha" del Campeonato consiste en todos los hoyos par 3 que hacen par 27 para una ronda de nueve hoyos o 54 para una ronda de 18. Los segmentos 1 a 18 se usan con cada número que representa un "hoyo". Debe anotar 3 golpes en cada hoyo para pasar al siguiente hoyo. Obviamente, el doble y el triple afectan tu puntuación ya que permiten terminar un hoyo con menos golpes. Por ejemplo, tirar un triple en el primer tiro de un hoyo se cuenta como un "eagle" y ese jugador obtiene un hoyo completo con 1 "stroke". Nota: El jugador activo continúa lanzando dardos hasta que "agujerea" (puntuá 3 golpes en el hoyo actual). El mensaje de voz indicará el reproductor que está activo, escuche con atención para evitar lanzamientos fuera de secuencia. Por cierto, ¡no hay "gimmes" en este juego!	Ce jeu est une simulation du jeu de fléchettes sur le golf (mais vous n'avez pas besoin de clubs pour jouer). Le but du jeu est de compléter une partie de 9 à 18 « trous » avec le score le plus bas possible. Le « parcours » du championnat comprend tous les trous par 3, soit 27 pour une ronde de neuf trous ou 54 pour une ronde de 18. Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque nombre représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups dans chaque trou pour pouvoir passer au trou suivant. Evidemment, les doubles et les triples affectent votre score car ils vous permettent de terminer un trou en moins de coups. Par exemple, tirer un triple sur le premier coup d'un trou est considéré comme un « aigle » et ce joueur obtient un trou complet avec 1 « coup ». Les segments 1 à 18 sont utilisés avec chaque nombre représentant un « trou ». Vous devez marquer 3 coups dans chaque trou pour pouvoir passer au trou suivant. Evidemment, les doubles et les triples affectent votre score car ils vous permettent de terminer un trou en moins de coups. Par exemple, tirer un triple sur le premier coup d'un trou est considéré comme un « aigle » et ce joueur obtient un trou complet avec 1 « coup ».

GAME MENU

Game 20: FOOTBALL

Strap your helmet on for this game! The first thing necessary is to select each player's "playing field." This can be done by throwing a dart or by manually pressing a segment on the board by each player. This is entirely up to you, but whichever segment is selected becomes your starting point which carries through the bullseye and directly across to the other side of the bullseye (see diagram). The First player to "score" is the winner. The display will keep track of your progress and indicate the segment you need to throw for next.

For example, if you select the 20 segment, you start on the double 20 (outer ring) and continue all the way through to the double 3. The "field" is made up of 11 individual segments and must be hit in order. So, keeping with the example above, you must throw darts in the following segments in this order: Double 20 ... Outer Single 20 (Rectangle) ... Triple 20 ... Inner Single 20(Triangle) ... Outer Bullseye ... Inner Bullseye ... Outer Bullseye ... Inner Single 3(Triangle) ... Triple 3 ... Outer Single 3 (Rectangle) ... and finally a Double 3.

MENÚ DE JUEGOS

JUEGO 20: FÚTBOL

¡Ponte casco para este juego! Lo primero que se necesita es seleccionar el "campo de juego" de cada jugador. Esto se puede hacer tirando un dardo o pulsando manualmente cada jugador un segmento en el tablero. Esto depende completamente de ti, pero el segmento que se seleccione se convierte en el punto de partida que atraviesa la diana y cruza directamente al otro lado de la diana (consultar el diagrama). El primer jugador en "marcar" es el ganador. La pantalla realizará un seguimiento del progreso e indicará el segmento al que se necesita lanzar.

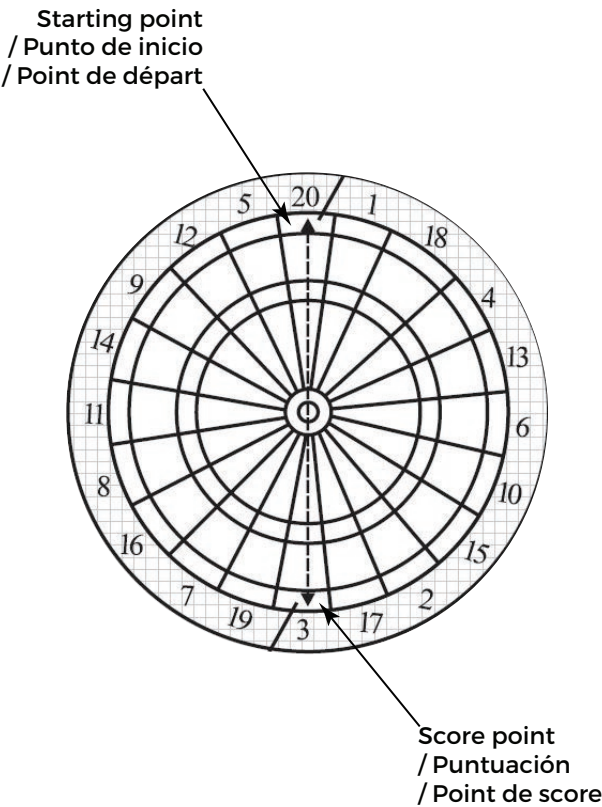
Por ejemplo, si se selecciona el segmento 20, comienza en el 20 doble (anillo exterior) y continúa hasta el 3 doble. El "campo" consta de 11 segmentos individuales y deben marcarse en orden. Por lo tanto, manteniendo el ejemplo anterior, se debe lanzar los dardos en los siguientes segmentos en este orden: Doble 20 ... Externo 20 (Rectángulo) ... Triple 20 ... Interno 20 Sencillo (Triángulo) ... Diana exterior ... Diana interior ... Diana exterior ... Interno 3 sencillo (triángulo) ... Triple 3 ... exterior sencillo 3 (rectángulo) ... y finalmente un doble 3.

MENU DE JEU

JEU 20: FOOTBALL

Attache bien ton casque pour ce jeu! La première chose nécessaire est de sélectionner le «terrain de jeu» de chaque joueur. Cela peut être fait, par chaque joueur, en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur un segment du plateau. C'est vraiment à vous de décider, mais quel que soit le segment choisi, ce dernier deviendra votre point de départ et il traversera le centre de la cible et passera directement de l'autre côté du centre de la cible (voir le diagramme). Le premier joueur qui va «marquer» sera le gagnant. L'écran suivra vos progrès et indiquera le segment où vous devez lancer pour passer au suivant.

Par exemple, si vous sélectionnez le segment 20, vous commencerez par le double 20 (bulle extérieure) et continuez jusqu'au double 3. Le «champ» se compose de 11 segments individuels et doit être touché dans l'ordre. Ainsi, selon l'exemple ci-dessus, vous devez lancer les fléchettes vers les segments suivants dans cet ordre: Double 20 ... Simple extérieur 20 (Rectangle) ... Triple 20 ... Simple intérieur 20 (Triangle) ... Bullseye extérieur ... Bullseye intérieur ... Bullseye extérieur ... Intérieur simple 3 (Triangle) ... Triple 3 ... Extérieur simple 3 (Rectangle) ... et enfin un Double 3.



GAME MENU

Game 21: BASEBALL

This dartboard version of baseball takes a great deal of skill. As in the real game, a complete game consists of 9 innings. Each player throws 3 darts per "inning." Inning 1 will use segment 1 and so on. Player needs to hit the specific segment to run. The field is laid out as shown in the diagram. Once player runs to home base, he/she scores 1 point.

Segment	Result
Singles segments	"Single" - one base
Doubles segment	"Double" - two bases
Triples segment	"Triple" - Three bases
Bullseye	"Home Run"
(can only be attempted on third dart of each round)	

MENÚ DE JUEGOS

JUEGO 21: BÉISBOL

Esta versión de béisbol de dardos requiere mucha habilidad. Como en el juego real, un partido completo consiste en 9 entradas. Cada jugador lanza 3 dardos por "entrada". La entrada 1 usará el segmento 1 y así sucesivamente. El jugador necesita alcanzar el segmento específico para avanzar. El campo se presenta como se muestra en el diagrama. Una vez que el jugador llega a la base, marca 1 punto.

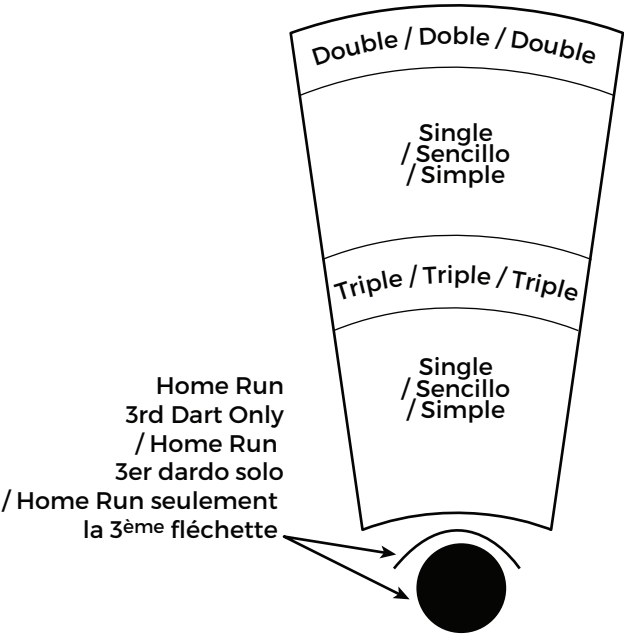
Segmento	Resultado
Segmentos sencillos	"Sencillo" - Una base
Segmento doble	"Doble" - Dos bases
Segmento triple	"Triple" - Tres bases.
Diana	"Home Run" (solo se puede intentar en el tercer dardo de cada ronda)

MENU DE JEU

JEU 21: BASEBALL

Cette version baseball du jeu de fléchettes exige beaucoup d'habileté. Comme dans le jeu réel, un jeu complet consiste en 9 manches. Chaque joueur lance 3 fléchettes par «manche». La manche 1 utilisera le segment 1, etc. Le joueur doit atteindre le segment spécifique pour passer. Le champ est aménagé comme indiqué dans le diagramme. Une fois que le joueur arrive à la base, il / elle marque 1 point.

Segment	Résultat
Segments simples	« Single » - une base
Segment double	« Double » - deux bases
Segment triple	« Triple » - Trois bases
Centre de la cible	« Home Run » (peut être tenté uniquement à la troisième flèche de chaque tour)



The object of the game is to score as many points as possible each inning. The player with the highest point at the end of the game is the winner.

Adjustable Difficulty Settings for BASEBALL include 6 rounds and 9 rounds. Each option is played exactly as outlined above with the exception of the number of round it takes to win the game.

El objetivo del juego es anotar todos los puntos posibles por cada entrada. El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.

La dificultad ajustable para BÉISBOL incluye 6 rondas y 9 rondas. Cada opción se juega como se describe anteriormente, con la excepción del número de rondas necesarias para ganar la partida.

Le but du jeu est de marquer autant de points que possible à chaque manche. Le joueur avec le nombre de points le plus élevé à la fin de la partie sera le gagnant.

Les paramètres des difficultés réglables pour le BASEBALL comprennent 6 parties et 9 parties. On joue chaque option exactement comme indiqué ci-dessus, à l'exception du nombre de parties nécessaires pour gagner la partie.

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
Game 22: STEEPLECHASE	JUEGO 22: CARRERA DE OBSTÁCULOS	JEU 22: STEEPLECHASE
The object of this game is to be the first player to finish the "race" by being the first to complete the "track." The track starts at the 20 segment and runs clockwise around the board to the 5 segment and ends with a bullseye. Sounds easy right? What has not yet been specified is that you must hit the inner single segment (Triangle) of each number to get through the course. This is the area between the bullseye and the triples ring. And, as with a real steeplechase, there are obstacles throughout the course to hurdle. The four hurdles are found at the following places: (Hit the appointed segment to pass the hurdles) • 1st fence Triple 13 • 2nd fence Triple 17 • 3rd fence Triple 8 • 4th fence Triple 5 The first player to complete the course and hit the bullseye wins the race.	El objetivo de este juego es ser el primer jugador en terminar la "carrera", siendo el primero en completar la "pista". La pista comienza en el segmento 20 y va en el sentido de las agujas del reloj hasta el segmento 5 y finaliza con una diana. Parece fácil, ¿no? Lo que no se ha especificado aún es que debe alcanzar el segmento individual interno (triángulo) de cada número para superar la carrera. Ésta es el área entre la diana y el anillo de triples. Y, como en una carrera de obstáculos de verdad, hay obstáculos a lo largo de la carrera que deben superarse. Los cuatro obstáculos se encuentran en los siguientes lugares: (alcanza el segmento designado para superar los obstáculos) • 1er obstáculo Triple 13 • 2º obstáculo Triple 17 • 3er obstáculo Triple 8 • 4º obstáculo Triple 5 El primer jugador en completar la carrera y alcanzar la diana gana la carrera.	Le but de ce jeu, c'est d'être le premier joueur à terminer la «course» en étant le premier à terminer la «piste». La piste commence au segment 20 et tourne dans le sens des aiguilles d'une montre autour du tableau du segment 5 et se termine par un centre de cible. Cela semble facile, non? Ce qui n'a pas encore été précisé, c'est que vous devez atteindre le segment unique intérieur (Triangle) de chaque nombre pour terminer le parcours. C'est la zone située entre le centre de la cible et l'anneau des triples. Et, de même avec un vrai steeple, il y a des obstacles à franchir tout au long du parcours. Les quatre obstacles se trouvent aux endroits suivants: (Touchez le segment désigné pour passer les obstacles) • 1er obstacle Triple 13 • 2nd obstacle Triple 17 • 3ème obstacle Triple 8 • 4ème obstacle Triple 5 Le premier joueur à terminer le parcours et à frapper le centre de la cible gagne la course.
Game 23: BOWLING	JUEGO 23: BOLOS	JEU 23: BOWLING
This dartboard adaptation of bowling is a real challenge! It is a difficult game in that you must be very accurate to rack up a decent score. Player one starts the game. You must select your "alley" by either throwing dart or manually pressing Diagram segment of choice. Once alley is selected, you have 2 remaining darts to throw in which to score points or "pins." Each specific segment in your "alley" is worth a given pin total: Segment Score Double 9 pins Outer Single 3 pins Triple 10 pins Inner Single 7 pins	¡Esta adaptación de los bolos con dardos es un verdadero desafío! Es un juego difícil en el que se debe ser muy preciso para acumular una puntuación decente. El jugador uno comienza la partida. Debe seleccionar su "pista" tirando dardos o pulsando manualmente el segmento de Diagrama de elección. Una vez que se selecciona la pista, tienes 2 dardos restantes para lanzar en los que marcar puntos o "bolos". Cada segmento específico en tu "pista" cuenta como el total del bolo alcanzado: Segmento Puntuación Doble 9 bolos Sencillo Exterior 3 bolos Triple 10 bolos Sencillo Interior 7 bolos	Cette adaptation du jeu de fléchettes en jeu de quilles est un véritable défi! C'est un jeu difficile, car vous devez être très précis pour obtenir un score honorable. Le premier joueur commence la partie. Vous devez sélectionner votre «allée» en lançant une fléchette ou en appuyant manuellement sur le segment Diagramme de votre choix. Une fois l'allée sélectionnée, il vous reste 2 fléchettes à lancer pour marquer des points ou des «pins». Chaque segment spécifique de votre «allée» vaut un nombre total d'épingles donné: Segment Score Double 9 épingles Simple extérieur 3 épingles Triple 10 épingles Simple intérieure 7 épingles

DB300Y19003

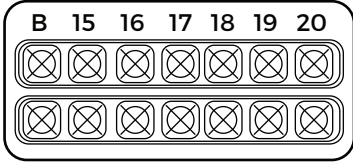
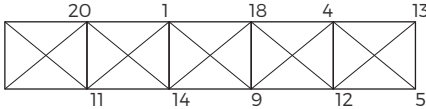
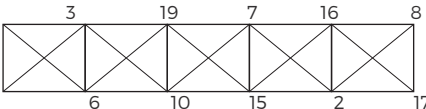
19

www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
Game 23: BOWLING	JUEGO 23: BOLOS	JEU 23: BOWLING
There are several rules for this game as follows: 1. A perfect game score would be 200 in this version of bowling. The game includes 10 round. The highest score is the winner. 2. You cannot hit the same singles segment twice within the same "frame" (round). The second hit will count as zero points. Hint: Try to hit each single to reach 10 points in the frame. 3. You can score 20 points per "frame" by hitting the triple segment twice. 4. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Double too and the third dart hit any segment, you will score 10 pins (point) for this round. 5. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits an Outer or Inner Single segment and the third dart hit the Double, this round will only score 9 points. 6. If your first dart hits a Double segment, your second dart hits a Triple and the third dart hit a Double segment, you will score 19 points total.	Las reglas de este juego son las siguientes: 1. Una perfecta puntuación en la partida sería de 200 en esta versión de bolos. La partida incluye 10 rondas. La puntuación más alta es la que gana. 2. No puedes lanzar al mismo segmento de sencillos dos veces dentro de la misma ronda. La segunda tirada contará cero puntos. Pista: trata de alcanzar cada segmento sencillo para llegar a 10 puntos en la ronda. 3. Se pueden marcar 20 puntos por ronda al alcanzar el segmento triple dos veces. 4. Si el primer dardo alcanza un segmento doble, el segundo dardo también alcanza un doble y el tercer dardo alcanza cualquier segmento, se obtendrán 10 bolos (puntos) para esta ronda. 5. Si el primer dardo alcanza un segmento doble, el segundo dardo alcanza un segmento exterior externo o interno y el tercer dardo alcanza el doble, esta ronda solo puntuará 9 puntos. 6. Si el primer dardo alcanza un segmento doble, el segundo dardo alcanza un triple y el tercer dardo alcanza un segmento doble, se obtendrá una puntuación total de 19 puntos.	Il y a plusieurs règles pour ce jeu, comme ce qui suit: 1. Dans cette version du bowling, un score parfait serait de 200. Le jeu comprend 10 rounds. Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé. 2. Vous ne pouvez pas toucher deux fois le même segment de singles dans le même «cadre» (round). Le deuxième coup rapportera zéro point. Astuce: essayez de toucher chaque single pour atteindre 10 points dans le cadre. 3. Vous pouvez marquer 20 points par «cadre » en touchant deux fois le triple segment. 4. Si votre première fléchette touche un segment Double, votre deuxième fléchette touche aussi un Double et que la troisième frappe sur un segment quelconque, vous marquerez 10 quilles (points) pour ce tour. 5. Si votre première fléchette touche un segment Double, votre deuxième fléchette touche un segment Simple Extérieur ou Intérieur et la troisième fléchette touche le Double, cette partie ne vous rapportera que 9 points. 6. Si votre première fléchette touche un segment Double, votre seconde fléchette touche un Triple et la troisième fléchette touche un segment Double, vous marquerez un total de 19 points.
Game 24: CAR RALLYING	JUEGO 24: CARRERA DE COCHES	JEU 24: CAR RALLYING
This game is similar to steeplechase except we let you set up your own "race track." You can set up as many obstacles as you wish. Before the game starts, the display will prompt you to select the course ("SEL"). Players should alternate selecting segments by pressing on the specific segment of your choice. Note: You will have to hit the exact segment you selected to move on during the race. If you choose inner single 20, that inner single area will need to be hit during the race. The display will indicate inner single with a line next to the bottom of the 1, an outer single is shown with a line next to the top portion of the 1. Obstacles usually comprise hitting a difficult number before continuing on the racetrack. Again, the route can be made as difficult or easy as you wish and can go anywhere on the target area of the board. After the track is selected, press START to begin the race. The first player to complete the course is the winner.	Este juego es similar a la carrera de obstáculos, excepto que se permite configurar una "pista de carreras" propia. Se pueden configurar tantos obstáculos como se quiera. Antes de que comience la partida, la pantalla pedirá que se seleccione la carrera ("SEL"). Los jugadores deben alternar seleccionando segmentos presionando en el segmento específico que elija. Nota: Se debe pulsar el segmento exacto que se seleccionó para avanzar durante la carrera. Si se elige el 20 sencillo interior, sólo se tendrá que alcanzar esa zona durante la carrera. La pantalla indicará un sencillo interno con una línea al lado de la parte inferior del 1, un sencillo exterior se muestra con una línea al lado de la parte superior del 1. Los obstáculos generalmente incluyen alcanzar un número difícil antes de continuar en la carrera. De nuevo, la ruta puede hacerse tan fácil o tan difícil como se quiera y puede recorrer cualquier lugar en el área objetivo de la diana. Después de seleccionar la pista, presione START para comenzar la carrera. El primer jugador en completar la carrera es el ganador.	Ce jeu ressemble au steeple-chase, avec une exception : nous vous permettons de définir votre propre «piste de course». Vous pouvez définir autant d'obstacles que vous le souhaitez. Avant le début du jeu, l'écran vous invite à sélectionner le parcours («SEL»). Les joueurs doivent alterner la sélection des segments en appuyant sur le segment spécifique de votre choix. Remarque: vous devrez atteindre le segment exact que vous avez sélectionné pour pouvoir continuer pendant la course. Si vous choisissez le simple intérieur 20, il faudra atteindre cette partie intérieure simple pendant la course. L'écran indiquera un simple intérieur avec une ligne près du bas du 1, un simple extérieur est indiqué avec une ligne près de la partie supérieure du 1. Généralement, les obstacles consistent à frapper un nombre difficile avant de continuer sur le parcours. Encore une fois, vous pouvez rendre le parcours difficile ou facile, comme on le souhaite et vous pouvez aller n'importe où sur la zone cible du tableau. Une fois la piste sélectionnée, appuyez sur START pour commencer la course. Le premier joueur à terminer le parcours sera le gagnant.

English	Español	Français												
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU												
Game 25: SHOVE A PENNY	JUEGO 25: SHOVE A PENNY	JEU 25: POUSSER UN PENNY												
Only the numbers 15 through 20 and the bullseye are used. Singles are worth 1 point, doubles are worth 2, and triples are worth 3 points. Each player must throw for the numbers in order with the objective of scoring 3 points in each segment to move on to the next. If a player scores more than 3 points in any one number, the excess points are given to the next player. The first player to score 3 points in all segments (15 - 20 and bull) is the winner.	Solo se utilizan los números del 15 al 20 y diana. Los sencillos valen 1 punto, los dobles valen 2 y los triples valen 3 puntos. Cada jugador debe lanzar a los números en orden con el objetivo de marcar 3 puntos en cada segmento para pasar al siguiente. Si un jugador consigue más de 3 puntos en un solo número, los puntos sobrantes se le dan al siguiente jugador. El primer jugador en marcar 3 puntos en todos los segmentos (15-20 y diana) es el ganador.	Seuls les chiffres 15 à 20 et le centre de la cible sont utilisés. Les Simples valent 1 point, les Doubles 2 et les Triples 3 points. Chaque joueur doit lancer vers les numéros dans l'ordre, l'objectif est de marquer 3 points dans chaque segment pour pouvoir passer au suivant. Si un joueur marque plus de 3 points avec un même numéro ; les points, en plus, seront attribués au joueur suivant. Le premier joueur à marquer 3 points dans tous les segments (15 - 20 et bull) sera le vainqueur.												
Game 26: NINE-DART CENTURY	JUEGO 26: NINE-DART CENTURY	JEU 26: SIÈCLE NEUF FLECHETTES												
The object of this game is to attempt to score 100 points, or come as close as possible, after 3 rounds (9 darts). Doubles and triples count as 2x and 3x their value respectively. Going over 100 points is considered a "bust" and causes you to lose unless all players go over. In that case, the player closest to 100 wins (player that scored the lowest amount over 100).	El objetivo de este juego es intentar marcar 100 puntos, o acercarse lo máximo posible, después de 3 rondas (9 dardos). Los dobles y los triples cuentan x2 y x3 su respectivo valor. Pasar de los 100 puntos se considera un "fracaso" y hace que se pierda a menos que todos los demás jugadores pasen también los 100 puntos. En este caso, el jugador más cercano a 100, gana (el jugador que marcó la cantidad más baja por encima de 100).	Le but de ce jeu est d'essayer de marquer 100 points ou de s'en approcher le plus possible après 3 tours (9 fléchettes). Les doubles et les triples comptent, respectivement, pour 2x et 3x. Dépasser 100 points est considéré comme un «échec» et vous fait perdre, à moins que tous les joueurs dépassent aussi 100 points. Dans ce cas, le joueur le plus proche de 100 sera le gagnant (joueur qui a marqué le plus faible score au-dessus de 100.)												
GAME 27: GREEN VS. RED (2 players only)	JUEGO 27: VERDE VS. ROJO (Sólo 2 jugadores)	JEU 27: VERT VS. ROUGE (2 joueurs seulement)												
This game is a race around the board, where skill at hitting doubles and triples pays off with victory. Player 1 is "green" and player 2 is "red." Player 1 shoots for only doubles and triples that are green and works around the board clockwise. Player 2 starts at 20 and works around the board counter-clockwise, shooting for red segments (the temporary score display will indicate which segment to throw for). Note: a maximum of one double and one triple of the same number can be scored in a single round. What's more, hitting the wrong number (of your opponent's color) subtracts that amount from your score - so be careful. The player with the most points after completion of the game is the winner.	Este juego es una carrera por la diana, donde la habilidad de alcanzar dobles y triples lleva a la victoria. El jugador 1 es "verde" y el jugador 2 es "rojo". El jugador 1 tira solo dobles y triples verdes y rodea la diana en el sentido de las agujas del reloj. El jugador 2 comienza en 20 y rodea la diana en sentido contrario de las agujas del reloj, tirando a segmentos rojos (la muestra de la puntuación temporal indicará a qué segmento tirar). Nota: se puede puntuar un máximo de un doble y un triple del mismo número en una sola ronda. Además, al alcanzar el número incorrecto (del color del oponente) se resta esa cantidad de la puntuación, así que hay que tener cuidado. El jugador con más puntos después de terminar la partida es el ganador.	Ce jeu est une course autour du tableau, où l'habileté à atteindre les doubles et les triples permet de décrocher la victoire. Le joueur 1 est «vert» et le joueur 2 est «rouge». Le joueur 1 ne vise que les doubles et les triples verts et joue autour du tableau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur 2 commence à 20 et joue autour du tableau dans le sens anti-horaire, tirant sur les segments rouges (l'affichage temporaire du score indiquera le segment vers lequel on doit lancer). Remarque: un maximum d'un double et d'un triple du même nombre peuvent être marqués en un seul tour. De plus, le fait de toucher le mauvais numéro (de la couleur de votre adversaire) fait que votre score sera réduit de ce montant – alors, faites bien attention. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points sera le gagnant.												
Player 1: Green / Jugador 1: Verde / Joueur 1: Vert														
<table><tr><td>Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de</td><td>1</td><td>4</td><td>6</td><td>15</td><td>17</td><td>19</td><td>16</td><td>11</td><td>9</td><td>5</td><td>B</td></tr></table>			Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B			
Player 2: Red / Jugador 2: Rojo / Joueur 1: Rouge														
<table><tr><td>Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de</td><td>1</td><td>4</td><td>6</td><td>15</td><td>17</td><td>19</td><td>16</td><td>11</td><td>9</td><td>5</td><td>B</td></tr></table>			Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B
Double and triple of / Doble y triple de / Double et triple de	1	4	6	15	17	19	16	11	9	5	B			
Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.	Note: Please use above chart to determine player 1 and player 2 if your dartboard segment color is not red and green.	Note: Veuillez utiliser le graphique ci-dessus pour distinguer les joueurs 1 et 2 si la couleur de votre segment de jeu de fléchettes n'est pas rouge et verte.												
DB300Y19003	21	www.medalsports.com												

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 28: GOLD HUNTING	JUEGO 28: CACERÍA DE ORO	JEU 28: CHASSE À L'OR
The object of this game is to find "gold." You collect gold for each 50 points. Gold is only collected only if your score is exactly 50 or a multiple of 50 (100, 150, etc.) at any point during a round. The player who reaches to selected total gold required first is the winner.	El objetivo de este juego es encontrar "oro". Se recolecta oro por cada 50 puntos. El oro solo se recolecta si tu puntuación es de exactamente 50 o un múltiplo de 50 (100, 150, etc.) en cualquier punto durante una ronda. El jugador que llega al total seleccionado de oro necesario es el ganador.	Le but de ce jeu est de trouver de « l'or ». Vous pouvez collecter de l'or pour chaque tranche de 50 points. Vous ne pouvez collecter de l'or que si votre score est exactement de 50 ou un multiple de 50 (100, 150, etc.) à n'importe quel moment de la partie. Le gagnant sera le joueur qui aura atteint le total d'or sélectionné.
GAME 29: ELIMINATION	JUEGO 29: ELIMINACIÓN	JEU 29: ÉLIMINATION
The object of the game is to "Eliminate" your opponents. The rules are very simple. Each player must score higher total points with 3 darts than the opponent before them. Each player starts with 3 lives. If the player fails to score higher total points than the previous opponents score, they lose one life. Tie scores will also result in a lost life. The winner is the last player with lives remaining. Note: you can adjust number of lives.	El objetivo del juego es "Eliminar" a los oponentes. Las reglas son muy sencillas. Cada jugador debe marcar la mayor cantidad de puntos totales con 3 dardos antes que los oponentes. Cada jugador comienza con 3 vidas. Si el jugador no consigue sumar la mayor cantidad de puntos totales que los oponentes anteriores, pierde una vida. Las puntuaciones empatadas también llevan a perder una vida. El ganador es el último jugador al que le queden vidas. Nota: se puede ajustar el número de vidas.	Le but du jeu est "d'éliminer" vos adversaires. Les règles sont très simples : chaque joueur doit marquer, avec 3 fléchettes, un total de points plus élevé que l'adversaire qui l'a précédé. Chaque joueur commence avec 3 vies. Si le joueur ne réussit pas à marquer plus de points que les adversaires qui le précédent, il perd une vie. Les scores égaux entraîneront également une vie perdue. Le dernier joueur à qui il reste des vies sera le gagnant. Remarque: vous pouvez ajuster le nombre de vies.
GAME 30: HORSESHOES	JUEGO 30: HERRADURAS	JEU 30: LES CHEVAUX
This 2 -player game uses only the 20 and 3 segments to represent the two horseshoe pits. Player 1 will shoot at the 20 segment and Player 2 will shoot at the 3 segments. Scoring is cumulated per round. First player to score 15 points is the winner. Scoring is as follows: TRIPLE RING = Ringer 3 points INNER SINGLE SEGMENT (Triangle) = 1 point DOUBLE RING= Leaner 2 points OUTER SINGLE SEGMENT (Rectangle) = 0 point Scores will only count for the player or team with the most points in that round. For example, if player 1 scores 3 points and player 2 scores 1 point, only player 1 will awarded 3 points for that round. Rounds continue until 15 points are scored. Note: you can adjust the end-game point total.	Este juego para 2 jugadores utiliza solo los segmentos 20 y 3 para representar los dos hoyos de una herradura. El jugador 1 tirará al segmento 20 y el jugador 2 tirará al segmento 3. La puntuación se acumula por ronda. El primer jugador en marcar 15 puntos es el ganador. La puntuación es la siguiente: TRIPLE ANILLO = Ringer 3 puntos SEGMENTO SENCILLO INTERIOR (Triángulo) = 1 punto DOBLE ANILLO = Leaner 2 puntos SEGMENTO SENCILLO EXTERIOR (rectángulo) = 0 puntos Las puntuaciones solo contarán para el jugador o equipo con más puntos en esa ronda. Por ejemplo, si el jugador 1 consigue 3 puntos y el jugador 2 obtiene 1 punto, solo al jugador 1 se le otorgará 3 puntos para esa ronda. Las rondas continúan hasta que se marquen 15 puntos. Nota: se puede ajustar el total de puntos para finalizar el juego.	Ce jeu, à 2 joueurs, utilise uniquement les segments 20 et 3 pour représenter les deux fosses à fer à cheval. Le joueur 1 tirera sur le segment 20 et le joueur 2 sur les 3 segments. On totalise le score d'un tour. Le premier joueur à marquer 15 points sera le gagnant. La notation est la suivante: TRIPLE RING = Sonnerie à 3 points SEGMENT INTERNE UNIQUE (Triangle) = 1 point DOUBLE RING = Learner à 2 points SEGMENT UNIQUE EXTERIEUR (Rectangle) = 0 point Les scores ne compteront que pour le joueur ou l'équipe avec le plus de points dans ce tour. Par exemple, si le joueur 1 marque 3 points et que le joueur 2 marque 1 point, seul le joueur 1 se verra attribuer 3 points pour ce tour. Les tours continuent jusqu'à ce que 15 points soient marqués. Remarque: vous pouvez ajuster le total des points de fin de jeu.
GAME 31: WARFARE	JUEGO 31: GUERRA	JEU 31: COMBAT
In this 2-player game, the dartboard is a battleground divided into two halves. The first player to hit all of the opposing segments (armies) wins the game. Segments do not have to be hit in order. Player 1 is the "TOP" army and shoots darts at the bottom sections of the board. Player 1 needs to hit bottom segments (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, and 8) Player 2 is the "BOTTOM" army and shoots for the top section of the dartboard Player 2 needs to hit top segments (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, and 13)	En este juego para 2 jugadores, la diana de dardos es un campo de batalla dividido en dos mitades. El primer jugador que alcance todos los segmentos opuestos (ejércitos) gana el juego. Los segmentos no deben ser alcanzados en orden. El jugador 1 es el ejército "SUPERIOR" y tira los dardos a las secciones inferiores de la diana. El jugador 1 debe alcanzar los segmentos inferiores (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 y 8). El jugador 2 es el ejército "INFERIOR" y tira a la parte superior de la diana de dardos. El jugador 2 necesita alcanzar los segmentos superiores (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 y 13)	Dans ce jeu à 2 joueurs, le jeu de fléchettes est un champ de bataille divisé en deux moitiés. Le premier joueur à toucher tous les segments adverses (armées) remporte la partie. On n'a pas à toucher les segments dans l'ordre. Le joueur 1 est l'armée «TOP» (Haute) et tire les fléchettes vers les sections inférieures du tableau. Le joueur 1 doit atteindre les segments inférieurs (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16 et 8). Le joueur 2 est l'armée «BOTTOM» (Basse) et tire vers la partie supérieure du tableau de fléchettes. Le joueur 2 doit atteindre les segments supérieurs (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 et 13)

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 31: WARFARE	JUEGO 31: GUERRA	JEU 31: COMBAT
Adjustable difficulty settings are as follows: BATTLEGROUNDS DOUBLES: • Players shoot for double segments only to eliminate opponent's armies. BATTLEGROUNDS TRIPLES: • Players shoot for triple segments only to eliminate opponent's armies. BATTLEGROUNDS with GENERALS: This variation of the game includes one more obstacle to accomplish. Players must capture the "general" after all segments (armies) have been hit to win the game. One hit on the bullseye will capture the general. Hits to the bullseye will not count if all segments are not first closed.	Los ajustes de dificultad son los siguientes: DOBLES DE CAMPO DE BATALLA: • Los jugadores tiran a los segmentos dobles solo para eliminar los ejércitos del oponente. TRIPLES DE CAMPO DE BATALLA: • Los jugadores tiran a los segmentos triples solo para eliminar los ejércitos del oponente. CAMPO DE BATALLA con GENERALES. Esta variación del juego incluye un obstáculo más que superar. Los jugadores deben capturar al "general" tras haber alcanzado todos los segmentos (ejércitos) para ganar el juego. Un tiro en la diana capturará al general. Los golpes a la diana no contarán si no se cierran antes todos los segmentos.	Les paramètres de difficulté réglables sont les suivants: DOUBLES CHAMPS DE BATAILLE: • Les joueurs tirent uniquement vers des segments doubles pour éliminer les armées adverses. TRIPLES CHAMPS DE BATAILLE: • Les joueurs tirent uniquement vers des segments triples pour éliminer les armées adverses. CHAMPS DE BATAILLE avec GÉNÉRAUX: Cette variante du jeu comprend un obstacle supplémentaire à surmonter. Pour gagner la partie, les joueurs doivent capturer le «général» après avoir touché tous les segments (armées). Un coup au centre de la cible capturera le général. Les coups au centre de la cible ne comptent pas si tous les segments ne sont pas d'abord fermés.
 The top cricket scoring display on the dartboard shows player 1's army segments. Player 2's army segments are in the second row. Each time a segment is hit, the corresponding light will shut off. Follow the scoreboard map on the next page to keep track of which segments you need to hit to win.		
La pantalla superior de puntuación de cricket en la diana de dardos muestra los segmentos del ejército del jugador 1. Los segmentos del ejército del jugador 2 están en la segunda fila. Cada vez que se alcanza un segmento, la luz correspondiente se apagará. Sigue el mapa del marcador en la página siguiente para llevar un seguimiento de los segmentos a los que se deben tirar para ganar. L'affichage, sur le tableau de bord, des meilleurs scores de cricket montre les segments de l'armée du joueur 1. Les segments de l'armée du joueur 2 sont à la deuxième rangée. Chaque fois qu'un segment est touché, la lumière correspondante s'éteint. Suivez la carte du tableau de bord à la page suivante pour connaître les segments que vous devez atteindre pour gagner.		
Player 1's army segments / Segmentos del ejército del jugador 1 / Segments de l'armée du joueur 1 		
Player 2's army segments / Segmentos del ejército del jugador 2 / Segments de l'armée du joueur 2 		
Game 32: ADVANCED WARFARE	JUEGO 32: GUERRA AVANZADA	JEU 32: COMBAT PERFECTIONNÉ
The rules are the same as standard Battleground except now there are land mines on the battlefield! Players must be careful to avoid the land mines located in the Triple and Double rings of opponents segment numbers. Any player that hits a double or triple ring on the opposing teams' battlefield will lose an army of his or her own. For example, if player 1 mistakenly hit the triple ring of the "6" segment, they would lose their own army at the "11" segment.	Las reglas son las mismas que en el campo de batalla estándar, pero, ahora hay minas terrestres en el campo de batalla! Los jugadores deben tener cuidado para evitar las minas terrestres localizadas en los anillos Triple y Doble de los números del segmento de los oponentes. Cualquier jugador que alcance un anillo doble o triple en el campo de batalla de un equipo contrario perderá un ejército propio. Por ejemplo, si el jugador 1 alcanza por error el anillo triple del segmento "6", perderá su propio ejército en el segmento "11".	Les règles sont les mêmes que celles d'un Champ de Bataille standard, mais il y a maintenant des mines antipersonnel sur le champ de bataille! Les joueurs doivent faire attention pour éviter les mines terrestres situées dans les Anneaux Triples et Doubles des numéros de segments de l'adversaire. Tout joueur qui frappe un Anneau Double ou Triple sur le champ de bataille des équipes adverses perd sa propre armée. Par exemple, si le joueur 1 frappe, par erreur, l'Anneau Triple du segment « 6 », il perd sa propre armée au segment « 11 ».
DB300Y19003	23	www.medalsports.com

English	Español	Français
GAME MENU	MENÚ DE JUEGOS	MENU DE JEU
GAME 33: PAINTBALL	JUEGO 33: PAINTBALL	JEU 33: PAINTBALL
This game is similar to "Battleground" except there is an alternative way to win the battle other than just hitting the opposing teams' armies segments. As in the real game of paintball, players can also capture the opposing team's flag to win the game. To capture the flag, the double bullseye must be hit 3 times to capture the opposing teams' flag! Single bullseye will not count towards the 3 needed to capture the flag. Double bullseyes do not have to be scored in the same round and will be tallied during the game. First player to either capture the flag or eliminate the opposing army is the winner. Adjustable Difficulty Settings Paintball Doubles Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit double ringed segments to eliminate armies. Paintball Triples Players must either hit 3 double bullseyes to capture the flag or hit triple ringed segments to eliminate armies.	Este juego es similar al "Campo de batalla", exceptuando que existe una forma alternativa de ganar la batalla diferente a alcanzando a los segmentos de ejércitos de equipos oponentes. Igual que en el paintball real, los jugadores también pueden capturar la bandera del oponente para ganar la partida. Para capturar la bandera de los oponentes, se debe alcanzar la doble diana 3 veces. La diana única no contará para las 3 necesarias para capturar la bandera. Las dianas dobles no tienen que ser marcadas durante la misma ronda sino que se cuentan y se contarán durante la partida. El primer jugador en capturar la bandera o eliminar al ejército oponente es el ganador. Configuración ajustable de dificultad Paintball Dobles - Los jugadores deben alcanzar 3 dobles en la diana para capturar la bandera o alcanzar los segmentos de anillo doble para eliminar ejércitos. Paintball Triples - Los jugadores deben alcanzar 3 dobles en la diana para capturar la bandera o alcanzar los segmentos de anillo triples para eliminar ejércitos.	Ce jeu ressemble à "Battleground", avec une différence : il existe un autre moyen de gagner la bataille qui ne nécessite pas de frapper les segments des armées des équipes adverses. Comme dans le jeu de paintball, les joueurs peuvent également capturer le drapeau de l'équipe adverse pour gagner la partie. Pour capturer le drapeau des équipes adverses, on doit frapper le double bullseye (centre de la cible) 3 fois. Une seule cible ne comptera pas, compte tenu du fait que 3 sont nécessaires pour capturer le drapeau. Un double bullseyes ne doit pas être marqué au même tour et il sera compté pendant le jeu. Le premier joueur qui capturera le drapeau, ou éliminera l'armée adverse, sera le gagnant. Adjustable Difficulty Settings Les joueurs Paintball Doubles doivent, soit frapper 3 fois le centre de la cible pour capturer le drapeau, soit frapper les segments à double anneau pour éliminer les armées. Les joueurs Triples de paintball doivent, soit frapper trois doubles centres de la cible pour capturer le drapeau, soit frapper les segments à trois anneaux pour éliminer les armées.
GAME 34: FOX HUNT	JUEGO 34: CAZA DEL ZORRO	JEU 34: CHASSE AU RENARD
This is a very challenging 2-player game that is best suited for players of advanced skill. One player will play the role of the cat and the other will be the mouse. The object of the game is for the mouse to get back to his hole before being caught by the cat. The mouse starts first from the "20" segment and proceeds counter-clockwise around the dartboard by hitting first the double segment and then the single of each segment. The cat starts back at the "18" segment and proceeds counter clockwise around the dartboard to catch the mouse by hitting doubles only of each segment. If the mouse makes it all the way around the board back to the double 20, the mouse wins the game. If the cat hits the double segment that the mouse is on, the cat has caught the mouse and has won the game.	Este es un juego muy difícil para 2 jugadores que se adapta mejor a jugadores expertos. Un jugador hará de gato y el otro será el ratón. El objetivo del juego es que el ratón vuelva a la ratonera antes de ser capturado por el gato. El ratón comienza primero desde el segmento "20" y avanza en sentido contrario a las agujas del reloj recorriendo la diana de dardos alcanzando primero el segmento doble y luego el sencillo de cada segmento. El gato comienza de nuevo en el segmento "18" y avanza en sentido contrario a las agujas del reloj por la diana de dardos para cazar al ratón alcanzando solo los dobles de cada segmento. Si el ratón hace que toda la diana vuelva al 20 doble, el ratón gana el juego. Si el gato alcanza el doble segmento en el que está el ratón, el gato ha cazado al ratón y gana el juego.	C'est un jeu à 2 joueurs très stimulant qui convient surtout aux joueurs les plus compétents. Un joueur jouera le rôle du chat et l'autre sera la souris. Le but du jeu est : la souris doit retourner dans son trou avant d'être attrapée par le chat. La souris commence d'abord par le segment «20» et avance dans le sens contraire des aiguilles d'une montre autour du tableau de fléchettes en frappant d'abord le segment double, puis le simple de chaque segment. Le chat part du segment « 18 » et opère dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du tableau de fléchettes, en essayant d'attraper la souris et en ne frappant que le double de chaque segment. Si la souris fait le tour du tableau jusqu'au double 20, elle gagne la partie. Si le chat frappe le double segment où se trouve la souris, il attrape la souris et il gagne ainsi la partie.
DB300Y19003	24	www.medalsports.com

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

DISCLAIMER**RENUNCIA****AVERTISSEMENT****ENGLISH**

WARNING: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with the part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

ESPAÑOL

ADVERTENCIA: Los cambios o modificaciones no expresamente aprobado por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

NOTA: Este equipo ha sido probado y encontrado para cumplir con los límites para el dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de FCC. Estos límites son diseñados para proporcionar protección razonable contra la interferencia dañosa en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y podría irradiar la energía de radiofrecuencia y, si no fuera instalado y usado conforme con las instrucciones, podría causar interferencia dañosa para la comunicación de radio. Sin embargo, no está garantizado que la interferencia no ocurrirá en una instalación particular. Si este equipo realmente causado interferencia dañosa a la radio o la recepción de televisión, podría ser determinada por girando el equipo off y on, el usuario está animado de corregir la interferencia por una o más siguientes medidas:

- Reoriente o recoloque la antena de recepción.
- Incremente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una salida del circuito diferente que el que está conectado con el receptor.
- Consulte el proveedor o un técnico experimentado de radio/televisión por ayudas.

Este dispositivo cumple con la parte 15 de las reglas de FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no podría causar interferencia dañosa, y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo la interferencia que podría causar operación indeseada.

FRANÇAIS

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.





www.medalsports.com