



INSTRUKCJA OBSŁUGI – PL
IN 7846 Tarcza elektroniczna do gry w rzutki WORKER
WJ300



SPIS TREŚCI

| | |
|---|----|
| WPROWADZENIE | 3 |
| INSTRUKCJA BEZPIECZEŃSTWA | 3 |
| WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE MONTAŻU | 3 |
| ZASADY PRYZNAWANIA PUNKTÓW | 4 |
| INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA..... | 4 |
| DZIAŁANIE PRZYCISKÓW | 4 |
| DŹWIĘKI..... | 4 |
| LISTA DŹWIĘKÓW | 4 |
| SZCZEGÓŁOWE ZASADY GIER | 6 |
| ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA | 12 |
| ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW | 12 |
| OCHRONA ŚRODOWISKA | 13 |
| WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE | 13 |

WPROWADZENIE

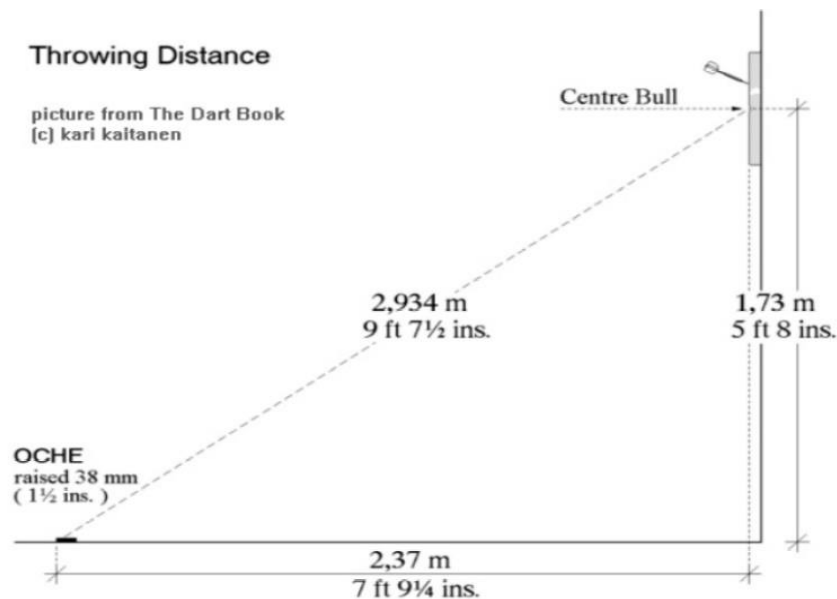
- Jest to zaawansowana elektroniczna tarcza do gry w rzutki z siedmiosegmentowym wyświetlaczem cyfrowym (wyświetlacz LED, w tym 27 rodzajów gier i 216 opcji. Jednocześnie może grać w nią 1-8 graczy, domyślna liczba graczy to 2. Automatyka punktacja dla każdego segmentu.
- Zasilacz wymaga wyjścia 9 V 350 ~ 500 mA. Maksymalna moc wyjściowa bez obciążenia musi być mniejsza niż 14 V.
- Produkt przejdzie w tryb uśpienia (oszczędzania energii), jeśli przez 10 minut nie zostanie naciśnięty żaden przycisk ani nie zostanie wykonane rzucanie rzutką. Każde naciśnięcie przycisku lub rzut rzutką na planszę wybudzi urządzenie.

INSTRUKCJA BEZPIECZEŃSTWA

- Elektroniczna tarcza do gry nie jest zabawką dla dziecka, potrzebny jest nadzór osoby dorosłej.
- Wyłącz i wyjmij wtyczkę z gniazdka, jeśli nie jest używana.
- Ten produkt spełnia następujące normy: EN 61000-6-3: 2007 + A1: 2011 i EN 61000-6-1: 2007.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE MONTAŻU

Wybierz zwykłą ścianę o szerokości co najmniej 3 metrów, przymocuj tarczę do rzutek do ściany za pomocą śrub. Odległość między linią rzutu a tarczą do wynosi 2,37 m, a środek planszy do rzutek powinien znajdować się na wysokości 1,73 m od podłogi (patrz poniższy rysunek).



ZASADY PRYZNAWANIA PUNKTÓW

| Obszar | Zasady | |
|-------------------|----------|--|
| Pojedynczy obszar | punkty*1 | |
| Podwójny obszar | punkty*2 | |
| Potrójny obszar | punkty*3 | |
| Pojedynczy środek | 25*1 | |
| Podwójny środek | 25*2 | |

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA

DZIAŁANIE PRZYCISKÓW

1. **“Game”**, służy do wyboru rodzaju gry (G01 – G27) lub zatrzymania bieżącej gry i powrotu do menu głównego podczas meczu.
2. **“Option/Score”**, służy do wyboru opcji rodzaju gry lub naciśnij i przytrzymaj, aby wyświetlić wynik bieżącego gracza podczas meczu.
3. **“Player&Cyber&Team/Eliminate”**, wybierz numery graczy lub numery graczy drużynowych lub poziom trudności w trybie Człowiek-Urządzenie (C1 – Trudny, C2 – Umiarkowany, C3 – Łatwy) w menu głównym lub wyeliminuj rzut rzutką podczas meczu.
4. **“Power/Sound”**, kliknij, aby ustawić głośność dźwięku, od 1-7, łącznie 8 poziomów, wskaże pasek LED, domyślna głośność to 5. Naciśnij i przytrzymaj przez 2S, aby wyłączyć. Kliknij, aby włączyć w stanie wyłączenia zasilania.
5. **“Handicap”**, w menu głównym przycisk uruchamia funkcję HCP, dostosowuje opcję podrzędną ostatniego gracza, klawiszem Player można ustawić różne ustawienia dla różnych graczy (ale niektóre gry nie mają funkcji HCP).
6. **“Double/Miss”**, dostępne jedynie w trybie gry “G02” dotyczy zasad gry, może reprezentować rzut.
7. **“Start / Next”**, aby rozpocząć grę, lub przejść do następnego gracza.

DŹWIĘKI

LISTA DŹWIĘKÓW

| Nr | Nazwa | Opis | Typ dźwięku |
|----|-------|---------|-------------|
| 1 | One | Numer 1 | Głos |
| 2 | Two | Numer 2 | Głos |
| 3 | Three | Numer 3 | Głos |
| 4 | Four | Numer 4 | Głos |
| 5 | Five | Numer 5 | Głos |
| 6 | Six | Numer 6 | Głos |
| 7 | Seven | Numer 7 | Głos |
| 8 | Eight | Numer 8 | Głos |

| | | | |
|----|--------------|---|------|
| 9 | Nine | Numer 9 | Głos |
| 10 | Ten | Numer 10 | Głos |
| 11 | Eleven | Numer 11 | Głos |
| 12 | Twelve | Numer 12 | Głos |
| 13 | Thirteen | Numer 13 | Głos |
| 14 | Fourteen | Numer 14 | Głos |
| 15 | Fifteen | Numer 15 | Głos |
| 16 | Sixteen | Numer 16 | Głos |
| 17 | Seventeen | Numer 17 | Głos |
| 18 | Eighteen | Numer 18 | Głos |
| 19 | Nineteen | Numer 19 | Głos |
| 20 | Twenty | Numer 20 | Głos |
| 21 | Profi | Wirtualny zawodnik C1 profesjonalny | Głos |
| 22 | advance | Wirtualny zawodnik C2 wysoki poziom | Głos |
| 23 | intermediate | Wirtualny zawodnik C3 średni poziom | Głos |
| 24 | Novice | Wirtualny zawodnik C4 niski poziom | Głos |
| 25 | Beginner | Wirtualny zawodnik C5 początkujący | Głos |
| 26 | Bulls eye | Rzut w środek | Głos |
| 27 | Bust | Efekt dźwiękowy | Głos |
| 28 | Close | Koniec etapu w niektórych grach | Głos |
| 29 | Cyber match | Gra z komputerem | Głos |
| 30 | Double | Podwójne ustawienie, podwójny obszar | Głos |
| 31 | Game over | Koniec gry | Głos |
| 32 | In | Głos „w” w niektórych grach | Głos |
| 33 | Master | Głos ustawień „podwójne” i „potrójne” | Głos |
| 34 | Open | Rozpoczęcie obszaru | Głos |
| 35 | Out | Głos „po za” | Głos |
| 36 | Player | Ustawianie numeru zawodnika lub kolejności zawodników | Głos |
| 37 | Players | Głos ustawiania numerów zawodników | Głos |
| 38 | Remove darts | Usuwanie rzutek i przejście do następnego zawodnika | Głos |
| 39 | Score | Dźwięk wyniku | Głos |
| 40 | Teams | Dźwięk drużyny | Głos |
| 41 | Throw Darts | Rzut | Głos |
| 42 | Triple | Uderzenie w obszar potrójny | Głos |
| 43 | Volume | Ustawienie poziomu głośności | Głos |
| 44 | Winner | Ogłoszenie zwycięzcy po zakończonej grze | Głos |

| | | | |
|----|--------------|--|-------|
| 45 | You are good | Ważny rzut, dźwięk generowany losowo | Głos |
| 46 | Lost sound | Dźwięk BOUNCE OUT | Efekt |
| 47 | Bull's eye | Rzut w środek | Efekt |
| 48 | Valid throw | Ważny rzut | Efekt |
| 49 | Laser | Dźwięk rzutu | Efekt |
| 50 | Key sound | Dźwięk przycisków | Efekt |
| 51 | Throw locked | Dźwięk zamkniętego rzutu | Efekt |
| 52 | Start sound | Dźwięk startu gry | Efekt |
| 53 | Power on 1 | Zasilanie włączone (zatrzymaj naciskając przycisk) | Efekt |
| 54 | Power on 2 | Zasilanie włączone (zatrzymaj naciskając przycisk) | Efekt |
| 55 | Ou | Spalony rzut | Głos |

Pasek LED dla głośności dźwięku:

Gdy odtwarzany jest dźwięk, pasek LED zaświeci się synchronicznie w celu potwierdzenia głośności.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY GIER

Główna reguła: jeżeli gra więcej niż 1 gracz i zostanie ostatni gracz do ukończenia gry, gra zostanie zakończona a ranking podsumowany.

G01 Odliczanie w górę (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Wynik każdego gracza będzie się liczyć, zwycięzcą zostanie ten, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy ustalony wynik. jeśli w grze bierze udział więcej niż 1 gracz, a do ukończenia gry zostaje tylko 1 gracz, gra się skończy i zostanie obliczony ranking.

G02 Odliczanie w dół (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Wynik gracza jest odliczany w dół po rzucie. Zwycięża ten kto jako pierwszy osiągnie 0.
2. "za wysoko": jeśli wynik gracza spadnie poniżej zera, komunikat "Too high", rzut zostaje nie zaliczony a wynik zostaje przywrócony.
3. Naciśnij przycisk "**Double/Miss**" aby wybrać pomiędzy opcjami 1-6:

"Std": **stand**, brak specjalnych wymagań.

"Din": **Double in**, gracze muszą rzucić w podwójny obszar aby rozpocząć grę.

"Dou" : **Double out**, gracz musi rzucić w podwójny obszar aby zakończyć grę; gdy wynik graczy spadnie do 1, pojawi się komunikat „wybuchu”.

"Dio" : **Double in/out**, gracze muszą trafić w podwójny obszar aby rozpocząć i zakończyć grę; gdy wynik graczy spadnie do 1, pojawi się komunikat „wybuchu”.

"Aou" : **Master out Double in/out**, podwójny lub potrójny obszar musi zostać trafiony aby zakończyć grę, podwójny obszar musi zostać trafiony aby rozpocząć grę; gdy wynik graczy spadnie do 1, pojawi się komunikat „wybuchu”.

"DiA" : **Double in / Master out**, podwójny obszar musi zostać trafiony aby rozpocząć grę; podwójny lub potrójny obszar musi zostać trafiony aby zakończyć grę; gdy wynik graczy spadnie do 1, pojawi się komunikat „wybuchu”.

4. Jeżeli gra więcej niż 1 gracz i zostanie ostatni gracz do ukończenia gry, gra zostanie zakończona a ranking podsumowany.
5. Jeśli wynik gracza wynosi nie więcej niż 180 i ma możliwość wygrać w bieżącej rundzie, system obliczy i wyświetli odpowiedni segment.

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Rzuć w dowolny segment aby uzyskać punkty.
2. "5" Rzuć w segment od 1 do 5. "10" Rzuć w segment od 1 do 10.
3. "15" Rzuć w segment od 1 do 15. "20" Rzuć w segment od 1 do 20.
4. Gracz powinien trafić w segment wskazany przez urządzenie. Jeśli segment zostanie trafiony, urządzenie oznaczy kolejny segment i usłyszysz "Yes", lub "Sorry" jeżeli się to nie uda.
5. Jeżeli gra więcej niż 1 gracz i zostanie ostatni gracz do ukończenia gry, gra zostanie zakończona a ranking podsumowany.

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Means can only hit double scoring segment to get points. Other function as same as **G03**.

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315,320)

1. (205, 210, 215, 220) Tylko podwójny obszar jest punktowany. Reszta reguł jest tak sama jak w trybie **G03**

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Liczą się tylko trafienia w 15,16,17,18,19,20 lub w środek.
2. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe liczby trzy razy, jest zwycięzcą.
Trafienie pojedynczego segment – odliczyć raz Trafienie podwójnego segmentu---odlicz dwa razy Trafienie potrójnego segmentu – odlicz trzy razy
3. "000" – Możesz trafić dowolny segment w 15,16,17,18,19,20 i środek. Nie jest ważna kolejność segmentów.
"020"— Musisz trzykrotnie trafiać w 20, a następnie zgodnie z kolejnością 19, 18, 17, 16, 15 i środek.
"025"— Musisz trzykrotnie trafiać w środek, a następnie zgodnie z kolejnością 15, 16, 17, 18, 19.
4. Każdy segment ma wskaźnik Cricket Dot. Po trafieniu wskaźniki znikają. Gra kończy się gdy wszystkie wskaźniki zostaną trafione.
5. Jeżeli gra więcej niż 1 gracz i zostanie ostatni gracz do ukończenia gry, gra zostanie zakończona a ranking podsumowany.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Punktowane są jedynie trafienia w 15,16,17,18,19,20 lub w środek.
2. Gracz, który trzy razy trafi wszystkie powyższe numery, jest zwycięzcą.
Pojedynczy segment ----liczone raz Podwójny segment ---liczone podwójnie
Potrójny segment---liczone potrójnie
3. "000" – Możesz trafić 15,16,17,18,19,20 i środek. Nie jest ważna kolejność segmentów.
"020"—Musisz trafić trzy razy 20 a następnie w kolejności 19, 18, 17, 16, 15 i środek.
"025"—Musisz trafić trzy razy w środek a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Wszystkie segmenty są otwarte dopóki każdy z graczy nie trafi w nie trzy razy, jeżeli się to stanie segment zostanie zamknięty.
5. Każdy gracz musi próbować trafić do segmentu 3 razy, aby móc wejść w stan "otwarty" i otrzymywać punkty.
6. Zanim przeciwnicy ukończą 3 trafienia, aby otworzyć segment, gracz może kontynuować trafienie do "otwartego" dla niego segmentu, aby uzyskać wyższy wynik.
7. Po tym jak wszyscy gracze skończą 3 trafienia do tego samego segmentu, zostanie on zamknięty. Gracze powinni wybrać inny segment.

8. Gracz który zamknał wszystkie segmenty z najlepszym wynikiem lub gracz z największą liczbą punktów po zamknięciu wszystkich segmentów wygrywa.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Punktowane są jedynie trafienie w 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek.
2. Gracz, który trzy razy trafi wszystkie powyższe numery, jest zwycięzcą.
Pojedynczy segment ----liczone raz Podwójny segment ---liczone podwójnie
Potrójny segment---liczone potrójnie
3. "C00" – Możesz trafić 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek. Nie liczy się kolejność segmentów.
"C20"— Musisz trafić trzy razy 20 a następnie w kolejności 19, 18, 17, 16, 15 i środek.
"C25"— Musisz trafić trzy razy środek a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Wszystkie segmenty są otwarte dopóki każdy z graczy nie trafi w nie trzy razy, jeżeli się to stanie segment zostanie zamknięty.
5. Punkty uzyskane przez obecnego gracza zostaną dodane do wszystkich przeciwników.
6. Każdy gracz musi próbować trafić do segmentu 3 razy, aby móc wejść w stan "otwarty" i otrzymywać punkty.
7. Zanim przeciwnicy ukończą 3 trafienia, aby otworzyć segment, gracz może kontynuować trafienie do "otwartego" dla niego segmentu, aby podnieść wyniki przeciwników.
8. Po tym jak wszyscy gracze skończą 3 trafienia do tego samego segmentu, zostanie on zamknięty. Gracze powinni wybrać inny segment.
9. Zwycięzcą jest gracz, który zamyka wszystkie określone segmenty punktacji z najniższym wynikiem lub gracz z najniższym wynikiem po zamknięciu wszystkich segmentów.

G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)

Aby rozpocząć punktacje segment podwójny musi zostać trafiony. Pozostałe reguły są takie same jak w trybie Score Cricket.

G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)

Używane są tylko od 15 do 20 i środek. Wszyscy gracze muszą trafić numery w kolejności aby osiągnąć 3 punkty w każdym segmencie przed przejściem do następnego. Pojedyncze 1 punkt, Podwójne 2 punkty , Potrójne -3.

Jeśli jednak gracz zdobędzie więcej niż 3 punkty na dowolnym numerze, nadmiar punktów zostanie przyznany następnemu graczowi. Gracz który zdobędzie 3 punkty na każdym numerze, jest zwycięzcą. (Uwaga: Gra wymaga przynajmniej 2 graczy).

1. Punktowane są trafienia w 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek.
2. Gracz, który trzy razy trafi wszystkie powyższe numery, jest zwycięzcą.
Pojedynczy segment ----liczone raz Podwójny segment ---liczone podwójnie
Potrójny segment---liczone potrójnie
3. "C00" – – Możesz trafić 15,16,17,18,19,20 i środek. Nie liczy się kolejność segmentów.
"C20"— Musisz trafić trzy raz 20 a następnie w kolejności 19, 18, 17, 16, 15 i środek.
"C25"— Musisz trafić trzy razy środek a następnie w kolejności 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Docelowy segment jest oznaczony kropką. Po jej trafieniu zostanie wyłączona ,podobnie jak w Simple Cricket.
5. Gracz który wyłączy wszystkie znaczniki, jest zwycięzcą.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket to odmiana Cricket. Gra składa się z 2 rund. W pierwszej rundzie gracz 1 musi „zamknąć” 15-20 strzałem w dziesiątkę, a gracz 2 próbuje uzyskać jak najwięcej wyników, trafiając w liczby, które są nadal otwarte. Runda 1 zostanie zakończona, jeśli wszystkie numery zostaną zamknięte. W rundzie 2 ćwiczy się odwrotność. Ten z najwyższym wynikiem jest zwycięzcą.

1. Istnieją dwie rundy dla tej gry i tylko 2 graczy może w nią grać
2. Po zakończeniu drugiej rundy zwycięzcą zostaje gracz z wyższym wynikiem.

G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) może być wybrany jako wybrany wynik.
2. Gracz powinien trafiać numery w kolejności od 1 do 18 . (Uderzenie 1 w pierwszej turze, 2 w drugiej turze, i tak dalej). Jeśli segment zostanie zestrzelony, następny segment zostanie oznaczony i wyemitowany głos "Yes", lub "Sorry".
3. Gracz powinien starać się uzyskać najniższy wynik. Jeśli 3 rzuty w turze są stracone, oznacza "bad dart" i zostaje przyznane 5 punktów. Jeśli zostanie trafiony potrójny segment, 1 punkt zostanie przyznany (Eagle dart). Jeśli zostanie trafiony segment podwójny, 2 punkty zostaną przyznane (Bird dart). Jeśli zostanie trafiony pojedynczy segment, 3 punkty zostaną przyznane.
4. Możesz użyć 3 rzutek aby zakończyć turę, ale tylko ostatnia jest liczona. Jeśli za pierwszym razem trafisz pojedynczy segment uzyskując 3 punkty, możesz zdecydować o następnym rzucie.. Pamiętaj, że jeśli 2 rzuty zostaną stracone otrzymasz 5 punktów.
5. Gracz, który osiągnie wybrany wynik zostanie wyrzucony z gry. Jeżeli pozostanie tylko jeden gracz zostanie on zwycięzcą, lub gdy zakończy się 18 tura w której zawodnik osiągnie najniższy wynik.

G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Numery będą oznaczane losowo, gracz, który trafi wszystkie numery trzykrotnie wygrywa. Jeśli segment zostanie zestrzelony pojawi się następny a urządzenie wyemituje głos "Yes", lub "Sorry" jeżeli się to nie uda".
2. 132---Traf w sekwencji 15, 4, 8, 14, 3 segmenty.
3. 141— Traf w sekwencji 17, 13, 9, 7, 1 segmenty.
4. 168— Traf w sekwencji 20, 16, 12, 6, 2 segmenty
5. 189— Traf w sekwencji 19, 10, 18, 5, 11 segmenty.
6. Zawodnik musi trzykrotnie trafić numer segmentu i następnie może przejść do następnego.
Pojedynczy segment ---liczone raz Podwójny segment ---liczone podwójnie.
Potrójny segment---liczone potrójnie.

G14 Hi-Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Punktowany gdy dowolny segment zostanie trafiony.
2. (03,05 ...21) oznacza wybór ilości tur w grze. Trzy rzuty w jednej turze.
3. Traf w pojedynczy segment aby uzyskać wynik X1
Traf w podwójny segment aby uzyskać wynik X2
Traf w potrójny segment aby uzyskać wynik X3
4. Po zakończeniu wszystkich tur gracz wygrywa z najwyższym wynikiem.
Rzut wolny, ogólne zasady punktacji, zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

Każda runda każdy gracz musi zdobyć sumę podzielną przez 5. Każda podzielna „5” liczy jeden punkt. Na przykład 2, 8, 5 o łącznej wartości 15 gracz może zdobyć 3 punkty, ponieważ 15 podzielone przez 5 to 3. Pierwszy gracz, który uzyska wyniki 31/41/51/61/71/81/91, zostanie zwycięzcą.

Nie będzie punktów, jeśli:

- a. Suma punktów w rundzie (3 rzutki) nie jest podzielna przez 5
- b. Gracz rzuca trzecią rzutkę i spuściuje, mimo że wynik poprzednich dwóch rzutek jest podzielny przez 5.
- c. Runda zdobywa 0 punktów, jeśli jeden rzut zostanie wyeliminowany lub go nie ma. Jeśli brakuje jednego rzutu, w bieżącej rundzie nie ma 3 rzutek, wystarczy nacisnąć przycisk Dalej, aby przejść do następnego gracza.

G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

1. 101-od 1 do 20, segment "środek" 105-od 5 do 20, segment "środek" 110-od 10 do 20, segment "środek" 115-od 15 do 20, segment "środek"
2. Jeden rzut na jeden docelowy segment, segment docelowy automatycznie zmienia się na następny. Gracz dostaje punkty jeśli trafi docelowy segment
3. Jeśli każdy segment docelowy i każdy zawodnik zakończy rzuty, ranking zostanie ułożony od najwyższego do najniższego wyniku.

G17 Forty-one (040)

1. Początkowy wynik wynosi 40, sekwencja jest następująca: 20, 19, 18, 17, 16, 15, środek, 41, w każdej rundzie każdy zawodnik rzuca w ten sam segment docelowy.
2. Gracz, który trafi otrzyma punkty zgodnie z normalnymi zasadami. Gracz który nie trafi otrzyma połowę punktów.
3. 41 reprezentuje dowolny segment ale suma z trzech rzutów musi wynosić 41, lub wynik zmniejszy się o połowę, jeśli jeden rzut zostanie wyeliminowany lub stracony, pozostałe rzuty kończą się w obecnej rundzie.
4. Po zakończeniu rundy, zwycięzcą jest gracz z najwyższym wynikiem.

G18 Double Down (D40)

1. Początkowy wynik to 40. Sekwencja jest następująca: 15, 16, dowolny podwójny, 17, 18, dowolny potrójny, 19, 20, Środek. W każdej rundzie każdy zawodnik rzuca w ten sam segment docelowy.
2. Punkty liczone są według normalnych zasad, jeśli nie zostaną trafione oznaczone segmenty lub jeśli zostaną poddane wynik zmieni się o połowę.
3. Po zakończeniu rundy, zwycięzcą jest gracz z najwyższym wynikiem.

G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) może być wybrane jako docelowy wynik.
2. Początkowy wynik to 0, wynik jest podliczany po każdym rzucie. Pierwszy gracz, który zbiera docelową ilość punktów zwycięża. Jeśli wynik przekracza docelową wartość, pojawia się sygnał "burst", wynik bieżącej rundy zostanie anulowany.
3. Po 1 rzucie, jeśli wynik gracza równy jest ostatnim graczom pojawi się komunikat dogonienia. Wynik dogonionego gracza zmienia się na zero 0.

G20 Big Little - Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza pierwotną ilość punktów życia gracza.
2. Każdy gracz ma podstawową wartość życia na początku. Jeśli gracz nie ma punktów życia, zostaje wyrzucony z gry. Pierwszy gracz musi trafić do segmentu wylosowanego.
3. Jeśli gracz może trafić do celu przy użyciu pierwszej lub drugiej rzutki, może wyznaczyć nowy cel przy użyciu trzeciej rzutki. Jeżeli gracz trafi wyznaczony cel przy pomocy 3 rzutek lub nie zdoła wyznaczyć kolejnego celu, zostanie on wylosowany automatycznie dla następnego zawodnika. Jeśli gracz nie zdoła trafić wyznaczonego celu przy pomocy 3 rzutek, punkt zostaje stracony a cel zostaje przeznaczony dla następnego gracza. Jeżeli segment zostanie trafiony, zostanie wyznaczony kolejny i usłyszysz "Yes", lub "Sorry" jeżeli się to nie uda.
4. Ważne jest aby trafić w określony numer, nie ważne w jakim segmencie.

5. Jeżeli tylko jeden gracz posiada punkty życia, zostaje zwycięzcą.
6. Gra wymaga więcej niż 1 gracza.

G21 Big Little - Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza pierwotną ilość punktów życia.
2. Liczone tylko w przypadku trafienia w tą samą sekcję.
3. Pozostałe zasady takie jak w **G20**.

G22 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza pierwotną ilość punktów życia
2. Po wejściu do gry, okno wyników wyświetli "SEL" (Wybierz) aby zawodnik wybrał swój docelowy segment. Pierwsze trafienie oznacza dany segment jako cel gracza. Naciśnij "NEXT" aby pozwolić następnemu zawodnikowi wybrać swój segment. Gra zaczyna się gdy wszyscy gracze wybiorą swój segment.
3. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą segmenty, mogą zacząć trafiać. Po tym jak zawodnik trafi w swój segment, może stać się zabójcą.
4. Jeśli segment przeciwnika zostanie trafiony przez zabójcę jego punkty życia zmaleją. Punkty życia będą wyświetlane na ekranie.
5. Jeśli zawodnik stanie się zabójcą i trafi w swój segment, utraci status zabójcy i straci jeden punkt życia.
6. Zabójca powinien starać się odbierać punkty życia przeciwnikom.
7. Jeśli segment zostanie trafiony usłyszysz „YES” lub „Sorry” jeśli się to nie uda.
8. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się zabójcą tylko wtedy, gdy uderzy w wybrany numer z sekcji podwójnego liczenia.
9. Jeżeli tylko jeden gracz posiada punkty życia, zostaje zwycięzcą.
10. Gra wymaga więcej niż 1 gracza.

G23 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza pierwotną ilość punktów życia.
2. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się zabójcą tylko wtedy, gdy uderzy w wybrany numer z sekcji potrójnego liczenia.
3. Pozostałe zasady jak w **G22**.

G24 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza pierwotną ilość punktów życia.
2. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się zabójcą tylko wtedy, gdy uderzy w wybrany numer z sekcji potrójnego liczenia.
3. Pozostałe zasady jak w **G22**.

G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Option (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) means origination life value of the player.
2. A number segment is randomly given out for the player to hit. The player must hit it within ten seconds, or this hit will be taken away. If the segment is shot, next segment will be indicated and the device will voice out "Yes", or will voice out "Sorry".

3. Every shot at the “target” segment single, double, triple will be reduced one point.
4. The player whose points have been reduced to 0 first is the winner.

G26 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza pierwotną ilość punktów życia.
2. Gracz powinien uzyskać wynik wyższy niż osiągnięty w poprzedniej kolejce. Jeżeli się to nie uda, straci punkt życia. Gracz, który przeżyje wygrywa.
3. Stracone rzuty dają wynik 0.
4. Gracz zostanie wyeliminowany jeżeli straci wszystkie punkty życia”.
5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy jego życie będzie wynosić 0, a dźwięk będzie słyszalny jako przypomnienie.
6. Ostatni gracz, który przeżyje wygrywa..
7. Gra wymaga przynajmniej 2 osób.

G27 Legs Under (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Opcja (UO3, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza pierwotną ilość punktów życia
2. Gracz powinien uzyskać wynik niższy niż osiągnięty w poprzedniej kolejce. Jeżeli się to nie uda, straci punkt życia. Gracz, który przeżyje wygrywa.
3. Stracone rzuty dają wynik 60.
4. Graczom nie wolno usuwać punktów. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna strzałka nie trafi w segmenty, straci także jedno „Życie”.
5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy jego życie będzie wynosić 0, a dźwięk będzie słyszalny jako przypomnienie.
6. Ostatni gracz, który przeżyje wygrywa.
7. W grze powinno uczestniczyć więcej niż 2 graczy.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- 12 mosiężnych rzutek
- 12 miękkich wymiennych końcówek
- Instrukcja obsługi
- Adapter
- Pudełko prezentowe.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- Brak zasilania

Sprawdź czy adapter jest prawidłowo podłączony, czy akumulator jest naładowany lub czy nie jest zepsuty.

- Wynik nie jest liczony

Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START / NEXT, aby sprawdzić, czy gra się rozpocznie. Można również sprawdzić, czy nie są zablokowane segmenty lub przyciski funkcyjne.

- Zablokowany segment lub przycisk

Podczas wysyłki lub w trakcie normalnego odtwarzania możliwe jest chwilowe zablokowanie segmentów. Jeśli tak się stanie, wszystkie automatycznie zaakceptowane punkty zostaną zakończone. Delikatnie usuń rzutkę, aby zwolnić segment. Gra może zostać wznowiona, a liczenie powróci do normalnego stanu.

- Złamana końcówka rzutki

Plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale nie ma bardzo dużej trwałości, może być złamana i pozostać w tarczy. W takim przypadku staraj się delikatnie wyciągnąć ją za pomocą szczypców. Im tarcza jest twardsza tym większe prawdopodobieństwo złamania rzutki.

- Zasilanie i zakłócenia elektromagnetyczne

Jeśli wystąpią zakłócenia elektromagnetyczne, elektronika tarczy może zacząć nieprawidłowe działanie lub przestać działać. (Na przykład: silne wyładowania atmosferyczne, uszkodzenie linii zasilania, zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub mikrofalówki.) Aby przywrócić normalną pracę, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie ponownie je włóż. Należy również usunąć źródło powodujące zakłócenia.

OCHRONA ŚRODOWISKA

Po upływie okresu użytkowania produktu lub jeśli możliwa naprawa jest nieopłacalna, należy go zutylizować zgodnie z lokalnymi przepisami i w sposób przyjazny dla środowiska w najbliższym złomowisku.

Właściwa utylizacja zapewni ochronę środowiska i źródeł naturalnych. Ponadto możesz pomóc chronić zdrowie ludzkie. Jeśli nie masz pewności co do prawidłowej utylizacji, poproś lokalne władze o uniknięcie naruszenia prawa lub sankcji.

Nie wkładaj baterii do śmieci domowych, ale przekazaj je do punktu recyklingu.

WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE

Gwarant:

inSPORTline Polska

Ciemiętniki 19, 29-120 Kluczewsko

NIP: 6090063070, REGON: 260656756

Okres gwarancji rozpoczyna się od daty zakupu towaru przez klienta. Gwarancja udzielana jest w trzech wariantach:

1. **Gwarancja Domowa** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego do użytku prywatnego, nie komercyjnego przez Kupującego będącego konsumentem. (**okres gwarancji: 24 miesiące**).
2. **Gwarancja Pół-komercyjna** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego w hotelach, spa, szkołach, ośrodkach rehabilitacji, itp. (**okres gwarancji: 12 miesięcy**).
3. **Gwarancja Komercyjna** - Przeznaczona jest dla sprzętu wykorzystywanego w hotelach, spa, szkołach, ośrodkach rehabilitacji, klubach fitness oraz siłowniach, itp. (**okres gwarancji: 12 miesięcy**).

Brak informacji o wariantach gwarancji, na dowodzie zakupu (fakturze lub paragonie), domyślnie oznacza Gwarancję Domową.

Gwarancja obejmuje usunięcie usterek, które w sposób dający się udowodnić wynikają z zastosowania wadliwych materiałów lub są wynikiem błędów produkcyjnych.

Gwarancja nie obejmuje czynności związanych z konserwacją, czyszczeniem, regulacją i ze skręcaniem połączeń śrubowych danego przedmiotu, do których to czynności zobowiązany jest Kupujący we własnym zakresie i na własny koszt.

Dowodem udzielenia gwarancji są niniejsze Warunki gwarancji wraz z oświadczeniem Gwaranta zawartym na dowodzie zakupu (fakturze lub paragonie). W celu realizacji uprawnień z gwarancji Kupujący winien okazać warunki gwarancji oraz dowód zakupu (paragon lub fakturę VAT). Gwarancja obowiązuje na terenie Polski.

Uprawnienia z gwarancji nie przysługują w przypadku:

- a) uszkodzenia mechanicznego, które powstało w transporcie produktu do Kupującego za pomocą firm transportowych. Kupujący jest zobowiązany do sprawdzenia towaru przy dostawie, w celu wykrycia ewentualnych uszkodzeń w transporcie. W przypadku wykrycia takiego uszkodzenia,

Kupujący zobowiązany jest niezwłocznie poinformować podmiot sprzedający oraz sporządzić protokół szkody z przewoźnikiem (firmą kurierską/pocztową). W przypadku braku sporządzenia protokołu szkody Gwarant nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane przez firmy kurierskie/pocztowe.

- b) Uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, wtyki, gniazdka, przełączniki, przyciski, baterie, przewody, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska, tapicerka, rączki itp., chyba że ujawniona w tych elementach wada nie jest skutkiem naturalnego zużycia, a powstała z przyczyny tkwiącej w tym elemencie.
- c) Drobne, powierzchniowe zarysowania, odbarwienia lub spękania powłoki kryjącej.
- d) Używania przez Kupującego, niezgodnych z instrukcją obsługi sprzętu, środków eksploatacyjnych lub czyszczących.
- e) Niewłaściwego zabezpieczenie sprzętu przez Kupującego przed działaniem czynników zewnętrznych tj. wilgoci, temperatury, kurzu, itp.
- f) Niestosowania przez Kupującego wymaganych (zgodnie z instrukcją obsługi) materiałów eksploatacyjnych.
- g) Przeróbek i zmian konstrukcyjnych, dokonywanych przez Kupującego lub inne osoby nieuprawnione do tego działania przez Gwaranta.
- h) Normalnego użytkowania (normalne zużycie części eksploatacyjnych).
- i) Uszkodzenia sprzętu na skutek nieprawidłowego montażu przez Kupującego lub osoby trzecie.

W przypadku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Gwarant zapewnia transport i usługę serwisową przedmiotu gwarancji.

W przypadku braku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Kupujący pokrywa koszty ewentualnego transportu i usługi serwisowej przedmiotu gwarancji.

W przypadku braku zasadności zgłoszenia reklamacyjnego Kupujący będzie mógł odebrać przekazany przedmiot w siedzibie Gwaranta lub zamówić usługę wysyłki danego przedmiotu na własny koszt.

W wyjątkowych przypadkach, aby zdiagnozować usterkę i stwierdzić zasadność zgłoszenia reklamacyjnego Gwarant może zażądać przygotowania sprzętu do odbioru. Odbiór ten może być dokonany przez firmę spedycyjną, wówczas Kupujący zobowiązany jest przygotować towar w sposób bezpieczny do odbioru. Kupujący wyda przedmiot sprzedaży bez zanieczyszczeń, w opakowaniu oryginalnym lub zastępczym pozwalającym na przetransportowanie przedmiotu sprzedaży w stanie bezpiecznym.

Gwarant zobowiązany jest ustosunkować się do zgłoszenia gwarancyjnego w terminie do 14 dni. Naprawa gwarancyjna zostanie wykonana w najkrótszym możliwym terminie. W wyjątkowych przypadkach, gdy naprawa przedmiotu sprzedaży będzie wymagać sprowadzenia niedostępnych w Polsce lub nietypowych części z zagranicy, termin może być wydłużony. Kupujący zostanie poinformowany o takiej sytuacji drogą mailową lub telefonicznie.

Gwarant zobowiązuje się do naprawy uszkodzonego sprzętu w przypadku zasadności zgłoszenia gwarancyjnego. Wymiana towaru na nowy możliwa jest jedynie w przypadku braku możliwości naprawy sprzętu i gdy wada przedmiotu sprzedaży jest istotna. Zwrot kwoty zakupu za sprzęt jest możliwy jedynie w przypadku braku możliwości naprawy i braku możliwości wymiany na nowy oraz gdy wada jest istotna.

Okresowe przeglądy techniczne sprzętu (dotyczy sprzętu przeznaczonego do użytku pół-komercyjnego oraz komercyjnego)

Po upływie 6 i 12 miesięcy obowiązywania gwarancji, Gwarant zaleca przeprowadzenie przeglądu technicznego sprzętu. Wszystkie części, które zostaną wymienione w trakcie okresowego przeglądu technicznego, zostaną użyte przez Gwaranta nieodpłatnie w ramach gwarancji (poza częściami zużytymi w trakcie normalnego użytkowania). Kupujący zobowiązany jest jedynie do pokrycia kosztów przeglądu technicznego i dojazdu do klienta wg. indywidualnej wyceny.

Wiążącej wyceny dokonuje dział serwisowy Gwaranta.

Zgłoszenia gwarancyjne

W celu zgłoszenia reklamacyjnego należy przesłać FORMULARZ GWARANCYJNY za pomocą strony internetowej Gwaranta www.e-insportline.pl.

Formularz gwarancyjny powinien zawierać takie informacje jak:
Imię i Nazwisko / Numer telefonu / Adres / Dowód zakupu / Nazwa produktu / Opis Wady.
Klient zostanie poinformowany o zakończeniu i wyniku reklamacji przez e-mail lub telefonicznie.



inSPORTline Polska
Ciemiętniki 19, 29-120 Kluczewsko
Telefon: +48 510 275 999
E-mail: biuro@e-insportline.pl
NIP: 6090063070, REGON: 260656756