

# DIANA DE COMPETICIÓN

## MANUAL DE INSTRUCCIONES

### Advertencias

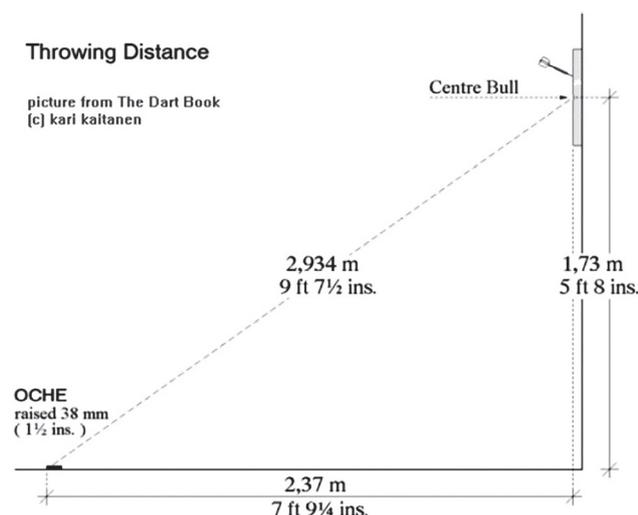
- 1 La diana electrónica NO es un juguete. Debe ser montado por un adulto.
- 2 Los dardos pueden causar lesiones. Los adultos deben proteger a los niños cuando jueguen con la diana.

### Descripción

- > 1 Marcador LCD
- > 18 estilos y hasta 159 juegos
- > Hasta 8 jugadores a la vez
- > Alimentación: 3 pilas AA
- > Si la diana está inactiva durante más de 30 minutos, la pantalla y los periféricos se apagarán automáticamente y entrarán en modo de suspensión

### Instalación

- > Elija una ubicación para colgarla donde haya un espacio libre frente a la diana de unos 3 metros. Fije la diana y asegúrese que la altura desde el suelo hasta el centro de la diana es de 1,73 metros. La "línea de lanzamiento" debe estar a 2,37 metros de la cara de la diana. Asegúrese de insertar 3 pilas AA y ¡empiece a disfrutar de los juegos incluidos!



### Reglas de puntuación

Segmento	Resultado
Sencilla	Puntuación que se indica
Doble	Doble puntuación de la que se indica (x2)
Triple	Triple puntuación de la que se indica (x3)
Centro de la diana (anillo exterior)	25 Puntos
Centro de la diana (anillo interior)	50 puntos

### Teclas de función

- 1 Presione el botón de **ENCENDIDO (POWER)** y entrará en el modo de funcionamiento normal después de escuchar un sonido.
- 2 Presione la tecla **JUEGO (GAME)** para elegir juegos (de G01 a G18). Esta tecla también se puede usar para salir del juego y volver al estado inicial.
- 3 Pulse la tecla **OPCIÓN (OPTION)** para elegir un subjuego. (De G01 a G18)
- 4 Pulse la tecla **JUGADOR (PLAYER)** antes de jugar para elegir el número de jugadores. El valor predeterminado es 2.
- 5 La tecla **DOBLE ENTRADA / SALIDA (DOUBLE IN / OUT)** solo se usa para el juego G02. Consulte las instrucciones de funcionamiento del juego para obtener más detalles.
- 6 El botón **INICIO / SIGUIENTE (START / NEXT)** se utiliza para iniciar un juego o cambiar al siguiente jugador.

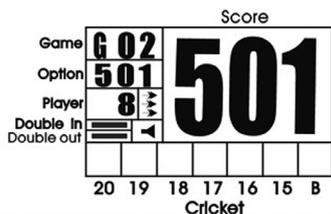
### Tipos de sonido

- > **Láser** - El sonido representa que se ha impactado en un segmento individual.
- > **Doble** - El sonido representa que se ha impactado en un segmento doble.
- > **Triple** - El sonido representa que se ha impactado en un segmento triple.
- > **Puntuación** - El sonido representa la puntuación.
- > **Cerrar** - El sonido representa se ha cerrado la puntuación.
- > **Abrir** - El sonido representa se ha abierto la puntuación.
- > **Demasiado alto** - El sonido representa los puntos que se restan.
- > **Ganador** - El sonido representa que ha habido un primer ganador.
- > **Centro de la diana** - El sonido representa que se ha impactado en el centro de la diana
- > **Siguiente/Jugador** - El sonido indica que el siguiente jugador debe jugar después de que el jugador anterior haya lanzado sus tres dardos.
- > **Ye** - El sonido representa que se ha impactado un segmento.
- > **Lo sientto** - El sonido representa que no se ha impactado un segmento.

### Reglas de juego

- > **G01 Cuenta ascendente (Count-up)** (100 - 200 - 300 - 400 - 500 - 600 - 700 - 800 - 900)  
La puntuación alcanzada en cada tirada del jugador se sumará hasta alcanzar el total de puntos especificado. El primero que alcanza o supera el total de puntos especificado es el ganador.
- > **G02 Cuenta descendente (Count-Down)** (101 - 201 - 301 - 401 - 501 - 601 - 701 - 801 - 901)  
En este juego se descuenta la puntuación de cada dardo por vuelta (3 tiros por jugador) desde el tanteo inicial. El primer jugador que alcanza el cero, gana el juego.  
Los jugadores pueden elegir varios modos de juego usando el botón **DOBLE ENTRADA / SALIDA (DOUBLE IN / OUT)**. (Vea la imagen

a continuación).



**Doble entrada (Double in)** (101 - 201 - 301 - 401 - 501 - 601 - 701 - 801 - 901)

Cuando se muestra DOBLE ENTRADA (DOUBLE IN) en la pantalla LCD, significa que el juego comienza solamente cuando se tira un doble.

**Doble salida (Double out)** (101 - 201 - 301 - 401 - 501 - 601 - 701 - 801 - 901)

En esta modalidad, para terminar el juego, el jugador tiene que retirarse con un doble que reduce la puntuación exactamente a cero. Si la puntuación del jugador se reduce a 1 o por debajo de 0, significa "dardo explosivo" y no se cuenta la puntuación de esa tirada.

**Doble entrada / salida (Double in / out)** (101 - 201 - 301 - 401 - 501 - 601 - 701 - 801 - 901)

El jugador debe empezar y acabar el juego con un doble. Si la puntuación del jugador se reduce a 1 o por debajo de 0, significa "dardo explosivo" y no se cuenta la puntuación de esa tirada.

> **G03 Reloj (Round Clock)** (5 - 10 - 15 - 20)

En este juego deben acertarse en los siguientes segmentos:

- Opción 5: segmentos 1-5
- Opción 10: segmentos 1-10
- Opción 15: segmentos 1-15
- Opción 20: segmentos 1-20

El jugador debe acertar en los segmentos indicados por la diana. Si se acierta en el segmento, se muestra el siguiente segmento y el aparato expresa "Yes" o "No". El primer jugador que acierta en todos los segmentos gana.

> **G04 Reloj Doble (Round Clock-Double)** (205 - 210 - 215 - 220)

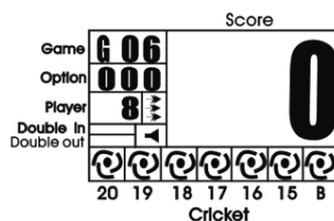
En este juego, sólo son válidas las zonas dobles de los siguientes segmentos. El resto de reglas son las mismas que G03.

> **G05 Reloj Triple (Round Clock-Triple)** (305 - 310 - 315 - 320)

El jugador debe acertar en las zonas triples de los segmentos indicados por el aparato. El resto de reglas son las mismas que G03.

> **G06 Cricket simple (Simple Cricket)** (000 - 020 - 025)

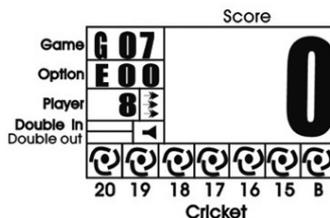
- 1 Se juega exclusivamente con los números del 15 al 20 y con el centro de la diana (Bull's eye).
- 2 El jugador que primero acierte 3 veces en los números arriba indicados, será el ganador.  
Acierto en el segmento sencillo >> Cuenta como un acierto  
Acierto en el segmento dobl >> Cuenta como dos aciertos  
Acierto en el segmento triple >> Cuenta como tres aciertos
- 3 **000** - se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
- 4 **020** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el 20 y después seguir en orden descendente (19, 18, 17, 16, 15 y centro de la diana (Bull's eye)).
- 5 **025** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el centro de la diana (Bull's eye) y después seguir en orden ascendente (15, 16, 17, 18, 19, 20).
- 6 Cada segmento tiene tres indicativos "((". Cada vez que se acierta, se enciende un "((". Cuando todos los indicativos "((" estén encendidos, el juego ha acabado (ver ilustración).



7 El jugador que consigue encender todos los indicativos, es el ganador del juego.

> **G07 Cricket (Score Cricket)** (E00 - E20 - E25)

- 1 Se juega exclusivamente con los números del 15 al 20 y con el centro de la diana (Bull's eye).
- 2 El jugador debe acertar en los números arriba indicados.  
Acierto en el segmento sencillo >> Cuenta como un acierto  
Acierto en el segmento doble >> Cuenta como dos aciertos  
Acierto en el segmento triple >> Cuenta como tres aciertos
- 3 **E00** - se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
- 4 **E20** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el 20 y después seguir en orden descendente (19, 18, 17, 16, 15 y centro de la diana (Bull's eye)).
- 5 **E25** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el centro de la diana (Bull's eye) y después seguir en orden ascendente (15, 16, 17, 18, 19, 20).
- 6 Cada segmento tiene tres indicativos "((". Cada vez que se acierta, se enciende un "((".
- 7 Cada segmento está "abierto" si el jugador acierta tres veces; esto significa que cada vez que el jugador acierta en este segmento, se contará la puntuación. Si todos los jugadores aciertan en un segmento tres veces, éste está "cerrado" y ya no se contará la puntuación.
- 8 Cada jugador debe intentar acertar en el segmento abierto el máximo de veces posible para poder acumular más puntuación.
- 9 Cuando todos los jugadores hayan acertado 3 veces en un segmento, éste pasará a estar "cerrado". Los jugadores deberán acertar en el segmento indicado por la diana para poder puntuar.
- 10 El jugador que obtiene el máximo de puntuación cuando se hayan cerrado todos los segmentos, será el ganador (ver ilustración).

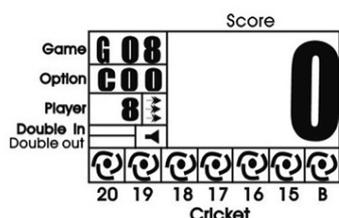


> **G08 Cut Throat Cricket** (C00 - C20 - C25)

- 1 Se juega exclusivamente con los números del 15 al 20 y con el centro de la diana (Bull's eye).
- 2 El jugador debe acertar en los números arriba indicados.  
Acierto en el segmento sencillo >> Cuenta como un acierto  
Acierto en el segmento doble >> Cuenta como dos aciertos  
Acierto en el segmento triple >> Cuenta como tres aciertos
- 3 **C00** - se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
- 4 **C20** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el 20 y después seguir en orden descendente (19, 18, 17, 16, 15 y centro de la diana (Bull's eye)).
- 5 **C25** - El jugador debe acertar primero 3 veces en el centro de la diana (Bull's eye) y después seguir en orden ascendente (15, 16, 17, 18, 19, 20).
- 6 Cada segmento tiene tres indicativos "((". Cada vez que se

acierta, se enciende un “(“.

- Cada segmento está “abierto” si el jugador acierta tres veces; esto significa que cada vez que el jugador acierta en este segmento, se contará la puntuación. Si todos los jugadores aciertan en un segmento tres veces, éste está “cerrado” y ya no se contará la puntuación.
- Los puntos que consigue cada jugador se cargan en la cuenta de los compañeros de juego.
- Cada jugador debe intentar acertar puntuar el máximo en los segmentos “abiertos”.
- Cuando todos los jugadores hayan acertado 3 veces en un segmento, éste pasará a estar “cerrado”. Los jugadores deberán acertar en el segmento indicado por la diana para poder puntuar.
- El jugador que obtiene menos puntuación cuando se hayan cerrado todos los segmentos, será el ganador (ver ilustración).



> **G09 Golf** (10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60 - 70 - 80 - 90)

- (10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60 - 70 - 80 - 90)  
1 - Los jugadores tiran uno tras otro al blanco de las cifras 1-18 y tienen que acertarlas. En la vuelta 1, se tira al blanco de la cifra 1, en la vuelta 2, se tira al blanco de la cifra 2 y sucesivamente. Si se acierta el segmento, se escuchará el sonido “Yes” y, si se falla en el intento, se escuchará “Sorry”. Cuando se complete el segmento, se indicará el siguiente a completar.
- El jugador debe intentar conseguir el mínimo de puntuación. Si en un turno de 3 dardos, ninguno de ellos impacta en el segmento indicado, el jugador obtendrá 5 puntos. Si se impacta en el segmento triple del número correcto, se obtiene 1 punto. Si se impacta en el segmento doble del número correcto, se obtienen 2 puntos. Si se impacta en el segmento sencillo del número correcto, se obtienen 3 puntos.
- Por cada blanco, el jugador tiene 3 tiros a su disposición.
- Si se impacta en el segmento sencillo del número correcto en el primer intento, se obtienen 3 puntos. El jugador puede decidir entonces si realizar un segundo intento para obtener una menor puntuación o pasar turno. Si decide seguir tirando pero ninguno de los dardos acierta en el blanco, obtendrá 5 puntos. Sólo se contará la puntuación del último dardo si se agotan las 3 tiradas.
- El jugador que sobrepasa la puntuación elegida por opción, está eliminado. El ganador es el último jugador que queda o el que ostenta la puntuación más baja, después de 18 blancos.

> **G10 Bingo** (132 - 141 - 168 - 189)

- El objetivo es acertar en el orden de segmento indicado en la pantalla. Debe acertarse en el segmento tres veces, antes de que el indicador de pantalla cambie al siguiente segmento. El jugador que consiga hacerlo, será el ganador. Si se acierta el segmento, se escuchará el sonido “Yes” y, si se falla en el intento, se escuchará “Sorry”. Cuando se complete el segmento, se indicará el siguiente a completar.
- 132** - hay que acertar en el orden de segmento 15, 4, 8, 14 y 3.
- 141** - hay que acertar en el orden de segmento 17, 13, 9, 7 y 1.
- 168** - hay que acertar en el orden de segmento 20, 16, 12, 6 y 2.
- 189** - hay que acertar en el orden de segmento 19, 10, 18, 5 y 11.

- Debe acertarse en el segmento tres veces, antes de que el indicador de pantalla cambie al siguiente segmento.  
Acierto en el segmento sencillo >> Cuenta como un acierto  
Acierto en el segmento doble >> Cuenta como dos aciertos  
Acierto en el segmento triple >> Cuenta como tres aciertos

> **G11 Big Little Simple** (3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19 - 21)

- Opción 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 representa el número de vidas de un jugador al comienzo del juego.
- Cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Cuando agota estas vidas, queda eliminado del juego. El primer jugador en tirar debe acertar en el segmento indicado (orden aleatorio).
- Si el jugador acierta con su primer o segundo dardo en el segmento indicado, puede prefijar con su tiro siguiente el segmento que debe acertar el siguiente jugador, si no se determina al azar el segmento del blanco del siguiente jugador. Si el jugador no acierta con ninguno de sus tres dardos en el segmento prefijado, pierde una vida y es el turno del siguiente jugador. Si se acierta el segmento, se escuchará el sonido “Yes” y, si se falla en el intento, se escuchará “Sorry”.
- Se puede acertar en cualquiera de los segmentos del número indicado (sencillo, doble o triple).
- El ganador es el último jugador con puntos de vida. Los aciertos en los campos.

> **G12 Big Little Difícil (Hard)** (H03 - H05 - H07 - H09 - H11 - H13 - H15 - H17 - H19 - H21)

- La opción H03 - H05 - H07 - H09 - H11 - H13 - H15 - H17 - H19 - H21 representa el número de vidas de un jugador al comienzo del juego.
- Solo es válido acertando en los segmentos doble o triple del número objetivo.
- El resto de reglas son las mismas que G11.

> **G13 Asesino** (3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19 - 21)

- Opción: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representa el número de vidas de un jugador.
- Tan pronto como comienza el juego, se muestra en la pantalla “SEL” (seleccionar). El jugador puede ahora elegir su segmento de puntos tirando en la diana. El primer segmento acertado se fijará como segmento de puntos. Después, apretar la tecla “NEXT” y el jugador siguiente puede elegir su segmento de puntos. Tan pronto como todos los jugadores hayan elegido su segmento de puntos, comienza el juego.
- Sólo después de que un jugador haya acertado en su segmento, puede convertirse en “Asesino (Killer)”.
- Tan pronto como un jugador, que se ha convertido en “Asesino (Killer)”, acierta en el segmento de puntos de otro jugador, éste pierde una vida.
- Si un jugador, que tiene la condición de “Asesino (Killer)”, acierta en su propio segmento, su condición caduca y pierde un punto de vida.
- Para volver a ser de nuevo un “Asesino (Killer)”, el jugador debe acertar en su segmento de puntos inicial.
- El ganador es el último jugador con puntos de vida.
- El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

> **G14 Asesino Doble (Killer -Double)** (203 - 205 - 207 - 209 - 211 - 213 - 215 - 217 - 219 - 221)

- Opción (203 - 205 - 207 - 209 - 211 - 213 - 215 - 217 - 219 - 221) representa el número de vidas de un jugador.
- Cuando un jugador ha acertado su segmento de puntos en el doble anillo, puede convertirse en “Asesino (Killer)”.
- El resto de funciones son las mismas que en el juego G13.

> **G15 Asesino triple (Killer-Triple)** (303 - 305 - 307 - 309 - 311 - 313 - 315 - 317 - 319 - 321)

- 1 Opción (303 - 305 - 307 - 309 - 311 - 313 - 315 - 317 - 319 - 321) representa el número de vidas de un jugador.
- 2 Cuando un jugador ha acertado su segmento de puntos en el triple anillo, puede convertirse en "Asesino (Killer)".
- 3 El resto de funciones son las mismas que en el juego G13.

> **G16 Shoot Out** (H03 - H05 - H07 - H09 - H11 - H13 - H15 - H17 - H19 - H21)

- 1 Opción: (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 o H21) representa el número de vidas de un jugador.
- 2 Al azar, se muestra en la pantalla un segmento que debe ser acertado dentro de 10 segundos o el acierto no será válido. Si se acierta el segmento, se escuchará el sonido "Yes" y, si se falla en el intento, se escuchará "Sorry". Una vez acertado un segmento, se indicará el siguiente.
- 3 Cuando un segmento válido se acierte dentro del tiempo, se resta una vida.
- 4 Gana el primer jugador que no tenga vidas.

> **G17 Piernas por arriba (Legs over)** (3 - 5 - 7 - 9 - 11 - 13 - 15 - 17 - 19 - 21)

- 1 Opción: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representa el número de vidas de un jugador.
- 2 Al comienzo del juego, la diana reparte una puntuación en la pantalla para el primer jugador. Éste debe intentar con sus tres tiros alcanzar o sobrepasar la puntuación asignada. Si no lo consigue, pierde una vida.
- 3 El siguiente jugador debe intentar alcanzar una puntuación más alta que el jugador anterior. Si no lo consigue, pierden un punto de vida.
- 4 Los jugadores no pueden borrar el tanteo. Si pulsan la tecla "INICIO (START)" directamente o ningún dardo ha impactado en la diana, este jugador perderá una vida.
- 5 Tan pronto como un jugador no tenga más puntos de vida queda eliminado.
- 6 Gana el último jugador que disponga de puntos de vida.
- 7 Este juego debe jugarse por más de 2 jugadores.

> **G18 Piernas por abajo (Legs Under)** (U03 - U05 - U07 - U09 - U11 - U13 - U15 - U17 - U19 - U21)

- 1 Opciones: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 o U021 representa el número de vidas de un jugador.
- 2 Al comienzo del juego, el aparato reparte una puntuación en la pantalla para el primer jugador. Ahora, el jugador debe intentar con sus tres tiros NO alcanzar o sobrepasar la puntuación correspondiente. Si no lo consigue, pierde una vida.
- 3 La puntuación 0 da también como resultado la pérdida de un punto de vida. Si un jugador tira sus tres dardos y consigue una puntuación de 0, pierde una vida y se mantiene la puntuación original.
- 4 Los jugadores siguientes deben intentar alcanzar una puntuación más baja que el jugador anterior, de lo contrario, pierden un punto de vida.
- 5 Los jugadores no pueden borrar el tanteo. Si pulsan la tecla "INICIO (START)" directamente o ningún dardo ha impactado en la diana, este jugador perderá una vida.
- 6 Tan pronto como un jugador no tenga más puntos de vida queda eliminado.
- 7 Gana el último jugador que disponga de puntos de vida.
- 8 Este juego debe jugarse por más de 2 jugadores.

## Contenido

6 dardos de punta blanda de latón  
6 puntas blandas de recambio  
Manual de instrucciones

## Solución de problemas

- **Sin energía**  
Verifique si las pilas están instaladas correctamente o si la energía de las pilas está baja o agotada.
- **No se marca la puntuación**  
Verifique si la diana está en el modo de configuración o si el juego está en espera. Presione la tecla **INICIO / SIGUIENTE (START / NEXT)** para ver si el juego se inicia. También puede verificar si algún segmento de puntuación o botón de función está atascado.
- **Segmento o tecla atascado**  
Durante el transporte o en el transcurso del juego normal, es posible que los segmentos de puntuación se atasquen temporalmente. Si ocurre tal situación, se interrumpirá automáticamente la puntuación. Quite suavemente el dardo o mueva el segmento con el dedo para liberarlo. A continuación, se puede reanudar el juego y las funciones de puntuación volverán a la normalidad.
- **Extracción de puntas rotas**  
La punta de plástico es más segura pero no dura para siempre; puede romperse y permanecer en la diana. Si esto sucede, trate de sacarlo suavemente con un par de alicates. Recuerde, cuanto más pesado sea el dardo con la punta de plástico, mayor será la probabilidad de que la punta se doble o se rompa.
- **Interferencia eléctrica o electromagnética**  
En caso de interferencia electromagnética, es posible que la electrónica de la diana muestre un comportamiento errático o deje de funcionar. (Por ejemplo: una fuerte tormenta eléctrica, una sobretensión en la línea eléctrica, un apagón o una proximidad demasiado cercana a un motor eléctrico o un microondas). Para restablecer el funcionamiento normal del juego, extraiga las pilas durante varios segundos y luego vuelva a instalarlas. Asegúrese de eliminar también la fuente que causa la interferencia.