

Corrosión y/o oxidación, ya sean causados por el uso y desgaste normal del aparato, o acelerados por condiciones ambientales adversas.

Uso de accesorios o consumibles que no sean originales de la marca.

Igualmente, quedan excluidos de la garantía:

Componentes expuestos a desgaste por el uso normal (lámparas, burletes, aislantes, tubos, desagües, etc.) a partir del sexto mes, salvo defecto de origen.

Componentes no electromecánicos, estéticos, plásticos, cristales, abatibles, jaboneras, baldas, rejillas, etc.

Servicios de conservación, limpieza, desatascos, cambio de sentido de puerta, eliminación de cuerpos extraños, obstrucciones, puesta a punto o recalibrado, etc.

Productos informáticos: Eliminación de virus, restauración de programas por este motivo, o la reinstalación del disco duro por borrado del mismo.



**EL CORTE INGLÉS S.A.**

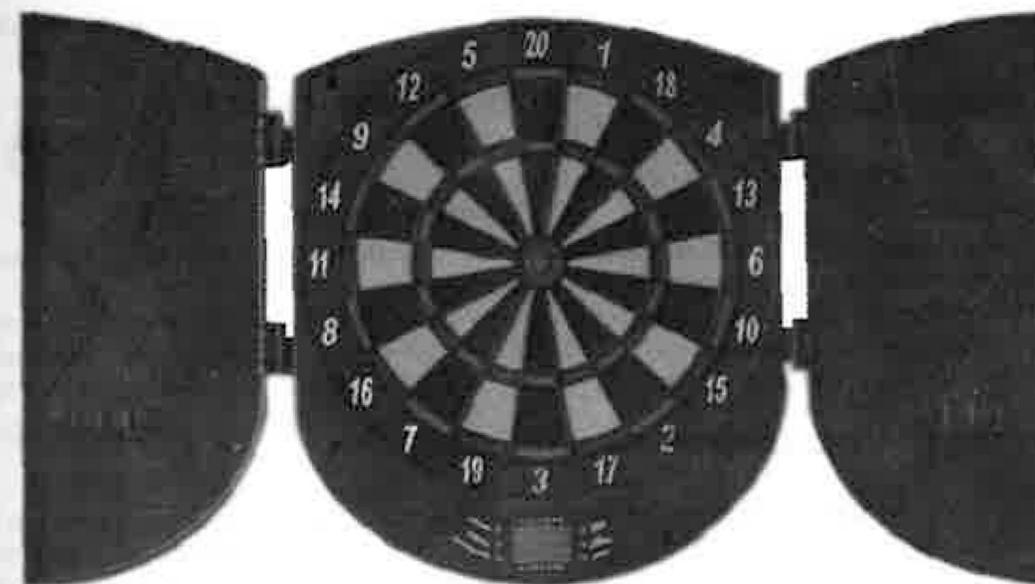
**Hermosilla 112**

**28009 Madrid, España / España / Spain**

**N.I.F.: A-28017895**

**Fabricado en / na China / Made in China**

# BOOMERANG



**PEGASUS CABINET – AP-606**

## ADVERTENCIA

Este aparato pueden utilizarlo niños con edad de 8 años y superior y personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o falta de experiencia y conocimiento, si se les ha dado la supervisión o formación apropiadas respecto al uso del aparato de una manera segura y comprenden los peligros que implica. Los niños no deben jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento a realizar por el usuario no deben realizarlos los niños sin supervisión.

ADVERTENCIA: Mantenga el aparato seco.

Sólo se tiene que usar con la unidad de alimentación suministrada con el aparato.

Solo se tiene que alimentar a muy baja tensión de seguridad correspondiente a la marcada en el aparato.

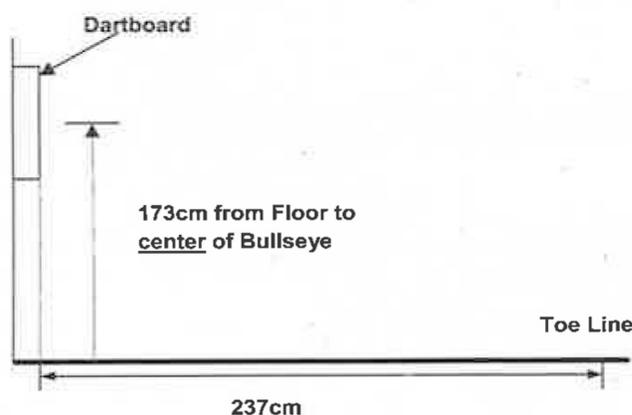
Por favor, apague la diana cuando no se esté jugando.

### INSTRUCCIONES (pilas):

- Insertar correctamente (+/-).
- No usara la vez pilas nuevas y viejas, de diferentes composiciones o marcas para evitar una posible explosión, vertido de líquido interior o cualquier otro tipo de daño.
- Las pilas agotadas deben extraerse del aparato y desecharse.
- Las pilas eléctricas pueden desecharse a través de los mecanismos para la eliminación de residuos urbanos siempre que no existan normas locales que lo prohíban.

## INSTRUCCIONES DEL PRODUCTO

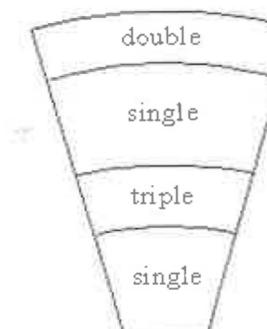
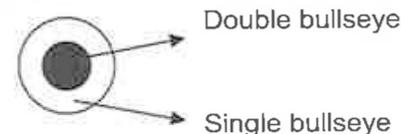
Elija un lugar para colgar la diana donde haya unos 3 m. de espacio libre delante de ella. Fije la diana y compruebe que la altura desde el suelo al centro de la diana sea de 1,73 m. La línea de tiro debe estar situada a 2,37 metros desde la diana y recuerde colocar las 3 pilas AA. En este momento ya puede comenzar a disfrutar de los emocionantes juegos.



Esta diana incluye display LCD, voz para puntuación y 26 juegos con 185 variaciones. Pueden jugar hasta 8 jugadores.

Esta diana funciona con 3 pilas AA o con adaptador a la red, incluido en el pack.  
Adaptador LF0510B-05V (Entrada: 100-240V, 50/60Hz / Salida: 5V==, 500mA)

Segmento de puntuación	Reglas de puntuación
Segmento sencillo	puntuación x 1
Segmento doble	puntuación x 2
Segmento triple	puntuación x 3
Centro de la diana exterior	25 x 1
Centro de la diana interior	25 x 2



## CONFIGURACION DEL JUEGO

- GAME** Pulse el botón GAME para seleccionar unos de los grupos de juego (ver tabla 1). El código del juego aparecerá en el display.
- OPTION** Pulse el botón OPTION para seleccionar otras opciones dentro del grupo. Los juegos están codificados. Revise la Tabla 1 para ver los juegos disponibles. Además, cuando un jugador experimenta un rebote, se generará una puntuación. Pulse este botón y se borrará este resultado.
- PLAYER** Pulse el botón PLAYER para seleccionar el número de jugadores. Cuando el indicador de turno se enciende, significa que está seleccionado un jugador. Además, este botón se pulsa para pasar al siguiente jugador, antes que el jugador tire sus dardos.
- HANDICAP** Si lo desea, puede seleccionar un nivel de dificultad distinto para cada jugador. Seguido a la selección del jugador, pulse el botón HANDICAP para cambiar el grado de dificultad. Cada pulsación cambia el nivel.
- START** Cuando finalice de seleccionar el juego pulse este botón para comenzar a jugar.
- POWER** Este botón enciende y apaga la diana.

**TABLA 1: SELECCIÓN DEL JUEGO Y LISTA DE HANDICAP**

Num. Juego	Código Display	Juego	Opciones	Funciones especiales
1	301	Count Down	301,501,601,701,801,901,999	Open in/ Open out Open in / Double out (DO) Double in (DI) / Open out Double in (DI) / Double out (DO)
2	C01	Count Down Team	301,501,601,701,801,901,999	Open in/ Open out Open in / Double out (DO) Double in (DI) / Open out Double in (DI) / Double out (DO)
3	CUP	Count Up	100~900	
4	cri	Standard Cricket	E00,E20,E25	
5	noc	No Score Cricket	Π00,Π20,Π25	
6	CUt	Cut Throat Cricket	C00,C20,C25	
7	PUP	Killer Cricket	H00,H20,H25	
8	LPc	Low Pitch Cricket	L00,L20,L25	
9	rcL	Round Clock	105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320	
10	S-o	Shoot Out	-05,-07,-09~-21	
11	SHi	Shang Hai	101,105,110,115	
12	HAL	Halve It	H12	
13	HiS	High Score	003~014	
14	orS	Overs	003,005,007~021	
15	Und	Unders	U03,U05,U07~U21	
16	biG	Big6	b03,b05,b07~B21	
17	CL2	Score Color	100,200,300,400,500	
18	bc2	Bonus Color	100,200,300,400,500	
19	CC2	Correctional Color	100,200,300,400,500	
20	ΠC2	No-Score Color	003,004,005,006,007	
21	Fdc	Free Dart Color	005,010,015,020	
22	S-1	Shooting I	----	
23	S-2	Shooting II	----	
24	S-3	Shooting III	----	
25	S-4	Shooting IV	----	
26	Got	Gotcha	101~901	

**FUNCIONES ESPECIALES**

**DOUBLE** Para el juego 301-999 puedes elegir ajustes adicionales para hacer el juego más desafiante (ver INSTRUCCIONES DE JUEGO). Debes cambiar estos ajustes siempre antes de seleccionar el botón de jugador para darle un respiro al jugador menos hábil.

Open In / Open out                      Double In / Open Out (DI)  
Open In / Double Out (DO)      Double In / Double Out (DIDO)

**SCORE** Pulsa este botón para ver las puntuaciones de otros jugadores, en cualquier momento del juego. El juego se pausa cuando se están viendo las puntuaciones. Pulsado el botón durante 3 segundos volverá al status normal de juego.

**JUEGOS**

**COUNT DOWN**

Este es el juego más popular de los dardos. Cada jugador empieza el juego con 301 puntos (or 501, 601, ...). Al final de cada turno, la suma de las tres tiradas se descontará de la puntuación del jugador. El jugador que primero llegue exactamente a cero será el ganador del juego.

Cuando un jugador excede con su tirada la puntuación necesaria para llegar a cero, la tirada no se tiene en cuenta y el marcador permanece con la misma puntuación.

Para hacer el juego más desafiante, debes seleccionar el botón DOUBLE para ajustar las restricciones adicionales,

Open in: La marcación comienza cuando se golpea cualquier número.

Open out: El jugador puede finalizar el juego con un golpe o cualquier número que deje el marcador a cero.

Double in: Para empezar, el jugador debe golpear un número en el aro de dobles o doble diana. No se contará ninguna puntuación hasta que se de esta condición.

Double out: Para ganar, el jugador debe golpear un número en el aro de doble o el la doble diana, reduciendo la puntuación exactamente a cero. Si la puntuación se queda en 1, la tirada no será válida y volverá a la puntuación anterior.

**COUNT DOWN TEAM**

Es el juego en equipo del 301. El jugador 1 y 3 contra los jugadores 2 y 4. Se juega del mismo modo que el individual 301-1001. El primer jugador de cualquier equipo que llegue a cero hará a su equipo ganador, pero se aplica la "regla de congelación".

Regla de congelación: Un jugador no puede salir del juego cuando el marcador de su compañero es mayor que la suma de los marcadores de los contrincantes (el empate se dará por bueno). El jugador "congelado" tiene que conseguir que su marcador sea tan bajo como sea posible y esperar que su compañero pueda ganar. Si un jugador está congelado y alcanza el cero, el juego se acaba para ese jugador.

Esta regla es para asegurarse que el equipo ganador sea el que mejor ha funcionado, y nadie puede ganar el juego sin la ayuda del compañero. Además, esta diana permite obstaculizar a cada jugador por separado para el juego en Liga. Se puede jugar también con 8 jugadores, con dos en cada marcador y cuatro por equipo.

### COUNT UP

El objetivo es batir a los otros jugadores siendo el primero que alcance la marcación seleccionada. Los ajustes disponibles son: 200, 400, 600, 800 and 1000. Cada jugador debe conseguir puntuar tan alto como sea posible en su turno. La marcación final puede ser superior a la seleccionada.

### STANDARD CRICKET

Se juega con los número del 15 al 20 y "Bull's eye". Cada jugador debe marcar un número tres veces para CERRAR. El golpe en la zona de simples cuenta como uno, el de dobles como dos y el de triples como tres. Después de cerrar el número, las marcaciones adicionales se convertirán en puntuaciones con el mismo valor que la tirada. Sin embargo, cuando un número lo cierran todos los jugadores (ALL CLOSED) dejará de estar disponible para acumular puntuación. El ganador es el primero que cierra todos los números y que mayor puntuación tiene. Si los marcadores son iguales, ganará el primer jugador el cerrar todos los números.

Usa la función HANDICAP para elegir la variación: jugar "20 a 25 y Bull", o "Bull y 15 al 20". Cerrar los números en ese orden. Nota: Ver la sección Descripción para notas especiales en el display del Cricket.

### NO SCORE CRICKET

Es la versión simplificada del Cricket. El objetivo es cerrar todos los números tan pronto como sea posible. No se da puntuación por tiradas en los números cerrados. Por lo tanto, una vez que un número se golpea tres veces, debes golpear otros números. El ganador es el primero en registrar 3 golpes en cada uno de los números.

### CUT THROAT CRICKET

Esta es la versión contraria al Cricket con marcación, para tres jugadores. Dos de los jugadores deben unirse contra el otro jugador antes de que se vuelvan contra al otro, en una lucha.

Cuando un número se cierra, la puntuación se añadirá al marcador de los oponentes. El marcador con la puntuación más elevada es que perderá. Sin embargo, no se añadirá ninguna puntuación al jugador que tenga el número cerrado. El ganador es el que tenga la puntuación más baja y cierre todos los números primero. Si un jugador ha cerrado todos los números primero pero tiene el marcador más elevado, debe seguir puntuando contra el resto de los jugadores hasta igualar, al menos su marcador. Por lo tanto, la mejor estrategia es cerrar todos los números tan pronto como sea posible para bloquear a los otros jugadores para darle tus puntos y la posibilidad de penalizar a los demás.

### KILLER CRICKET

Parecido al No Score Cricket con un giro añadido. Cuando un número se cierra, el jugador tiene la posibilidad de eliminar la marca de los oponentes golpeando en el mismo número. Sin embargo, si el oponente tiene el número cerrado, no se le quitará ninguna marca. Nota: En vez de encenderse una luz, cada marca positiva apagará una luz de la pantalla. El jugador que cierre todos los números primero, será el ganador.

### LOW PITCH CRICKET

Esta versión utiliza los segmentos con los números más bajos, para un cambio de ritmo con respecto al Cricket standard. Los jugadores tendrá que cerrar los segmentos 1, 2, 3, 4, 5, 6 y Bullseye. Todas las reglas serán las mismas que el Standard Cricket.

### ROUND CLOCK

En este juego el jugador intenta marcar los números desde (depende del juego) 1 al 5, 1 al 10, 1 al 15, o 1 al 20, en orden. Cuando se acierta un número, el juego avanza para disparar al siguiente número. El jugador que alcance y acierte el número final, será el ganador del juego.

### SHOOT OUT

Este juego es parecido a Round the Clock. El objetivo es marcado por la diana aleatoriamente. El jugador tendrá 10 segundos para lanzar el dardo. Un golpe en el objetivo cuenta 1 punto. Los dobles y los triples se tratan como sencillos. Si se lanza después de los 10 segundos, la tirada no será válida. El objetivo cambia después de cada lanzamiento. El jugador que antes acumule 15 puntos será el ganador.

### SHANGHAI

Este juego es similar a Round the Clock, excepto que los marcadores se acumulan y el juego está limitado a 7 rondas, o 21 lanzamientos. Los jugadores empiezan disparando con el número 1 hasta el 20 y Bullseye. No se cuenta el número cuando está fuera de la secuencia. Un golpe doble o triple contará x2 o x3 el número. Al final de la última ronda, el jugador que acumule más puntos será el ganador.

### HALVE IT

En este juego, un total de dardos perdidos puede hacer que tu contador disminuya. Cada jugador comienza el juego lanzando por los números 12, luego 13, 14, cualquier doble, 15, 16, 17, cualquier triple, 18, 19, 20 y Bullseye. Cada jugador lanza los tres dardos al mismo número, y progresa al número siguiente in la siguiente ronda. Un golpe doble o triple contará x2 o x3. Si un jugador pierde las tres tiradas en un objetivo específico en una ronda, su contador disminuirá en la mitad. Al final del juego, el jugador que obtenga más puntos será el ganador.

### HIGH SCORE

Este juego es muy parecido a Count-up, exceptuando que el juego termina en la 7ª ronda. El jugador que acumule más puntuación será el ganador.

### OVERS

Este es un juego sencillo y rápido. Cada jugador debe intentar conseguir puntuar más o igual que el marcador más elevado en la ronda anterior. Cuando un jugador marca menos que el lanzamiento anterior, se le quita una vida. Cada jugador tiene 3 vidas. Sin embargo, Handicapping puede extender la vida de los jugadores a 7. El último jugador con vida será el ganador.

### UNDERS

Este juego es parecido a Overs, con la excepción que el objetivo es conseguir la menor puntuación posible con los tres dardos. Cuando la puntuación total de los tres dardos es la más alta, el jugador perderá una vida. Si cualquiera de los tres dardos no queda dentro de la puntuación, se penalizará con 60 puntos. El último jugador con vidas será el ganador.

### BIG6

El jugador debe tratar de ser el primero en dar en el objetivo el primero. El 6 simple es el primer objetivo cuando empieza el juego. Con los tres lanzamientos, el jugador tiene que golpear el objetivo una vez para salvar la vida. Aunque se golpee en el primer o segundo lanzamiento, el jugador tiene la oportunidad, con el último lanzamiento, de seleccionar el siguiente objetivo. Simples, dobles y

triples se tienen en cuenta como diferentes objetivos. La estrategia es conseguir el objetivo más difícil para los contrincantes, como un triple 20 o doble Bullseye. El último jugador con vida será el ganador.

#### **SCORE COLOR**

Para comenzar el juego, cada jugador debe lanzar un dardo para determinar a qué color tendrá que lanzar. Si un jugador golpea Bullseye, lanzará de nuevo para decidir el color. Cada jugador intentará golpear su color, con el fin de añadir la puntuación a su marcador (antes de empezar se debe haber marcado el juego: 100, 200, 300, 400 o 500). Si un jugador lanza un dardo al color de contrincante, no se tendrá en cuenta esa puntuación. Bullseye no se tiene en cuenta para la puntuación. El primer jugador en conseguir llegar a la puntuación marcada, será el ganador.

#### **BONUS COLOR**

Es el mismo juego que "Color" pero con la excepción que si un jugador lanza un dardo al color de su contrincante, éste añadirá esa puntuación a su marcador.

#### **CORRECTIONAL COLOR**

Es el mismo juego que "Color" pero con la excepción que si un jugador lanza los dardo al color del contrincante, los puntos se le deducirán del marcador.

#### **NO SCORE COLOR**

Es el mismo juego que "Color" pero con la excepción que cada jugador elige el color para marcar punto. La puntuación debe decidirse en las opciones de juego, antes de empezar: 3,4,5,6 o 7 marcas totales. Si un jugador lanza el dardo en el color del contrincante, se le quitará una marca de la puntuación total y perderá su turno. Bullseye no se tiene en cuenta. El ganador será el jugador que mantenga sus marcar, cuando al resto no le queden.

#### **FREE DART COLOR**

Es el mismo juego que "Color" pero con la excepción que cada jugador elige el color ganando el máximo de puntos. Se indicarán las opciones de juego al principio: 5, 10, 15 o 20 dardos). Si un jugador lanza un dardo al color del oponente, no se tendrá en cuenta para su puntuación. El jugador con el marcador más elevado después de la última tirada, será el ganador.

#### **SHOOTING I**

En este juego, cada jugador lanza 3 dardos. El jugador con la puntuación más elevada ganará la ronda. Se jugará hasta que un jugador alcance 7 rondas ganadas.

#### **SHOOTING II**

Igual que Shooting I, pero sólo contarán los dardos lanzados a los números 15, 16, 17, 18, 19, 20 y Bullseye. El ganador será el primero en conseguir 7 rondas.

#### **SHOOTING III**

Igual que Shooting II, pero se jugarán 7 rondas y el ganador será el primero en conseguir ganar 4 de ellas.

#### **SHOOTING IV**

Igual que Shooting I, pero se jugarán 7 rondas y el ganador será el primero en conseguir ganar 4 de ellas.

#### **GOTCHA**

En este juego, la puntuación de cada dardo por vuelta (3 tiros por jugador) se suma a la puntuación inicial „cero“. El primer jugador que alcanza exactamente la puntuación a conseguir establecida, gana el juego.

Sobrepasar en tiro:

Si un jugador sobrepasa en tiro la puntuación, que era necesaria para conseguir exactamente la puntuación de meta, no se evalúa la vuelta. La puntuación vuelve a su estado inicial antes de la vuelta.

Tirar para que otros jugadores vuelvan a CERO:

Si un jugador consigue el resultado exacto que otro jugador ya tenía antes que él, el jugador con el resultado

anterior vuelve a cero.

Ejemplo:

Puntuación jugador 1: 20

Puntuación jugador 2: 50

Puntuación jugador 3: 30

Puntuación jugador 4: 00

El jugador 4 tiene el turno y acierta con su primer dardo el 20. Por lo tanto, el jugador 1 vuelve a cero.

El jugador 4 tira con su segundo dardo el 10 y tiene una puntuación general de 30. Por lo tanto,

el jugador 3 vuelve también a cero. Con su tercer dardo, el jugador 4 acierta el 1 y tiene ahora una

puntuación

total de 31.



Cuando sea el momento de desechar el producto, por favor considere el impacto medioambiental y llévelo a un punto adecuado para reciclar. Los plásticos y metales utilizados en la construcción de este aparato pueden ser separados para permitir su reciclaje. Pregunte a su centro más cercano para más detalles. Todos nosotros podemos participar en la protección del medio ambiente.

El Real Decreto Legislativo 1/2007 de 16 de noviembre otorga a los bienes de naturaleza duradera una garantía legal de 2 años.

Quedan excluidos de la garantía las averías o daños producidos por:

Instalación incorrecta (voltaje, presión de gas o agua, conexiones eléctricas o hidráulicas), reinstalaciones o amueblamientos efectuados por el consumidor sin aplicar las correctas instrucciones.

Causas accidentales como caídas, golpes, vertido de líquidos, introducción de cuerpos extraños, así como cualquier otra de fuerza mayor.

Uso negligente, inadecuado, o no doméstico como aparatos instalados en peluquerías, bares, restaurantes, hoteles, etc.

La intervención o manipulación de servicios técnicos distintos a los oficiales de la marca.