

Assembly Instructions

Instrucciones De Ensamblaje

Instructions D'Assemblage



877-472-4296

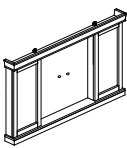
www.medalsports.com

English	Español	Français
TOOLS REQUIRED	HERRAMIENTAS NECESARIAS	OUTILS REQUIS
Phillips Screwdriver - Not Included Standard (Flat Head) Screwdriver - Not Included Allen Key - Included	Destornillador Phillips - No incluido Destornillador de Cabeza Plana - No incluido Llave Allen - Incluido	Tournevis cruciforme - Non inclus Tournevis standard (Tête plate) - Non inclus Clé hexagonale - Incluse
💡 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: Establecer bajo par de torsión Visseuse électrique: Couple faible	 High Torque Over Tightened Alto par más estrictas Un couple élevé peut créer des dommages	
⚠ IMPORTANT NOTICE	AVISO IMPORTANTE	NOTE IMPORTANTE ⚠
1. This product is intended for INDOOR use only. 2. Please only use furniture polish spray to clean the exterior surfaces of the product. 3. This is not a children's toy, adult supervision is required for children playing this game.	1. Este producto está destinado para el uso INTERIOR solamente. 2. Por favor use solamente spray de pulido para muebles para limpiar la superficie exterior del producto. 3. Este no es un juguete para niños, se requieren la supervisión adulta para niños cuando esté jugando al juego.	1. Ce produit est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. 2. Veuillez utiliser seulement le vernis pour meuble pour nettoyer les surfaces extérieures du produit de jeu. 3. Ce n'est pas un jeu d'enfant et la surveillance d'adultes est requise pour les enfants qui jouent ce jeu.
 No children in assembly area No deben estar los niños en el area de ensamble Pas d'enfants dans la zone d'assemblage	 Keep away from pets in assembly area Mantener alejados a los animales domesticos del area de ensamble Tenir les animaux de compagnie à distance	 Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions. No usar o guardar el producto en el exterior. Solo para uso en interior. No utilizar ni guardar el producto en lugares humedos o mojados N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Ne pas exposer à l'humidité
⚠ WARNING	⚠ ADVERTENCIA	⚠ ATTENTION
Adult assembly required. CHOKING HAZARD - This item contains small parts. Not suitable for children under 3 years. Darts are sports equipment for adults, not a toy for use by children. Never use when any person or animal is in the vicinity of the intended flight path of the dart. All players and spectators must be behind the player throwing the darts.	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. Dardos son equipos deportivos para adultos, que no es un juguete para niños. Nunca uses cuando cualquier persona o animal esten en los alrededores de la trayectoria de vuelo intencionado del dardo. Todos los jugadores y espectadores deben estar detrás de lanzamiento de dardos.	L'assemblage doit être effectué par des adultes. RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Cet article contient de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Le jeu de fléchettes est un équipement sportif pour adultes. Ne jamais l'utiliser quand une personne ou un animal est à proximité de la trajectoire de vol d'une fléchette. Tous les joueurs et spectateurs doivent se trouver derrière le joueur lançant les fléchettes.
DB410Y20040	1	www.medalsports.com

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

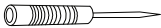
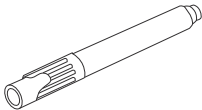
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER NÚMERO DE PIEZA NUMÉRO D'ARTICLE	1	FOR FIG. 1	FIG. NUMBER NÚMERO DE FIG. NUMÉRO FIG.
PART PIEZA PIÈCE		x1	QUANTITY CANTIDAD QUANTITÉ
PART NAME	Cabinet	Gabinete	Caisse
			NOM DE LA PIÈCE NOMBRE DE PIEZA
2	FOR FIG. 3	3	FOR FIG. 3
	x1		x3
Dartboard	Tablero de dardos	Cible	Bumper
			Parachoques
			Butoir

ACCESSORIES

ACCESORIOS

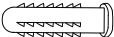
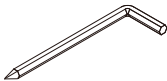
ACCESSOIRES

4	FOR FIG. 5	5	FOR FIG. 5	6	FOR FIG. 5	7	FOR FIG. 5
	x6		x3		x3		x6
Dart	Dardos	Dard	Flip - black	Capirotazo - negro	Rabat - noir	Flip - yellow	Capirotazo - amarillo
						Rabat - jaune	Shaft
							Eje
							Axe
8	FOR FIG. 5						
	x1						
Dry Erase Marker	Marcador de borrar seco						
	Marqueur pour tableau blanc						

HARDWARE

HARDWARE

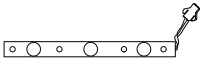
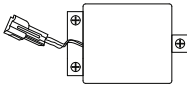
MÉTAUX

A1	FOR FIG. 1	A2	FOR FIG. 2	A3	FOR FIG. 1	A4	FOR FIG. 1
	x1		x2		x2		x4
Mounting Bracket	Soporte de montaje	Base d'assemblage	Screw Anchor	Tornillo ancho	Ancre de Vis	M4x15mm Bolt	Perno M4x15mm
						Boulon M4x15mm	M4 Washer
							Arandela M4
							Rondelle M4
A5	FOR FIG. 1	A6	FOR FIG. 3	A7	FOR FIG. 2	A8	FOR FIG. 3
	x2		x3		x2		x1
M4 Nut	Tuerca M4	Ecrou M4	M2x20mm Nail	Clavo M2x20mm	Clou M2x20mm	T4x35mm Screw	Tornillo T4x35mm
						Vis T4x35mm	T5x20mm Screw
							Tornillo T5x20mm
							Vis T5x20mm
A9							
	x1						
Allen Key	Llave allen						
	Clé hexagonale						

PRE-INSTALLED PARTS

PIEZAS PREINSTALADAS

PIÈCES PRÉINSTALLÉES

P1 FOR FIG. 1			P2 FOR FIG. 1			P3 FOR FIG. 1			P4 FOR FIG. 1		
											
x1			x1			x8			x1		
LED Light	Luz LED	Lampe LED	Battery Box	Caja de batería	Boitier de batterie	F3.5x12mm Screw	Tornillo F3.5x12mm	Vis F3.5x12mm	Wire clip	Clip de alambre	Broche de câble
P5 FOR FIG. 1			P6 FOR FIG. 1								
											
x2			x6								
Hanging ring	Anillo colgante	Anneau suspendu	T3.5x12mm Screw	Tornillo T3.5x12mm	Vis T3.5x12mm						

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

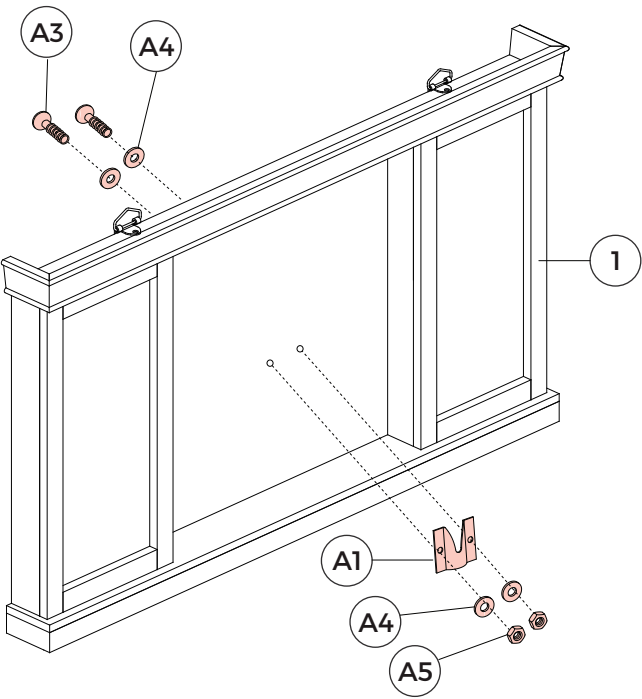
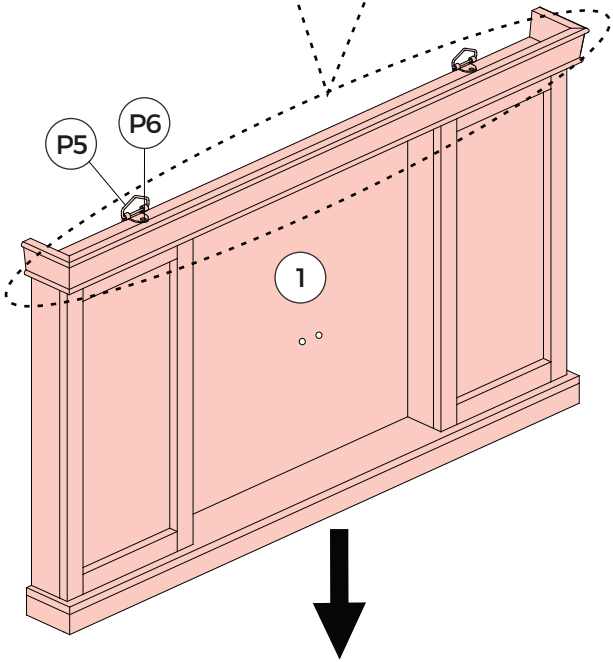
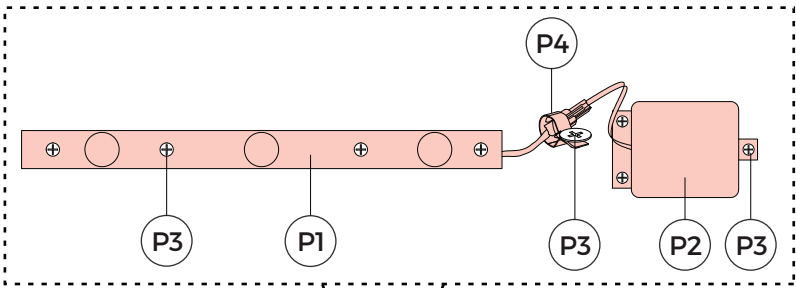
AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.	1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje del producto.	1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list pages.	2. Compruebe que tenga todas las piezas que se muestran en la lista de piezas.	2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces énumérées comme indiqué sur les pages de liste des pièces.

FIG. 1

- 1 x1
Pre-installed
- P1 x1
Pre-installed
- P2 x1
Pre-installed
- P3 x8
- P4 x1
Pre-installed
- P5 x2
Pre-installed
- P6 x6
- A1 x1
- A3 x2
- A4 x4
- A5 x2
- A9 x1

TOP VIEW / VISTA SUPERIOR / VUE SUPÉRIEURE

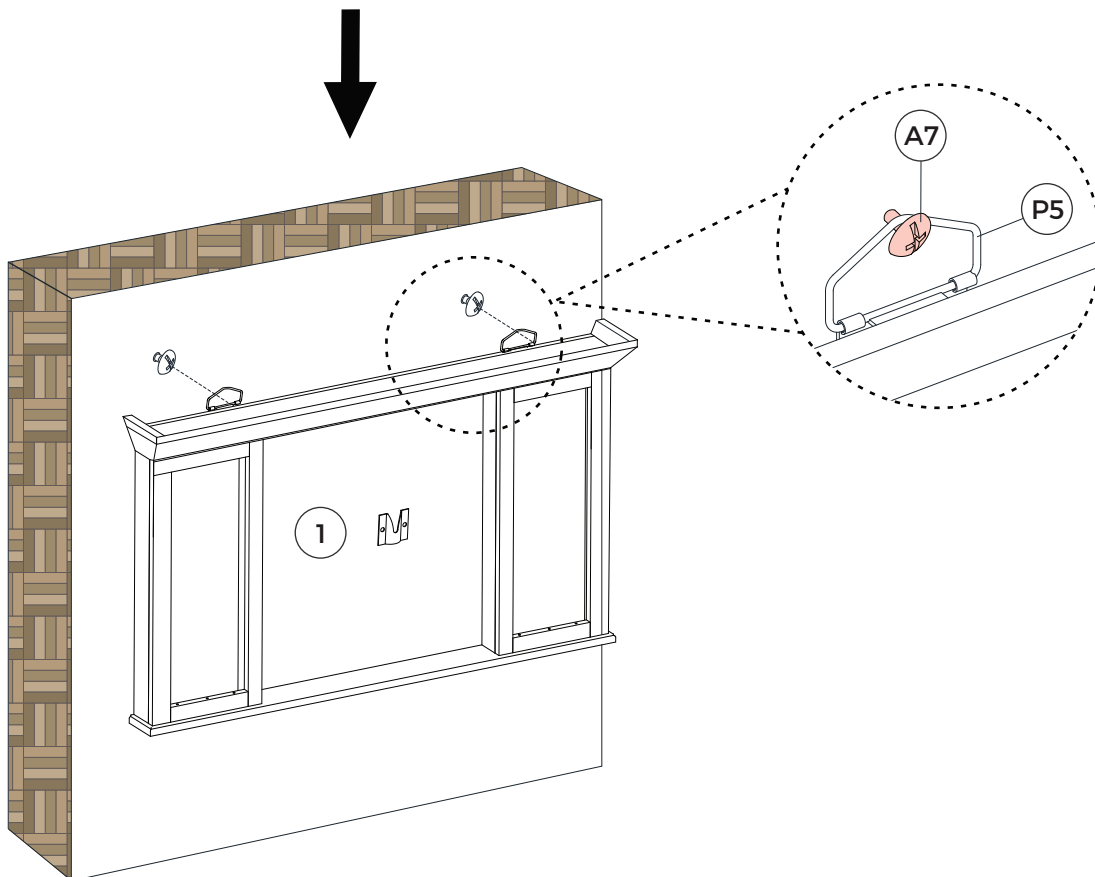
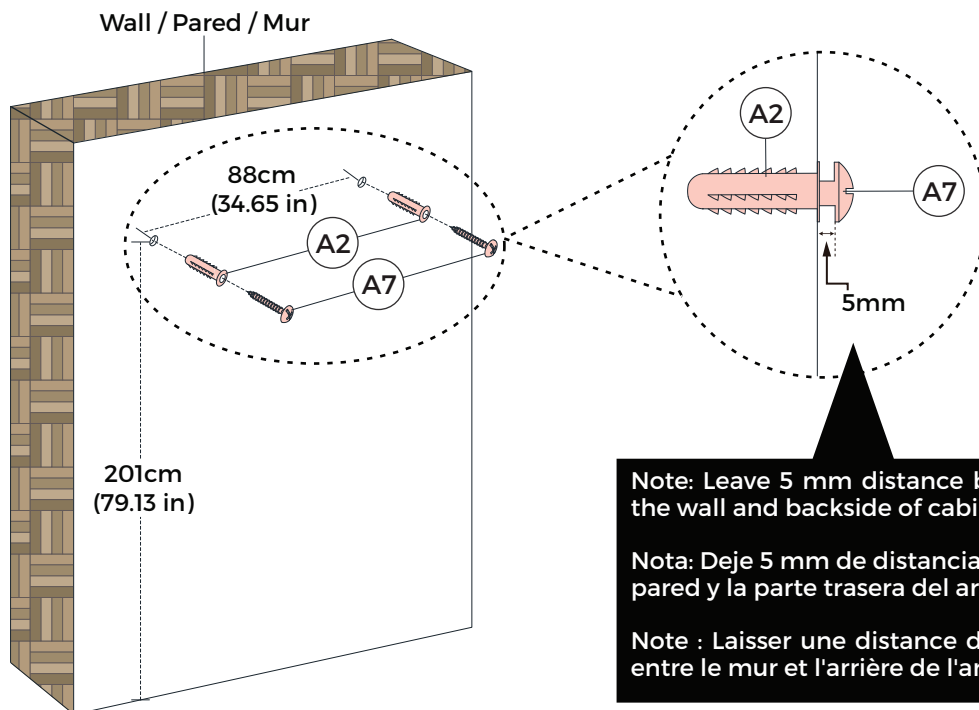
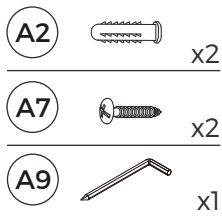


ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 2



Note: Mark the spots indicated on FIG. 2. Drill holes on the marked spots and insert Screw Anchors (A2). Then attach the Dartboard Cabinet to the wall using two Screws (A7).

Nota: Marque los puntos indicados en la FIG. 2. taladre los agujeros en los puntos marcados e inserte los anclajes de tornillo (A2). Luego fije el armario de la diana de dardos a la pared utilizando dos tornillos (A7).

Note: Marquez les endroits indiqués sur la Fig. 2. percez des trous sur les endroits marqués et insérez les ancrages à vis (A2). Ensuite, fixez l'armoire de jeux de fléchettes au mur à l'aide de deux vis (A7).

FIG. 3

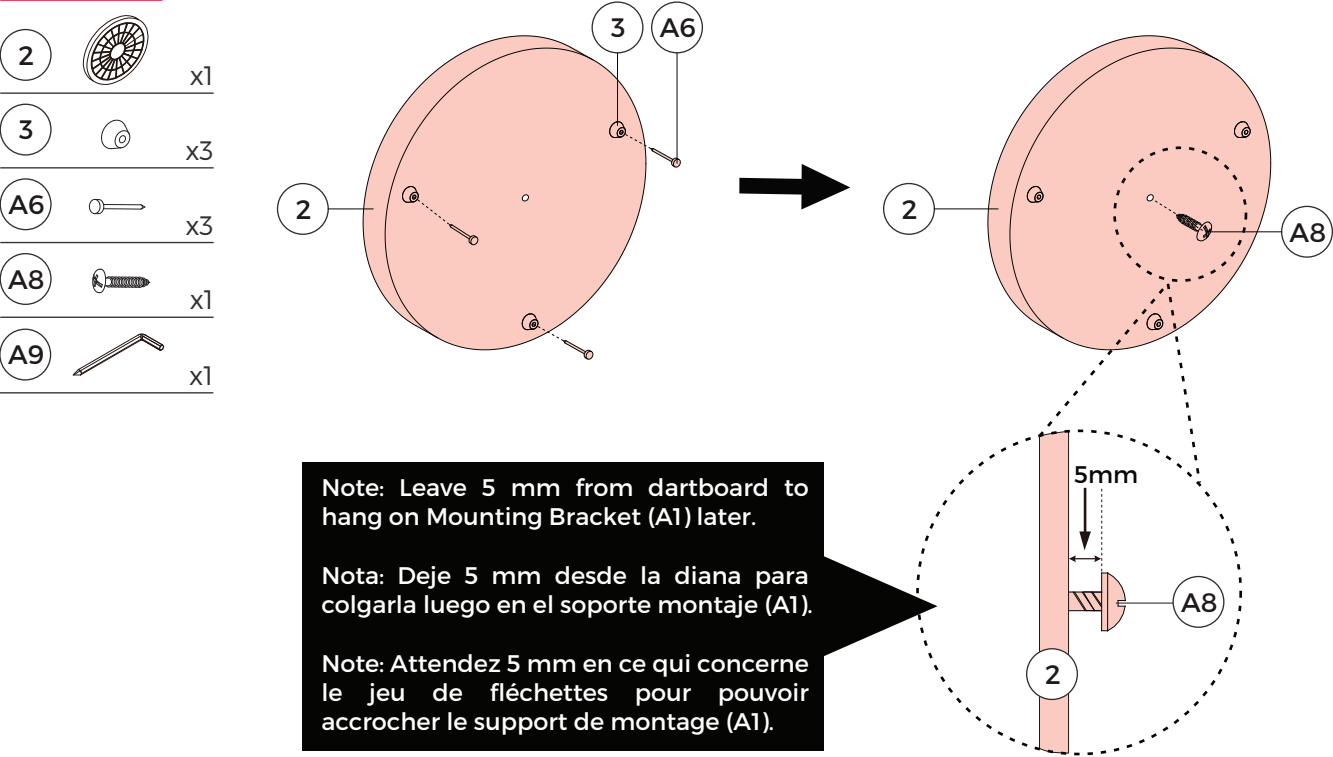


FIG. 4

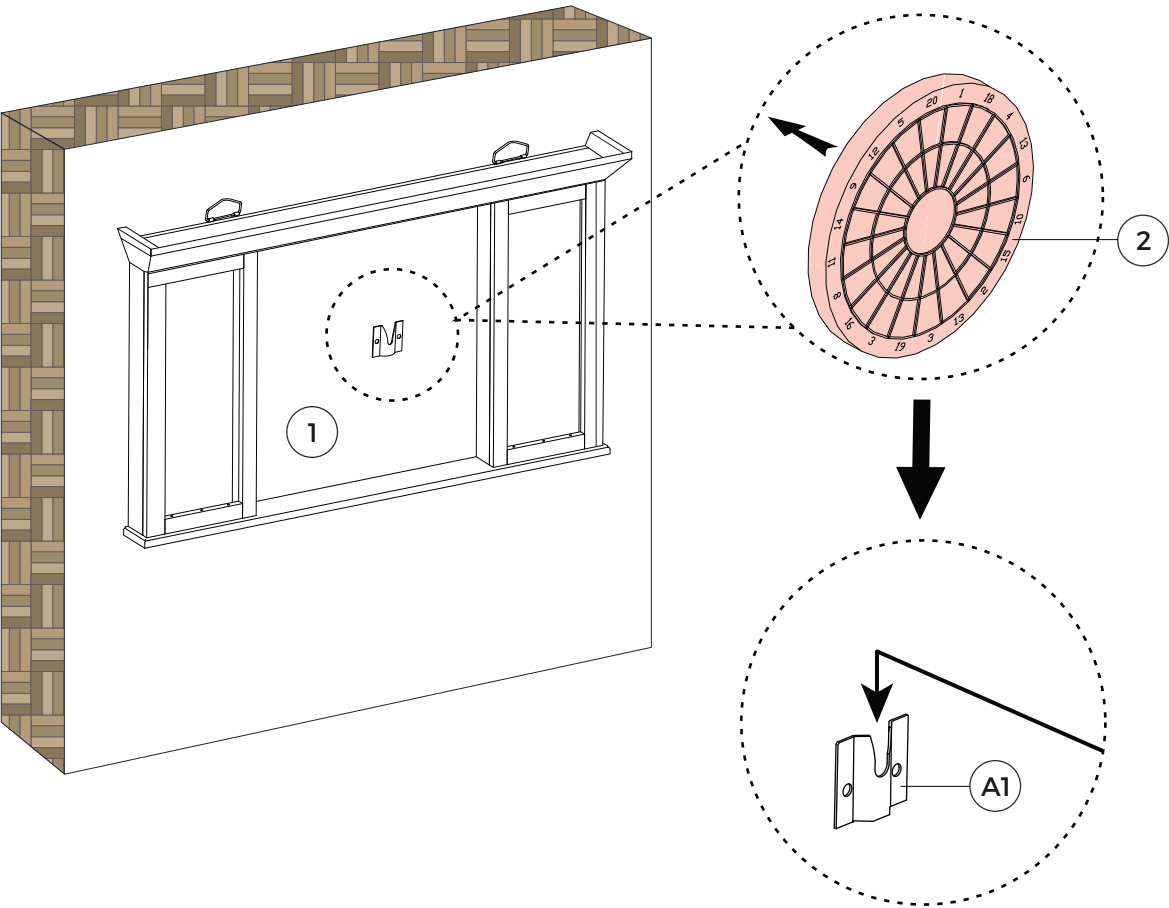
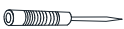
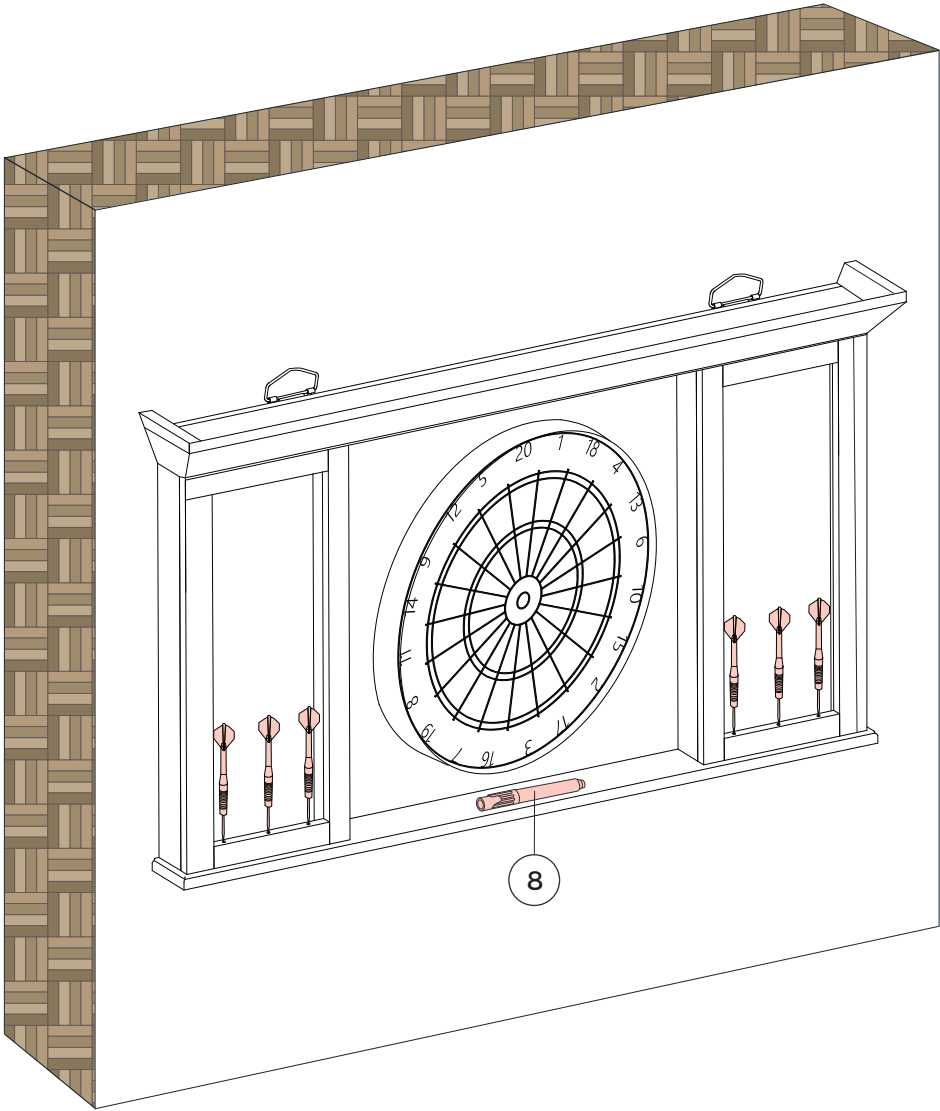
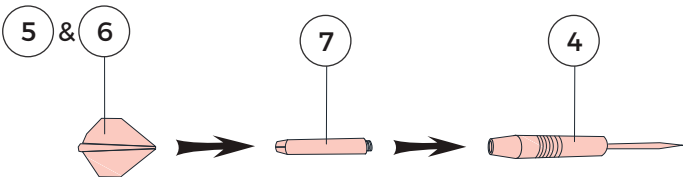
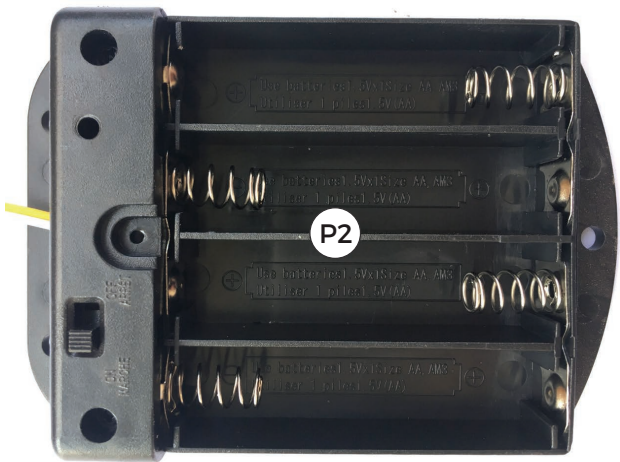


FIG. 5

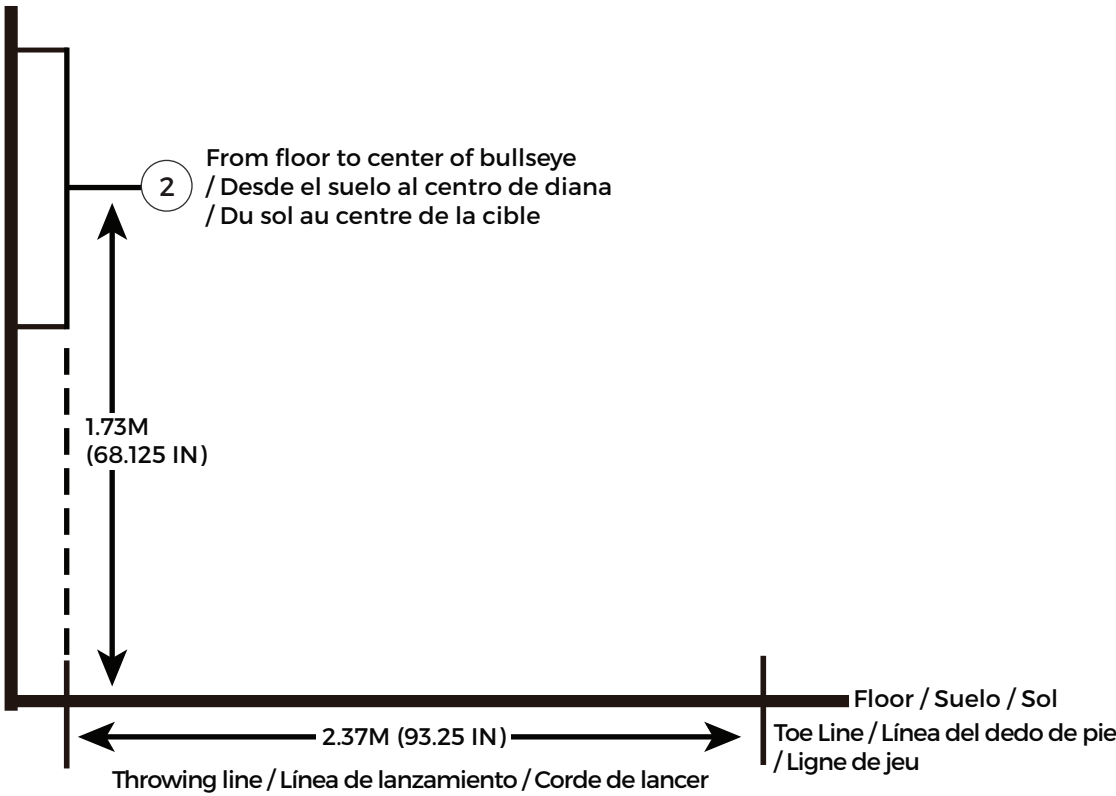
- 4  x6
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x6
- 8  x1



English	Español	Français
BATTERY INSTALLATION	INSTALACIÓN DE LAS PILAS	INSTALLATION DES PILES
Battery Box: Unscrew the bolt using a screwdriver and open the battery box. Insert 4x1.5V "AA" batteries (not included) in the sequence of polarity as shown on the inside cover. Then close the cover using a screwdriver.	Compartimento de pilas: Desatornille el perno utilizando un destornillador y abra el compartimento de pilas. Inserte 4 pilas "AA" de 1.5 V (no incluidas) como se indica en el interior del compartimento de las pilas. A continuación, cierre la cubierta utilizando un destornillador.	Compartiment des piles : Dévissez la vis avec un tournevis pour ouvrir le compartiment des piles. Insérez 4 piles 1,5 V AA (non incluses) en vérifiant la polarité marquée sur le couvercle. Ensuite, fermez le couvercle à l'aide d'un tournevis.
⚠ REMINDING	ATENCIÓN	ATTENTION ⚠
a. The batteries must be installed according to their correct polarization (+ and -). b. Please clean the battery contacts and also those of the device prior to battery installation. c. If the game will not be used for a long period of time, we recommend removing the batteries.	a. Las pilas deben ser instaladas de acuerdo con su polaridad correcta (+ y -). b. Limpie los contactos de las pilas y también los del dispositivo antes de instalar las pilas. c. Si el juego no va a utilizarse durante un periodo prolongado de tiempo, le recomendamos retirar las pilas.	a. Placer les piles en respectant la polarité (+ et -). b. Veuillez nettoyer les contacts des piles et ceux du compartiment avant de mettre les piles en place. c. Si ce jeu n'est pas utilisé pendant une longue période, nous vous recommandons de retirer les piles.



⚠ WARNING	⚠ ADVERTENCIA	⚠ ATTENTION
1. Requires 4x1.5v "AA" Batteries (not included). 2. Do not mix old and new batteries. 3. Do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (ni-cad, ni-mh, etc.) batteries.	1. Requiere 4x1.5v "AA" (no incluidas). 2. No mezcle pilas nuevas con viejas. 3. No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbón-zinc),o recargables (ni-cad, ni-mh, etc.).	1. 4 piles 1,5 V AA requises (non incluses). 2. Ne pas mélanger nouvelles et vieilles piles. 3. Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (ni-cad, ni-mh, etc.).



301-901

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

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

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

301-901

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

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

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

301-901

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

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

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

English POPULAR DART GAMES	Español JUEGOS DE DARDOS POPULAR	Français JEUX DE DARTS TRÈS EN VOGUE
CRICKET 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. Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bull's-eye are used. Each player must hit a number 3 times to "open" that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the "open" segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits. Numbers can be opened or closed in any order. A number is "closed" when the other player(s) hit the open segment 3 items. Once a number has been "closed", any player for the remainder of the game can no longer score on it. Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player "closes" all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the "open" numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player (s) "closes" all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.	CRICKET El Cricket es un juego estratégico para jugadores realizados y e igual principiantes. Los jugadores tiran para los números más adecuados para ellos y pueden forzar a los oponentes a lanzar para los números no tan adecuados para ellos. El objeto de Cricket es para "close" todos los números apropiados antes de su oponente acumulando el número más alto de puntos. Sólo los números 15 a 20 y el interior / exterior de la Diana. Cada jugador debe golpear un número 3 veces para "open" ese segmento para la puntuación. Un jugador es entonces adjudicado el número de puntos del segmento de "open" cada vez que él/ella lanza un dardo que cae en ese segmento, siempre que su oponente no ha cerrado ese segmento. Golpee los conteos de anillos dobles como dos hits, y los conteos de anillos triples como 3 golpes. Los números pueden ser abiertos o cerrados en cualquier orden. Un número es "closed" cuando el otro jugador(s) golpeó el segmento abierto 3 veces. Una vez que el número ha sido "closed", cualquier jugador por el resto del juego ya no puede anotar en él. Ganar - El lado cerrar todos los números primero y quien acumulando el mayor número de puntos es el ganador. Si un jugador "closes" todos los números primero, pero está detrás en puntos, él / ella debe continuar para marcar sobre los números "open". Si el jugador no compensa el déficit de punto antes de que el jugador opnente (s) "cloese" todos los números, las victorias laterals opuestas. El juego continúa hasta que todos los segmentos están cerrados - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.	CRICKET Le cricket est un jeu de stratégie qui s'adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l'adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points. Seuls, les secteurs portant les numéros de 15 à 20 sont utilisés et le simple centre/double centre ou bull's eye, zone intérieure et extérieure. Il faut réussir un pointage 3 fois pour ouvrir un secteur à la marque. Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur "ouvert" toutes les fois qu'il ou elle lance un dard qui aboutit dans ce secteur, à condition que l'adversaire ne l'ait pas «fermé». Un dard atteignant la couronne double compte deux fois et il compte trois fois en atteignant la couronne triple. On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n'importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l'autre (ou les autres) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu. Le gagnant - Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur/une joueuse «fermé» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les numéros «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l'adversaire ou l'équipe adverse «fermé» tous les numéros, le camp adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.





www.medalsports.com