



# MANUAL TECNICO

SERVICIO TECNICO

 (968) 86 31 42

## **CAMBIAR EL PRECIO DE LOS JUEGOS PROGRAMACION DEL PRECIO**

1. Accionar el botón TEST en ON. Este botón se encuentra detrás del panel de la diana, debajo de la Unidad Central.
2. Ver los diferentes menús marcando el número 2 en el teclado numérico. Cuando veamos en el display de arriba de la diana PRICE ADJUST ( ajustar precio ) entrar en el menú marcando el número 6.
3. Mediante el botón PLAYERS ( botón grande rojo ) buscar el nombre del juego al que queremos cambiarle los créditos.
4. Seleccionaremos el nuevo valor de créditos pulsando el número 2 repetidas veces hasta encontrar el número de créditos deseado.
5. Grabaremos este valor pulsando el número 6.
6. Si no queremos cambiar nada más desactivaremos el botón TEST en OFF. Apagar la diana para grabar estos cambios.

## **CAMBIAR NUMERO DE RONDAS**

1. Accionar el botón TEST en ON. Este botón se encuentra detrás del panel de la diana, debajo de la Unidad Central.
2. Ver los diferentes menús marcando el número 2 en el teclado numérico. Cuando veamos en el display de arriba de la diana ROUND CRICKET, ROUND 701, ROUND 301, ROUND 180 o HI SCORE ROUND, entrar con el número 6 en el menú correspondiente al juego que queremos cambiar.
3. Pulsando el número 2 seleccionar el número de rondas que queremos asignar a este juego.
4. Grabar los cambios pulsando el número 6.
5. Si no queremos cambiar nada más desactivaremos el botón TEST en OFF. Apagar la diana para grabar estos cambios.

**NOTA MUY IMPORTANTE:** Después de la programación desactivar el botón TEST y apagar la diana.

### **501 FIVE 1994 Compumatic**

Igual que 501 pero los triples puntúan como quíntuples sólo hasta que al inicio de ronda algún jugador ha alcanzado ya los 301 puntos.

#### **VARIANTES DE 180/301/501/501 FIVE/701**

- **DOUBLE IN:** Se abre sólo con Doble o Bull.
- **DOUBLE OUT:** Hay que cerrar con Doble o Bull.
- **MASTERS OUT:** Hay que cerrar con Doble, Triple o Bull.
- **EQUAL:** Cuando un jugador llega a 0 puntos, la ronda continúa. Si al final de la ronda más de un jugador ha llegado a 0 puntos, el jugador que haya llegado con menos dardos es el ganador.
- **END 1995 Compumatic:** Para 3 o más jugadores. Cuando un jugador llega a 0 puntos, todo el juego continúa con el resto de jugadores, hasta que sólo queda un jugador en juego. Este jugador es el perdedor.

#### **VARIANTES PARA LIGA DE 180/301/501/501 FIVE/701/CRICKET/CRICKET CUT THRO AT**

- **VARIANTE TEAM:** Para 4, 6 u 8 jugadores. Se construyen 2 equipos con 2, 3 o 4 jugadores por equipo.
- **PARA 180/301/501/501 FIVE/701:** Un jugador sólo puede cerrar cuando la suma de los puntos de todos sus colegas de equipo es inferior a la suma de los puntos del otro equipo.

#### **CRICKET**

Los jugadores deben tirar a los sectores 15-20 y Bull. Un número queda cerrado a los tres aciertos. Los triples sirven como 3 aciertos, los dobles 2 y los simples 1. Un número cerrado puntúa sólo si está abierto para otro jugador. Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene mayor puntuación.

#### **CRICKET CUT-THROAT**

Mismas reglas que el Cricket salvo que los aciertos en un número cerrado producen puntos a todos los jugadores que no tienen cerrado este número. Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene menor puntuación.

#### **CRICKET MASTERS**

De 1 a 8 jugadores. Al inicio de la partida, deben todos los jugadores acertar el número 20 y cerrarlo antes de pasar al 19. Si un jugador ha cerrado el número en curso, y le acierta, incrementa puntos a todos los jugadores que aún no lo tienen cerrado. Si el jugador impacta un número diferente al número en curso, los puntos obtenidos se acumulan en su marcador. Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene menor puntuación.

#### **OPCION SOLO C 1994 Compumatic**

Al final del juego, se indica el HANDICAP del jugador ( de 0 a 99 ). Cuanto mejor es el jugador, menor es el HANDICAP.

# JUEGOS

## **PUB (¿Quién paga la copa?)**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y una sola Ronda. Hay una " cuenta atrás" de 10 a 0 por la que los puntos se multiplican.

Gana el jugador con mayor puntuación.

## **HI SCORE**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 7 rondas. Gana el jugador con mayor puntuación.

## **LO SCORE**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 7 rondas. Gana el jugador con menor puntuación.

## **SUP SCORE 1992 Compumatic**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 7 rondas. Sólo puntúan los "Dobles" y "Triples" . Gana el jugador con mayor puntuación.

## **SCRAM**

Número par de jugadores. Tres rondas con tres tiradas por jugador. Se juega primero como "stopper", bloqueando los sectores acertados. Luego como "scorer" tirando a los números no bloqueados. Se tira una ronda como "stopper " y otra como "scorer" . Gana el jugador con mayor puntuación.

## **SHANGHAI**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 7 rondas. Debe acertarse por orden desde el 1 hasta el 20. El jugador que tiene más puntos o hace "SHANGHAI", es el ganador. Se hace "SHANGHAI" cuando un jugador impacta, en una misma ronda, tres números consecutivos sin repetir sector, es decir, uno en simple, otro en doble y otro en triple.

## **ROULETTE**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 7 rondas. Las luces giran y se paran en el sector a acertar. Los triples puntúan 3 puntos, los dobles 2 y los simples 1. Gana el jugador con mayor puntuación.

## **BASEBALL**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno y 9 rondas. Se debe acertar al número correspondiente a la ronda. Los triples puntúan 3 puntos, los dobles 2 y los simples 1. Gana el jugador con mayor puntuación.

## **301 PARCHIS c 1993 COMPUMATIC**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno. Se empieza con 0 puntos. Cuando un jugador iguala la puntuación de otro, lo deja a 0 puntos. Gana el jugador que consiga 301 puntos. Si puntúa por encima de 301, retrocede el exceso de puntos y produce un "BUST". Tras su quinto "BUST", un jugador queda descalificado.

## **180 - 301 - 501 - 701**

2 a 8 jugadores. Tres dardos por turno. Se empieza con 180 (301-501-701) puntos. Los puntos obtenidos se descuentan. Gana el jugador que primero consigue llegar exactamente a 0 puntos. Cuando un jugador puntúa por debajo de 0, su turno finaliza, los puntos logrados en la ronda quedan anulados y produce un "BUST". Tras su quinto "BUST", un jugador queda descalificado.

# CRICKET VARIABLE Y CRICKET LOCO

\*\*\*\*\*

## 1. CRICKET LOCO \*\* CRAZY CRICKET.

Dianas con Memoria Microdar Plus SPD vers. 26.

**FORMA DE JUGAR:** En la primera ronda la maquina elige los números del cricket al azar . Al final de cada ronda cambian al azar los números de cricket no acertados (tocados) por ningún jugador.

Selección del juego del cricket loco: Se selecciona cualquier juego del cricket: 07,08, etc. Se pulsa el botón inferior derecha del teclado (a la derecha del "0"). En los leds del display aparecerá la palabra CRAZY.

## 2. CRICKET VARIABLE.

\* En todos los juegos de Cricket se pueden seleccionar los números en los que impacten los dardos, serán los números del juego.

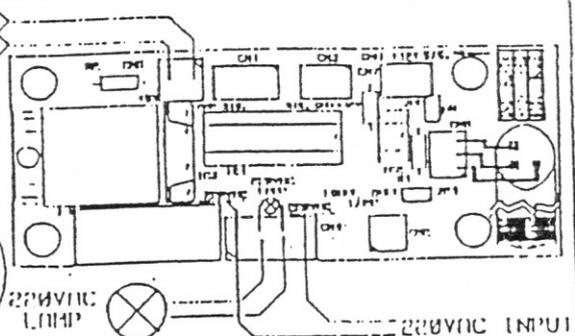
Este juego se selecciona de la siguiente manera:

Se marca en el teclado el 07 correspondiente al CRICKET.

Se seleccionan en los sectores sencillos los sectores (sencillos) de los números a los que queramos jugar. Si dejamos unos segundos sin hacer esta selección, la máquina empezará el juego del cricket normal, es decir: 20,19,18,17, etc.

SENSOR

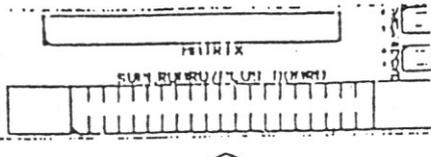
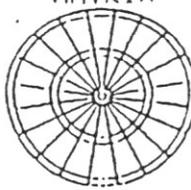
MATRIX



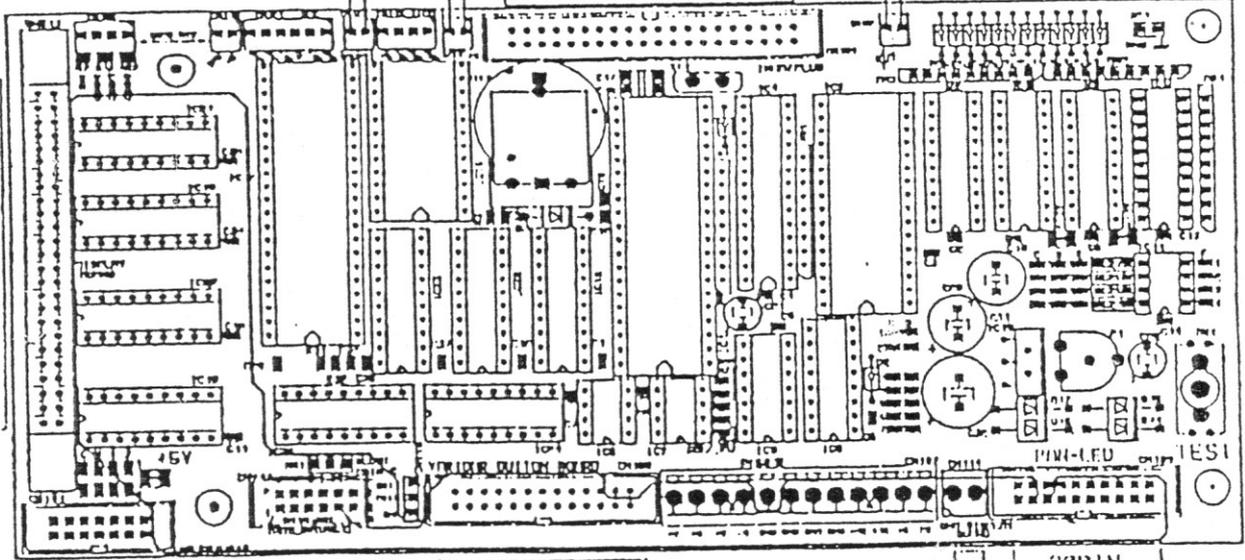
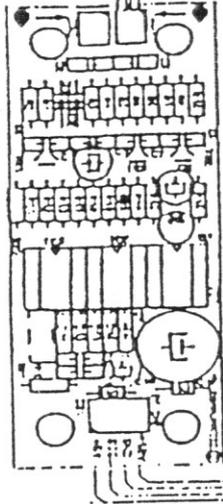
220VAC INPUT

THROW DARTS LAMP

REMOVE DARTS LAMP



100 PIN



14 PIN DISPLAY INFO-MIX OR SAMSUNG

10 PIN UCI

26 PIN

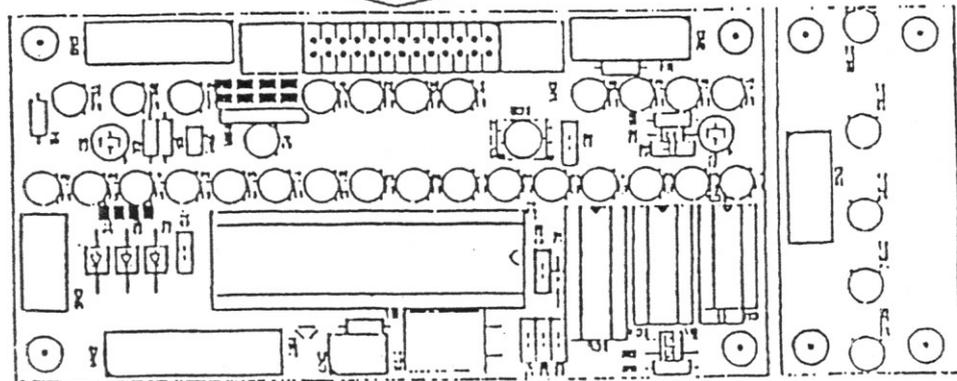
POWER SUPPLY

GND DISPLAY BOARD OUTPUT

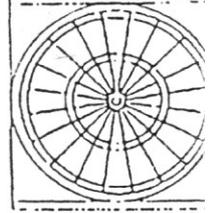
20 PIN

DISPLAY ENG LED RING BOARD

50 PIN



VARIODAR BUTTON BOARD



100-LED

Vertical text on the right edge of the top section.

