



**RALLY
AND
ROAR** TM

MODEL/MODELO: DRB100_248P

Amazon.com

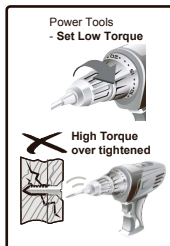
ASSEMBLY INSTRUCTIONS

INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE



TOOLS REQUIRED

Phillips Screwdriver - **Not Included**
Standard (Flat Head Screwdriver) - **Not Included**

**CAUTION!**

Electric screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.

ASSEMBLY TIPS

- 1 - Please read the instructions carefully, and follow all assembly, operation and safety instructions properly in order to avoid damage or injury. For the assembly, at least two adults are required.
- 2 - Some figures or drawings may not look exactly like your product. Please read and understand the text before beginning each assembly step.

IMPORTANT NOTICE!

- 1 - This product is intended for INDOOR use only.
- 2 - Please only use spray furniture polish to clean the exterior surfaces of the product.
- 3 - This is not a child's toy, adult supervision is required for children playing this game.

⚠ WARNING:

Adult Assembly Required.

⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD -- This item contains small parts. Not suitable for children under 3 years.

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Destornillador Phillips - **No se incluye**
Destornillador estándar (de cabeza plana) - **No se incluye**

**¡PRECAUCIÓN!**

Los destornilladores eléctricos pueden resultar útiles durante el ensamblaje; sin embargo, fije un torque bajo y tome una extrema precaución.

CONSEJOS DE ENSAMBLAJE

- 1 - Por favor, lea atentamente las instrucciones y siga todas las instrucciones de ensamblaje, operación o seguridad de manera correcta para evitar daños o lesiones. Se requieren por lo menos dos adultos para el ensamblaje.
- 2 - Algunas figuras o dibujos pueden no coincidir exactamente con su producto. Por favor, lea y comprenda el texto antes de comenzar cada paso de ensamblaje.

¡AVISO IMPORTANTE!

- 1 - Este producto está destinado solo para uso en INTERIORES.
- 2 - Use únicamente lustramuebles en aerosol para limpiar las superficies exteriores del producto.
- 3 - Este no es un juguete para niños; se requiere la supervisión de un adulto cuando los niños jueguen con este juego.

⚠ ADVERTENCIA:

El ensamblaje requiere una persona adulta.

⚠ ADVERTENCIA:

RIESGO DE ASFIXIA -- Este artículo contiene piezas pequeñas. No es apto para niños menores de 3 años de edad.



No Children in
Assembly Area

*No debe haber niños
presentes en el área
de ensamblaje*



Keep away from pets

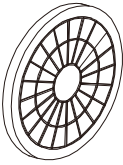
*Mantener lejos de
las mascotas*



Do not use or keep product
outdoors. For indoor use only.
No wet/humid conditions.

*No usar ni guardar el producto
al aire libre. Solo para uso en
interiores. No debe estar en un
ambiente mojado/húmedo.*

DRB100_248P PARTS LIST / LISTA DE PARTES

1 <i>FOR FIG. 1</i>  x1 Dartboard Diana	2 <i>FOR FIG. 2</i>  x1 Mounting Bracket Soporte de montaje	3 <i>FOR FIG. 4</i>  x2 M4x13mm Bolt Perno M4x13mm	4 <i>FOR FIG. 4</i>  x2 M4 Nut Tuerca M4
5 <i>FOR FIG. 4</i>  x4 M4 Washer Arandela M4	6 <i>FOR FIG. 2</i>  x2 Screw Anchor Anclaje de tornillo	7 <i>FOR FIG. 2</i>  x2 T4x30mm Screw Tornillo T4x30mm	8 <i>FOR FIG. 1</i>  x1 T5x20mm Screw Tornillo T5x20mm
9 <i>FOR FIG. 1</i>  x3 2x17mm Nail Clavo de 2x17mm	10 <i>FOR FIG. 1</i>  x3 Bumper Protector		

WARNING:

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.

ADVERTENCIA:

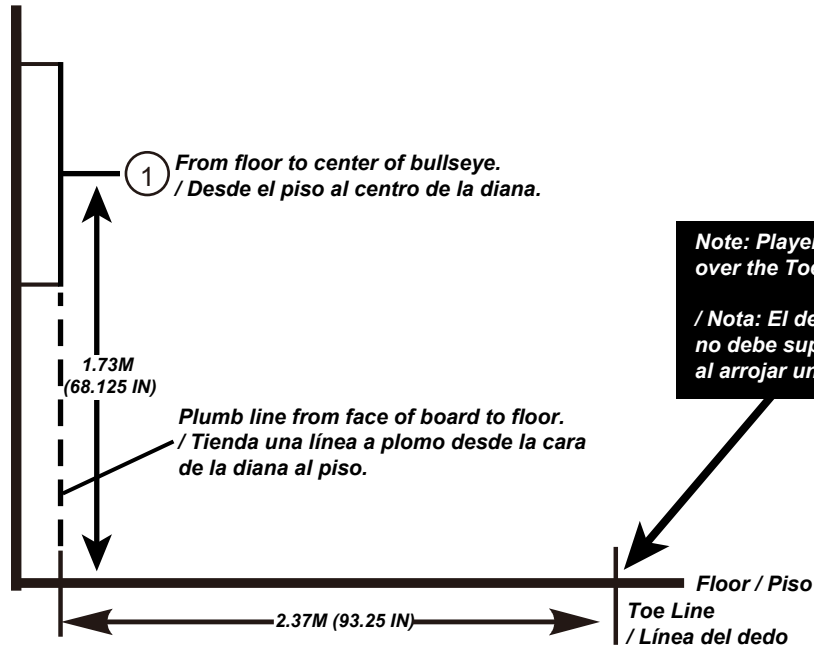
Los dardos son equipos deportivos para adultos; no es un juguete para niños. Nunca debe usarse cuando una persona o animal se encuentra en las inmediaciones del recorrido del dardo. Todos los jugadores y espectadores deben encontrarse detrás del jugador que tira los dardos.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.
2. Remove all the parts from the box and verify that you have all of the listed parts as shown on the parts list pages. Carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.

INSTRUCCIONES DE ENSAMBLAJE

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamble del producto.
2. Extraiga todas las piezas de la caja y compruebe que tiene todas las piezas como se muestra en las páginas con la lista de piezas. Corte o rasgue cuidadosamente las cuatro esquinas de la caja para que pueda utilizar la parte inferior de la caja como superficie de trabajo.



Note: Select a suitable location with about 2.43 m (8 feet) of open space. The "Toe-line" should be 2.37 m (93.25 in) from the face of the board for the throwing distance. With a pencil, place a mark on a stud of the wall that is 68.125 in (1.73 m) from the floor to mark the Bullseye.

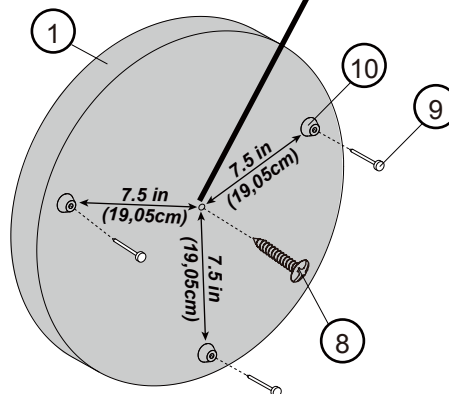
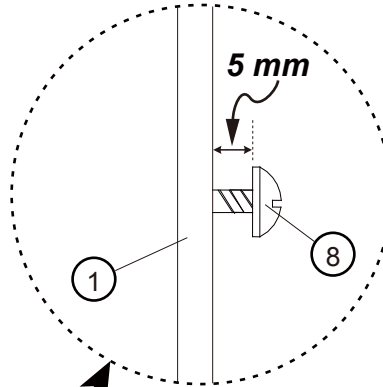
/ Nota: Seleccione una ubicación apropiada con aproximadamente 2.43 m (8 pies) de espacio abierto. La "línea del dedo" debe estar a 2.37 m (93.25 pulg) desde la cara de la diana para la distancia de lanzamiento. Con un lápiz, coloque una marca en un travesaño de pared que esté a 68.125 pulg (1.73 m) desde el piso para marcar el centro la diana.

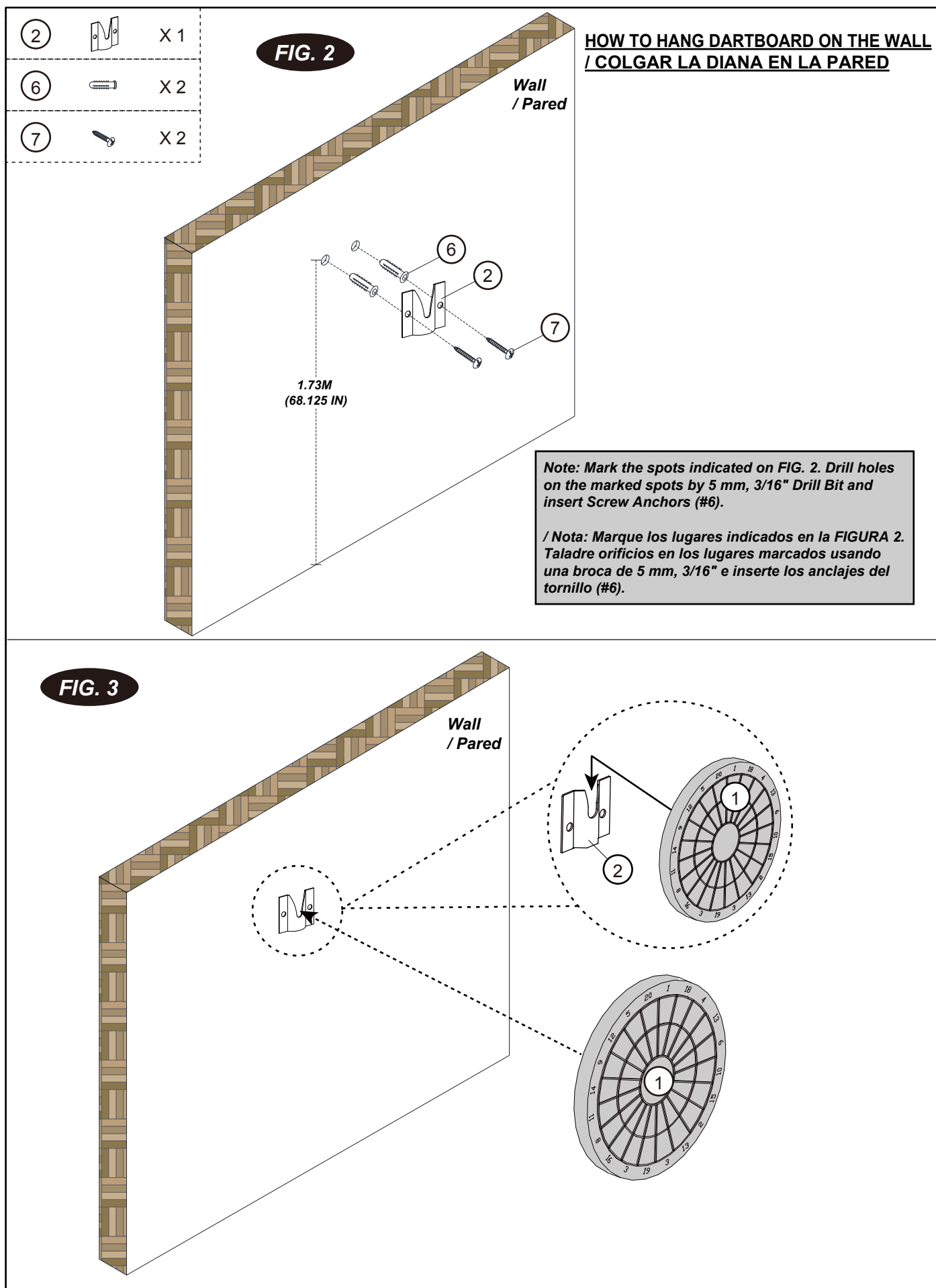
①		X 1
⑧		X 1
⑨		X 3
⑩		X 3

FIG. 1

Note: Leave 5 mm space between back of dartboard in order to hang on.

/ Nota: Deje un espacio de 5 mm entre la parte posterior de la diana para poder colgarla.

**SIDE VIEW
/ VISTA LATERAL**



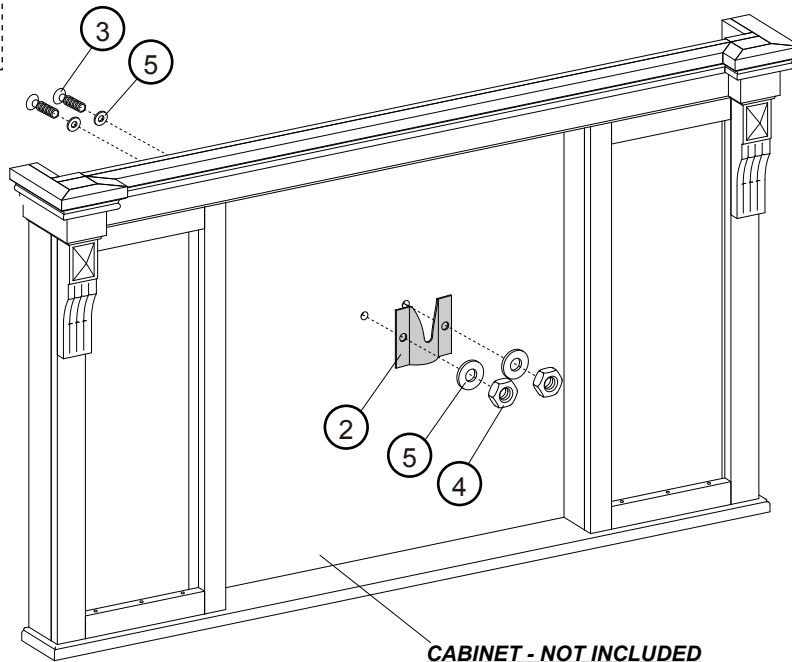
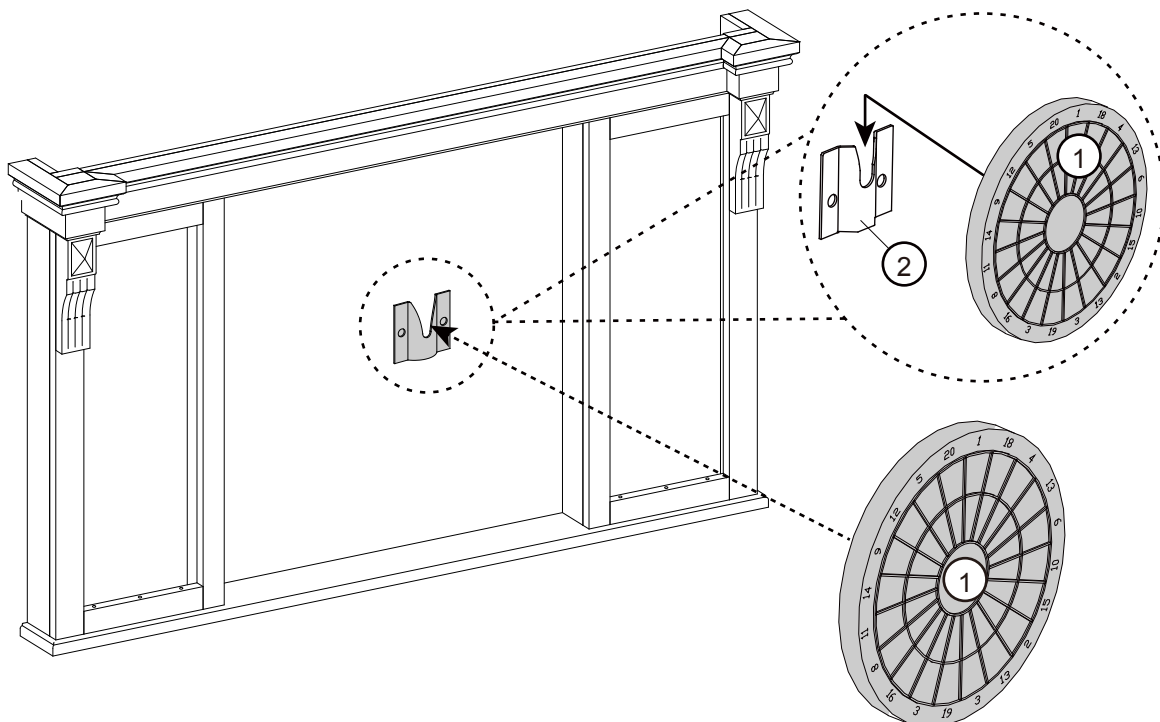
3 X 2

4 X 2

5 X 4

FIG. 4

**HOW TO HANG DARTBOARD ON THE CABINET
/ COLGAR LA DIANA EN EL ARMARIO**

**FIG. 5**

POPULAR DART GAMES

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.

JUEGOS POPULARES DE DARDOS

301-901

Este popular juego de torneo y taberna se juega restando cada dardo desde el número inicial (301) hasta que el jugador llegue exactamente a 0 (cero).

(Puede comenzar el juego con cualquier total de puntos que desee entre 301 y 901). Si un jugador sobrepasa el cero, se considera que ha fallado y la puntuación regresa al valor que tenía al principio de la ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita un 32 para terminar el juego y tira 20, 8 y 10 (por un total de 38), la puntuación vuelve a 32 para la siguiente ronda. Al jugar el juego, pueden usarse las reglas de doble inicio / doble cierre.

- Doble inicio - Debe tirarse un doble antes de restarse los puntos del total. En otras palabras, la puntuación del jugador no comienza hasta no tirar un doble.

- Doble cierre - Debe tirarse un doble para finalizar el partido.

Esto significa que es necesario un número par de modo de finalizar el partido.

- Doble inicio y doble cierre - Se requiere que cada jugador tire un doble para iniciar y para finalizar la puntuación del partido.

CRICKET

Cricket is 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, tanto para jugadores expertos como principiantes. Los jugadores tiran a sus mejores números y pueden obligar a los contrincantes que tiren a números que no les son apropiados. El objetivo del Cricket es "cerrar" todos los números apropiados antes de que lo haga el contrincante, a la vez que se obtiene la mayor puntuación.

Solo se usan los números del 15 al 20 y la diana interna/externa. Cada jugador debe acertar un número 3 veces para "abrir" dicho segmento para la puntuación. Un jugador luego recibe el número de puntos del segmento "abierto" cada vez que tire un dardo que acierte a dicho segmento, siempre y cuando su contrincante no haya cerrado dicho segmento. Acertar el sector doble cuenta como dos aciertos, y el sector triple cuenta como 3 aciertos.

Los números pueden abrirse o cerrarse en cualquier orden. Un número se "cierra" cuando los otros jugadores aciertan el segmento abierto 3 veces. Una vez "cerrado" un número, cualquier jugador ya no puede lograr una puntuación con dicho número por lo que resta del juego.

Ganador - El lado que cierra todos los números primero y que acumula la mayor puntuación total es el ganador. Si un jugador "cierra" todos los números primero pero está atrasado con respecto a la puntuación, deberá continuar acumulando puntos en los números "abiertos". Si el jugador no logra subsanar el déficit de puntos antes de que el jugador contrincante "cierra" todos los números, el lado contrario será el ganador. El juego continúa hasta cerrar todos los segmentos - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.