

DIANA ELECTRÓNICA

N.º de artículo 881

[Manual del usuario e instrucciones de juego](#)



¡Gracias por elegir esta diana electrónica!

Contenido

1. Introducción del producto
2. Instalación
 - 2.1 Instrucciones de montaje
 - 2.2 Alimentación eléctrica
3. Reglas de puntuación
4. Instrucciones de funcionamiento
 - 4.1 Funciones de los botones
 - 4.2 Pantalla LCD
 - 4.3 Lista de sonidos
5. Descripción de los juegos: G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Nota importante

Advertencia: Por seguridad, los niños deben utilizar este producto bajo la supervisión de un adulto. Lea atentamente este manual y consérvelo para futuras consultas.

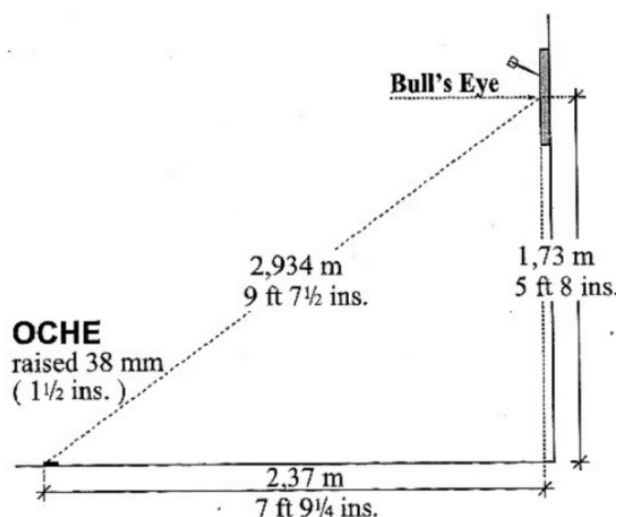
Sección 1: Introducción del producto

- Dimensiones del producto: 47 cm × 41 cm × 2,2 cm.
- Esta diana electrónica ofrece 25 juegos con 157 opciones.
- Pueden jugar hasta 8 jugadores al mismo tiempo.
- El producto lleva la puntuación automáticamente y la anuncia por voz.

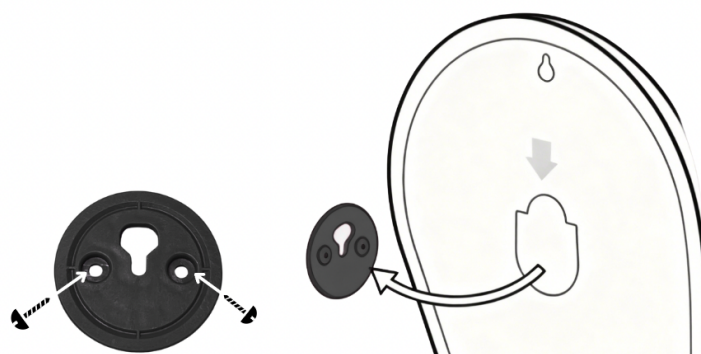
Sección 2: Instalación

2.1 Instrucciones de montaje

- Altura: El centro de la diana debe quedar a 1,73 m del suelo.
- Distancia a la diana: La distancia horizontal desde la cara de la diana hasta el borde delantero de la línea de lanzamiento debe ser de 2,37 m.
- Colgar la diana: Fije el soporte a la pared con los dos tornillos; utilice tacos si los tornillos no coinciden con un montante de la pared. Coloque la diana en el soporte de montaje y compruebe que quede bien sujeta contra la pared.



En la ilustración, "Bull's Eye" indica el centro de la diana. "Oche raised 38 mm (1 1/2 ins.)" indica que la línea de lanzamiento está elevada 38 mm (1 1/2 pulgadas).

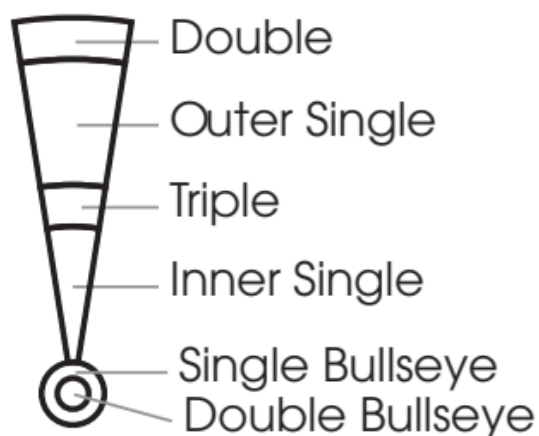


2.2 Alimentación eléctrica

- La diana funciona con 3 pilas AAA de 1,5 V (no incluidas). Abra el compartimento situado en la parte posterior para instalar las pilas.
- También se puede alimentar mediante un cable USB-C (no incluido).

Sección 3: Reglas de puntuación

Segmento	Puntuación
Anillo doble	Puntuación × 2
Anillo sencillo exterior	Puntuación × 1
Anillo triple	Puntuación × 3
Anillo sencillo interior	Puntuación × 1
Diana simple	$25 \times 1 = 25$
Diana doble	$25 \times 2 = 50$



Sección 4: Instrucciones de funcionamiento

4.1 Funciones de los botones

Botón "GAME/POWER"

- Interruptor de encendido: Pulse brevemente para encender; mantenga pulsado para apagar. El modo de suspensión automática se activa después de más de 10 minutos de inactividad.
- Selección del juego: Pulse brevemente para seleccionar un juego entre G01 y G25.
- Finalizar: El jugador puede pulsar este botón para terminar la partida.

Botón "OPTION/SCORE"

- Selección de opciones: Pulse brevemente para seleccionar las opciones.
- Consultar la puntuación: Durante la partida, pulse este botón repetidamente para consultar la puntuación de cada jugador. Si no se pulsa ningún botón durante 2 segundos, la pantalla volverá automáticamente al estado normal del juego.

Botón "PLAYER/MISS"

- Seleccionar el número de jugadores: Pulse brevemente para elegir entre jugar en solitario y jugar con hasta 8 jugadores.
- Registrar dardos fallados: Durante la partida, pulse brevemente para registrar con 0 puntos los dardos que caigan fuera de las zonas objetivo.

Botón "HANDICAP/ELIMINATE"

- Handicap: Este botón permite ajustar distintos niveles de dificultad para cada jugador mediante las opciones de cada juego. Algunos juegos no tienen función de handicap.
- Anular puntuación: Durante la partida, los jugadores pueden cancelar la puntuación de un dardo que se haya registrado aunque no haya quedado bien clavado y se haya caído.

Botón "SOUND/DOUBLE"

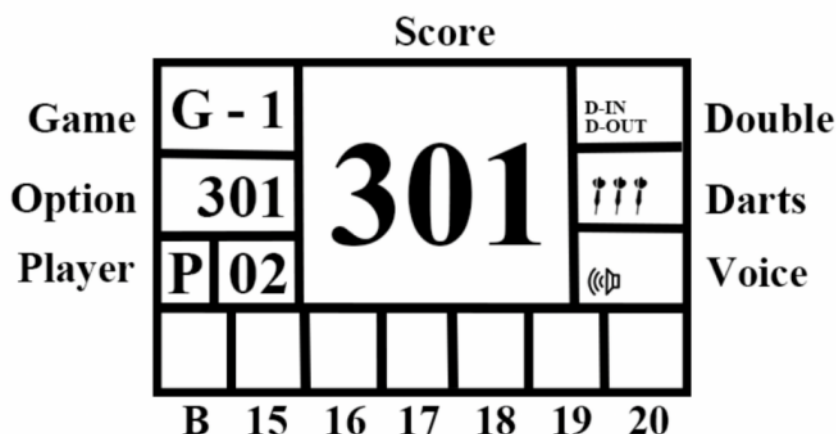
- Sonido: Mantenga pulsado durante 3 segundos para activar o desactivar el sonido. Si aparece el icono de sonido, el sonido está activado; si no aparece, está desactivado.
- Double: Esta función solo está disponible en el juego "G01 Count Down" y activa los modos "Double In" y "Double Out".

Botón "START/NEXT"

- Iniciar: Pulse este botón para iniciar el juego una vez terminada la configuración.
- Siguiente: Durante la partida, pulse este botón para pasar al siguiente jugador.

4.2 Pantalla LCD

La pantalla LCD muestra información del juego y la puntuación.



Rótulos de la ilustración: Score = puntuación; Game = juego; Option = opción; Player = jugador; Double = doble; Darts = dardos; Voice = voz; B = diana.

4.3 Lista de sonidos

N.º	Sonido	Descripción	Tipo de sonido
1	Efecto "Dididi"	Sonido de un lanzamiento válido en un juego Cricket	Efecto de sonido
2	Cristal al romperse	Sonido de un lanzamiento no válido	Efecto de sonido
3	Sonido metálico negativo	Sonido al pulsar un botón incorrecto	Efecto de sonido
4	Sonido metálico	Sonido al pulsar un botón correcto	Efecto de sonido
5	Explosión	Avisa de un bust cuando los puntos restantes bajan de cero	Efecto de sonido
6	Triple	El dardo cae en el anillo triple	Voz
7	Doble	El dardo cae en el anillo doble	Voz
8	Diana	El dardo cae en el anillo de la diana simple	Voz
9	Diana doble	El dardo cae en el anillo de la diana doble	Voz
10	Siguiente jugador	Indica que debe pasar el turno al siguiente jugador	Voz
11	Ganador	Anuncia al ganador	Voz

Sección 5: Descripción de los juegos

G01 Count Down

Opciones: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Los jugadores empiezan con una puntuación determinada y restan los puntos obtenidos con sus dardos hasta llegar exactamente a cero. El objetivo es ser el primero en llegar a cero.

- Puntuación inicial: Según la opción seleccionada, los jugadores empiezan con 301, 501, 601, 701, 801, 901 o 999 puntos.
- Restar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos obtenidos se restan de su puntuación total actual.
- Bust: Si un jugador obtiene más puntos de los que le quedan para llegar a cero, su turno termina y su puntuación vuelve a la que tenía al inicio del turno.
- Cómo ganar: Gana el primer jugador que llegue exactamente a cero.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G02 Count Up

Opciones: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Los jugadores empiezan en cero y suman los puntos de sus dardos hasta alcanzar la puntuación objetivo. El objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación predeterminada.

- Puntuación objetivo: Según la opción seleccionada, se fija una puntuación objetivo de 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 o 900.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos. Los puntos de cada impacto se suman a la puntuación total del jugador.
- Cómo ganar: Gana el primer jugador que alcance o supere la puntuación objetivo.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G03 Score Cricket (también: Standard Cricket)

Opciones: E00, E20, E25

Los jugadores intentan cerrar los números designados y sumar tantos puntos como sea posible con los impactos posteriores. El objetivo es ser el primero en cerrar todos los números y tener más puntos que el oponente.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.
- Cerrar un número: Hay que acertar tres veces en un número designado para cerrarlo. Un sencillo cuenta como un impacto, un doble como dos y un triple como tres.
- Puntuación: Una vez cerrado un número, el jugador puede sumar puntos con impactos posteriores en ese número. Por ejemplo, si ha cerrado el 20, un sencillo en el 20 vale 20 puntos, un doble vale 40 y un triple vale 60. Cuando todos los jugadores hayan cerrado ese mismo número, dejan de sumarse puntos por ese número para todos.
- Cómo ganar: Gana el jugador con más puntos una vez cerrados todos los números.
- Diferencias entre las 3 opciones:
- E00: No se requiere un orden específico para comenzar.

- E20: Se comienza acertando tres veces en el 20; después se debe acertar en 19, 18, 17, 16, 15 y la diana, en ese orden.
- E25: Se comienza acertando tres veces en la diana; después se debe acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G04 Simple Cricket (también: No Score Cricket)

Opciones: N00, N20, N25

Los jugadores intentan cerrar los números designados, pero no se anotan puntos en el marcador. El objetivo es ser el primero en cerrar todos los números.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.
- Cerrar un número: Hay que acertar tres veces en un número designado para cerrarlo. Un sencillo cuenta como un impacto, un doble como dos y un triple como tres.
- Cómo ganar: Gana el primer jugador que cierre todos los números.
- Diferencias entre las 3 opciones:
- N00: No se requiere un orden específico para comenzar.
- N20: Se comienza acertando tres veces en el 20; después se debe acertar en 19, 18, 17, 16, 15 y la diana, en ese orden.
- N25: Se comienza acertando tres veces en la diana; después se debe acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G05 Cut Throat Cricket

Opciones: C00, C20, C25

Los jugadores intentan cerrar los números designados y asignar puntos a sus oponentes. El objetivo es ser el primero en cerrar todos los números y tener menos puntos que los oponentes.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.
- Cerrar un número: Hay que acertar tres veces en un número designado para cerrarlo. Un sencillo cuenta como un impacto, un doble como dos y un triple como tres.
- Puntuación (la regla "Cut-Throat"): Cuando un jugador cierra un número, los impactos posteriores en ese número suman puntos a los oponentes que aún no lo hayan cerrado. Si un oponente también lo ha cerrado, no se le añaden marcas.
- Cómo ganar: Gana el jugador con menos puntos una vez cerrados todos los números.
- Diferencias entre las 3 opciones:
- C00: No se requiere un orden específico para comenzar.
- C20: Se comienza acertando tres veces en el 20; después se debe acertar en 19, 18, 17, 16, 15 y la diana, en ese orden.
- C25: Se comienza acertando tres veces en la diana; después se debe acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G06 Killer Cricket

Opciones: H00, H20, H25

Los jugadores intentan cerrar los números designados y eliminar vidas de los oponentes. El objetivo es ser el primero en cerrar todos los números.

- Números designados: 15, 16, 17, 18, 19, 20 y la diana.
- Cerrar un número: Hay que acertar tres veces en un número designado para cerrarlo. Un sencillo cuenta como un impacto, un doble como dos y un triple como tres.
- Eliminar vidas: Cuando un jugador haya cerrado un número con más de tres impactos, podrá quitar vidas a los oponentes que todavía no lo hayan cerrado. Por ejemplo, para el número 15, el jugador 1 ya tiene uno o dos impactos y le toca al jugador 2. El jugador 1 perderá una vida si el jugador 2 cierra el número con más de tres impactos, en cualquiera de estos casos:
 - El jugador 2 ya tiene un impacto y acierta un triple 15 (tres impactos).
 - El jugador 2 ya tiene dos impactos y acierta un doble 15 (dos impactos) o un triple 15 (tres impactos).

Si el oponente también ha cerrado ese número, no perderá vidas. Si el jugador 1 ya tiene tres impactos, no se verá afectado.

- Cómo ganar: Gana el primer jugador que cierre los números del 15 al 20 y la diana.
- Diferencias entre las 3 opciones:
 - H00: No se requiere un orden específico para comenzar.
 - H20: Se comienza acertando tres veces en el 20; después se debe acertar en 19, 18, 17, 16, 15 y la diana, en ese orden.
 - H25: Se comienza acertando tres veces en la diana; después se debe acertar en 15, 16, 17, 18, 19 y 20, en ese orden.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G07 Low Pitch Cricket

Opciones: L00, L20, L25

Los jugadores intentan cerrar los números designados y sumar tantos puntos como sea posible con los impactos posteriores. El objetivo es ser el primero en cerrar todos los números y tener más puntos que el oponente. Este juego es similar a G03 Score Cricket, pero se utilizan los números del 1 al 6 y la diana.

- Números designados: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y la diana.
- Cerrar un número: Hay que acertar tres veces en un número designado para cerrarlo. Un sencillo cuenta como un impacto, un doble como dos y un triple como tres.
- Puntuación: Una vez cerrado un número, el jugador puede sumar puntos con impactos posteriores en ese número. Por ejemplo, si ha cerrado el 6, un sencillo en el 6 vale 6 puntos, un doble vale 12 y un triple vale 18. Cuando todos los jugadores hayan cerrado ese mismo número, dejan de sumarse puntos por ese número para todos.
- Cómo ganar: Gana el jugador con más puntos una vez cerrados todos los números.
- Diferencias entre las 3 opciones:
 - L00: No se requiere un orden específico para comenzar.
 - L20: Se comienza acertando tres veces en el 6; después se debe acertar en 5, 4, 3, 2, 1 y la diana, en ese orden.
 - L25: Se comienza acertando tres veces en la diana; después se debe acertar en 1, 2, 3, 4, 5 y 6, en ese orden.

- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G08 Round Clock

Opciones: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Los jugadores deben acertar en todos los números de la diana en orden. Gana el primero que acierte en todos. Cada jugador lanza tres dardos por turno, pero no puede pasar al siguiente número hasta que un dardo caiga en el segmento del número objetivo actual.

- Cómo ganar: Gana el jugador que complete todos los números objetivo.
- Diferencias entre las opciones:
 - 105, 110, 115, 120: El orden comienza en 1 y termina en 5, 10, 15 o 20, respectivamente. Se aceptan los anillos sencillo, doble y triple.
 - 205, 210, 215, 220: El orden comienza en 1 y termina en 5, 10, 15 o 20, respectivamente. Solo se aceptan los anillos dobles.
 - 305, 310, 315, 320: El orden comienza en 1 y termina en 5, 10, 15 o 20, respectivamente. Solo se aceptan los anillos triples.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G09 Shoot Out

Opción: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Los jugadores intentan acertar en el número objetivo y restan puntos de la puntuación inicial establecida. El objetivo es ser el primero en llegar a cero.

- Puntuación inicial: Las opciones indican la puntuación inicial. Por ejemplo, -05 corresponde a 5 puntos.
- Número objetivo: Los jugadores intentan acertar en el número objetivo que aparece aleatoriamente en la pantalla LCD.
- Restar puntos: Los anillos sencillo, doble y triple cuentan todos como 1 punto y se restan de la puntuación inicial.
- Fallo: Si un jugador no lanza en un plazo de 10 segundos, el lanzamiento se considera fallado.
- Cómo ganar: Gana el primer jugador que reduzca a 0 la puntuación inicial.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G10 Shanghai

Opciones: 101, 105, 110, 115

Los jugadores deben acertar en todos los números de la diana en orden. Gana el primero que acierte en todos los números y obtenga la puntuación más alta. Cada número objetivo solo tiene una oportunidad de impacto. Si un jugador acierta en el número objetivo, se suman los puntos. Si no acierta, ese número se pierde y ya no se puede volver a intentar.

- Cómo ganar: Gana el jugador que complete todos los números objetivo y obtenga la puntuación más alta.
- Diferencias entre las opciones:
 - 101: El orden comienza en 1 y continúa hasta el 20 y la diana.
 - 105: El orden comienza en 5 y continúa hasta el 20 y la diana.
 - 110: El orden comienza en 10 y continúa hasta el 20 y la diana.

- 115: El orden comienza en 15 y continúa hasta el 20 y la diana.

G11 Halve It

Opción: H12

Los jugadores deben acertar en los números objetivo que aparecen en la pantalla LCD. El orden es el siguiente:

- Primero, 12, 13 y 14; se aceptan los anillos sencillo, doble y triple.
- Después, los anillos dobles de cualquier número.
- A continuación, 15, 16, 16; se aceptan los anillos sencillo, doble y triple.
- Después, los anillos triples de cualquier número.
- A continuación, 18, 19 y 20; se aceptan los anillos sencillo, doble y triple.
- Por último, la diana.

En este juego se acumulan los puntos. Si un jugador falla sus tres lanzamientos al objetivo de una ronda, su puntuación se reduce a la mitad.

- Cómo ganar: Gana el jugador que complete todos los números objetivo y obtenga la puntuación más alta.

G12 High Score

Opciones: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Los jugadores empiezan en cero y suman los puntos de cada dardo que lanzan. El objetivo es acumular la puntuación más alta al final del juego. Según la opción seleccionada, los jugadores deciden cuántas rondas jugar. Todos comienzan con cero puntos. En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a la puntuación total del jugador.

- Cómo ganar: Gana el jugador con la puntuación más alta al finalizar el número de rondas establecido.

G13 Over (también: Legs Over)

Opción: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Los jugadores empiezan en cero y suman los puntos de sus dardos para superar la puntuación objetivo y conservar sus vidas. El objetivo es ser el último jugador al que le quede una vida.

- Vidas iniciales: Las opciones indican el número inicial de vidas de los jugadores.
- Puntuación inicial: La pantalla LCD genera aleatoriamente una puntuación para los jugadores.
- Puntuación objetivo: La pantalla LCD genera aleatoriamente una puntuación. Cuando un jugador obtiene una puntuación total más alta en una ronda, esa puntuación pasa a ser el nuevo objetivo que los demás deben superar.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y suman los puntos obtenidos.
- Perder vidas: Cada jugador debe intentar obtener una puntuación igual o superior a la puntuación más alta conseguida en un turno anterior; de lo contrario, perderá una vida.
- Cómo ganar: Gana el último jugador al que le quede una vida.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G14 Under (también: Legs Under)

Opción: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Los jugadores empiezan en cero y suman los puntos de sus dardos, pero deben mantenerse por debajo de la puntuación objetivo para conservar sus vidas. El objetivo es ser el último jugador al que le quede una vida.

- Vidas iniciales: Las opciones indican el número inicial de vidas de los jugadores.
- Puntuación inicial: La pantalla LCD genera aleatoriamente una puntuación para los jugadores.
- Puntuación objetivo: Cuando un jugador obtiene una puntuación total más baja en una ronda, esa puntuación pasa a ser el nuevo objetivo que los demás deben igualar o mejorar.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y suman los puntos obtenidos.
- Perder vidas: Cada jugador debe intentar obtener una puntuación igual o inferior a la puntuación más baja conseguida en un turno anterior; de lo contrario, perderá una vida.
- Cómo ganar: Gana el último jugador al que le quede una vida.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G15 Big-6

Opciones: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Los jugadores intentan acertar en el segmento objetivo para conservar sus vidas. El objetivo es ser el último jugador al que le quede una vida.

- Vidas iniciales: Las opciones indican el número inicial de vidas de los jugadores.
- Primer objetivo: El primer jugador intenta acertar en el segmento sencillo del 6.
- Establecer un nuevo objetivo: Cada jugador lanza tres dardos por turno.
- Si el primer jugador acierta en el sencillo del 6 con el primer o el segundo dardo, puede establecer un objetivo para su oponente con el tercer dardo.
- Si el primer jugador no acierta en el sencillo del 6 hasta el tercer dardo, se generará aleatoriamente un nuevo número objetivo para los oponentes.
- Si el primer jugador no acierta en el sencillo del 6, pierde una vida.
- Efecto dominó: El siguiente jugador debe acertar en el objetivo establecido para él. Si lo consigue, establece un nuevo objetivo para el siguiente jugador.
- Perder vidas: Un jugador pierde una vida si falla el segmento objetivo designado durante su turno.
- Cómo ganar: Gana el último jugador al que le quede una vida.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G16 Color

Opciones: 100, 200, 300, 400, 500

Los jugadores deben determinar a qué color van a lanzar. Empiezan en cero y suman puntos para alcanzar la puntuación objetivo cuando aciertan en su color o en la diana. El objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación objetivo predeterminada.

- Color de referencia: El color de referencia es el color del anillo sencillo. Por ejemplo, si el primer jugador acierta en el número 20, su color es azul tanto si acierta en el anillo sencillo como en el doble o el triple.
- Color de los jugadores: El primer jugador debe lanzar un dardo para determinar el color al que debe acertar. Los jugadores impares (1, 3, 5, 7) tienen el mismo color que el primer jugador. Los jugadores pares (2, 4, 6, 8) tienen otro color. Si un jugador acierta en la diana, debe volver a lanzar para determinar el color.
- Puntuación objetivo: Según la opción seleccionada, la puntuación objetivo es 100, 200, 300, 400 o 500.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.

- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a su puntuación total. Los impactos en el color del oponente no suman puntos.
- Cómo ganar: Gana el jugador que primero alcance o supere la puntuación objetivo.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón “HANDICAP/ELIMINATE” para activar la función de handicap.

G17 Bonus Color

Opción: 100, 200, 300, 400, 500

Los jugadores deben determinar a qué color van a lanzar. Empiezan en cero y suman puntos cuando aciertan en su color o en la diana. Cuando un jugador acierta en el color de un oponente, los puntos se suman a la puntuación de ese oponente. El objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación objetivo predeterminada.

- Color de referencia: El color de referencia es el color del anillo sencillo. Por ejemplo, si el primer jugador acierta en el número 20, su color es azul tanto si acierta en el anillo sencillo como en el doble o el triple.
- Color de los jugadores: El primer jugador debe lanzar un dardo para determinar el color al que debe acertar. Los jugadores impares (1, 3, 5, 7) tienen el mismo color que el primer jugador. Los jugadores pares (2, 4, 6, 8) tienen otro color. Si un jugador acierta en la diana, debe volver a lanzar para determinar el color.
- Puntuación objetivo: Según la opción seleccionada, la puntuación objetivo es 100, 200, 300, 400 o 500.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a su puntuación total.
- Transferir puntos: Cuando un jugador acierta en el color de un oponente, los puntos se suman a la puntuación de ese oponente.
- Cómo ganar: Gana el jugador que primero alcance o supere la puntuación objetivo.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón “HANDICAP/ELIMINATE” para activar la función de handicap.

G18 Correctional Color

Opciones: 100, 200, 300, 400, 500

Los jugadores deben determinar a qué color van a lanzar. Empiezan en cero y suman puntos cuando aciertan en su color o en la diana. Cuando un jugador acierta en el color de un oponente, pierde los puntos correspondientes. El objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación objetivo predeterminada.

- Color de referencia: El color de referencia es el color del anillo sencillo. Por ejemplo, si el primer jugador acierta en el número 20, su color es azul tanto si acierta en el anillo sencillo como en el doble o el triple.
- Color de los jugadores: El primer jugador debe lanzar un dardo para determinar el color al que debe acertar. Los jugadores impares (1, 3, 5, 7) tienen el mismo color que el primer jugador. Los jugadores pares (2, 4, 6, 8) tienen otro color. Si un jugador acierta en la diana, debe volver a lanzar para determinar el color.
- Puntuación objetivo: Según la opción seleccionada, la puntuación objetivo es 100, 200, 300, 400 o 500.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a su puntuación total.
- Perder puntos: Cuando un jugador acierta en el color de un oponente, pierde los puntos correspondientes.
- Cómo ganar: Gana el jugador que primero alcance o supere la puntuación objetivo.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón “HANDICAP/ELIMINATE” para activar la función de handicap.

G19 No Score Color

Opciones: 003, 004, 005, 006, 007

Los jugadores deben determinar a qué color van a lanzar. Ganan vidas cuando aciertan en su color o en la diana y pierden vidas cuando aciertan en el color de un oponente. El objetivo es ser el último jugador al que le quede una vida.

- Color de referencia: El color de referencia es el color del anillo sencillo. Por ejemplo, si el primer jugador acierta en el número 20, su color es azul tanto si acierta en el anillo sencillo como en el doble o el triple.
- Color de los jugadores: El primer jugador debe lanzar un dardo para determinar el color al que debe acertar. Los jugadores impares (1, 3, 5, 7) tienen el mismo color que el primer jugador. Los jugadores pares (2, 4, 6, 8) tienen otro color. Si un jugador acierta en la diana, debe volver a lanzar para determinar el color.
- Vidas iniciales: Las opciones indican el número inicial de vidas de los jugadores.
- Ganar/perder vidas: Cada jugador lanza tres dardos por turno. Acertar en su propio color o en la diana le da una vida más. En cambio, acertar en el color de un oponente le quita una vida.
- Cómo ganar: Gana el último jugador al que le quede una vida.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G20 Free-Dart Color

Opciones: 005, 010, 015, 020

Los jugadores deben determinar a qué color van a lanzar. Empiezan en cero y suman los puntos de sus dardos. El objetivo es obtener la puntuación más alta.

- Color de referencia: El color de referencia es el color del anillo sencillo. Por ejemplo, si el primer jugador acierta en el número 20, su color es azul tanto si acierta en el anillo sencillo como en el doble o el triple.
- Color de los jugadores: El primer jugador debe lanzar un dardo para determinar el color al que debe acertar. Los jugadores impares (1, 3, 5, 7) tienen el mismo color que el primer jugador. Los jugadores pares (2, 4, 6, 8) tienen otro color. Si un jugador acierta en la diana, debe volver a lanzar para determinar el color.
- Número de dardos: Las opciones indican el número total de dardos por jugador.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a su puntuación total. Los impactos en el color del oponente no suman puntos.
- Cómo ganar: Gana el jugador con la puntuación más alta.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

G21 Shooting I

Cada jugador lanza tres dardos y acumula los puntos obtenidos. El jugador con la puntuación más alta de una ronda gana esa ronda. El juego continúa hasta que un jugador haya ganado un total de 7 rondas.

- Cómo ganar: El jugador que gane 7 rondas será el ganador final.

G22 Shooting II

Cada jugador lanza tres dardos y acumula los puntos obtenidos. El jugador con la puntuación más alta de una ronda gana esa ronda. El juego continúa hasta que un jugador haya ganado un total de 7 rondas. Sin embargo, solo son válidas las zonas sencilla, doble y triple de los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20, además de la diana simple y la diana doble.

- Cómo ganar: El jugador que gane 7 rondas será el ganador final.

G23 Shooting III

Cada jugador lanza tres dardos y acumula los puntos obtenidos. El jugador con la puntuación más alta de una ronda gana esa ronda. Sin embargo, el juego dura solo siete rondas.

- Cómo ganar: Gana el primer jugador que consiga 4 victorias.

G24 Shooting IV

Cada jugador lanza tres dardos y acumula los puntos obtenidos. El jugador con la puntuación más alta de una ronda gana esa ronda. El juego dura solo siete rondas. Sin embargo, solo son válidas las zonas sencilla, doble y triple de los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20, además de la diana simple y la diana doble.

- Cómo ganar: Gana el primer jugador que consiga 4 victorias.

G25 Gotcha

Opciones: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Los jugadores empiezan en cero y suman los puntos de sus dardos hasta alcanzar la puntuación objetivo. Se produce un "Gotcha" cuando un oponente tiene la misma puntuación. El objetivo es ser el primero en alcanzar la puntuación objetivo predeterminada.

- Puntuación objetivo: Según la opción seleccionada, los jugadores eligen una puntuación objetivo de 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 o 901.
- Empezar en cero: Todos los jugadores comienzan con cero puntos.
- Sumar puntos: En cada turno, los jugadores lanzan tres dardos y los puntos de cada impacto se suman a su puntuación total.
- Gotcha: Si la puntuación de un jugador es exactamente igual a la del jugador anterior, Gotcha tiene éxito y la puntuación de ese jugador vuelve a cero.
- Bust: Si un jugador obtiene más puntos de los necesarios para alcanzar la puntuación objetivo, comete un bust y su puntuación vuelve a la que tenía al inicio del turno.
- Cómo ganar: Gana el primer jugador que alcance exactamente la puntuación objetivo.
- Handicap: Cada jugador puede ajustar sus propias opciones con el botón "HANDICAP/ELIMINATE" para activar la función de handicap.

Sección 6: Nota importante

1. Durante el envío o el juego normal, es posible que los segmentos de puntuación de la diana se atasquen temporalmente y la diana quede "congelada". Si esto ocurre, la función de autodiagnóstico del ordenador e-BOARD se activa automáticamente. La diana ejecutará una rutina de autodiagnóstico para determinar qué segmento está atascado. Aparecerá un mensaje de error en la pantalla junto con la descripción del botón o segmento "congelado".

A. Localice el segmento "congelado" según lo indicado en la pantalla.

B. Presione firmemente el segmento "congelado" hasta que se libere y vuelva a quedar suelto. Una vez que se hayan liberado los segmentos atascados, el mensaje de error debería desaparecer y la diana volverá a funcionar con normalidad.

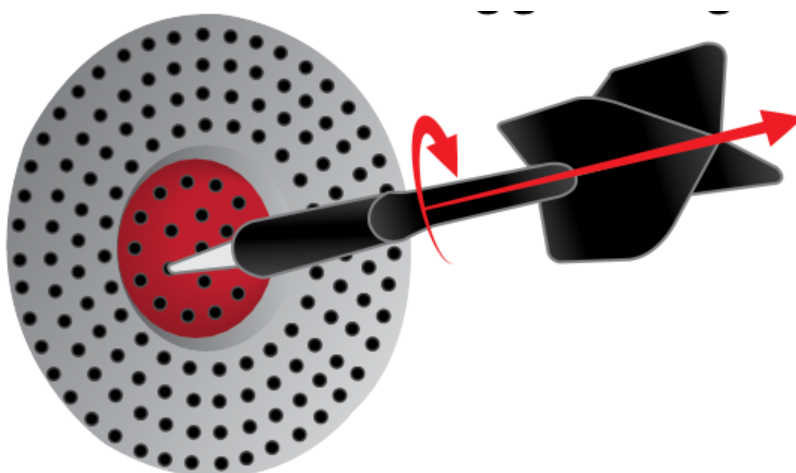


2. Este juego está diseñado para usarse únicamente con dardos de punta blanda. No utilice dardos con punta de acero ni dardos de punta blanda más largos (longitud máxima: 2,5 cm).

3. Se necesita tiempo de reacción electrónico y mecánico entre lanzamientos. Si se realizan dos lanzamientos demasiado seguidos, retire el segundo dardo y vuelva a lanzarlo para que la puntuación se registre correctamente.

4. No lance los dardos con fuerza excesiva. Lanzar un dardo con demasiada fuerza provocará que la punta se rompa con frecuencia y un desgaste excesivo de la diana.

Consejo útil: Para evitar que se aflojen las puntas, gire el dardo hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) al sacarlo de la diana. Así será más fácil retirarlo y se prolongará la vida útil de las puntas.



- Double: El jugador puede activar los modos Double con el botón "SOUND/DOUBLE":
- Double In: Para iniciar el juego, el jugador debe acertar en un segmento doble.
- Double Out: Para reducir la puntuación exactamente a cero, el jugador debe acertar en segmentos dobles. Se produce un bust si un dardo deja la puntuación por debajo de 1.
- Double In & Out: El jugador debe acertar en segmentos dobles para iniciar y terminar el juego. Se produce un bust si un dardo deja la puntuación por debajo de 1.