



**INSTRUKCJA OBSŁUGI – PL**  
**IN 7847 Tarcza elektroniczna Dartboard WORKER WJ200**



## SPIS TREŚCI

INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA.....	3
OPIS .....	3
INSTRUKCJA MONTAŻU .....	3
FUNKCJE PRZYCISKÓW .....	4
OZNACZENIE DŹWIĘKÓW .....	4
ZASADY GRY.....	5
ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA .....	10
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW .....	10
OCHRONA ŚRODOWISKA .....	11
WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE .....	11

## INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA

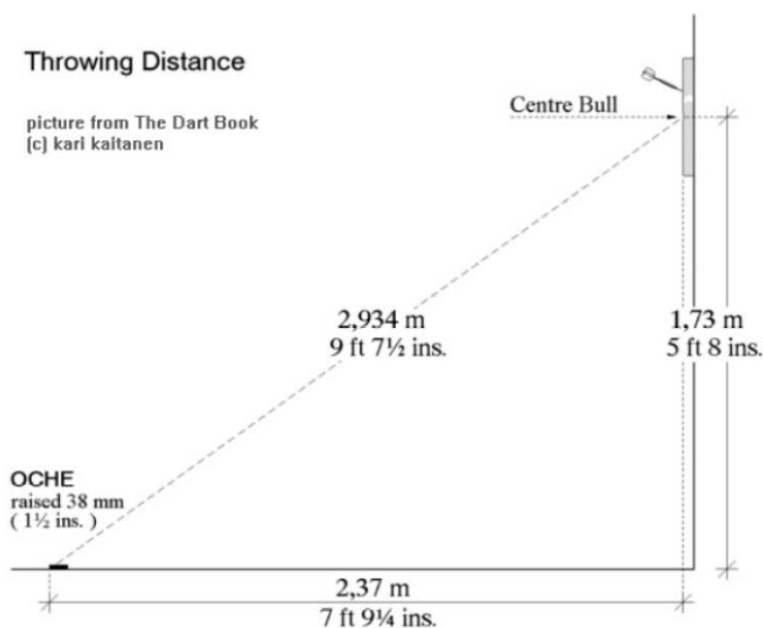
- Elektroniczna tarcza do gry NIE jest zabawką.
- Rzutki mogą spowodować obrażenia. Dzieci powinny być pod opieką dorosłych podczas gry.
- Ten produkt spełnia następujące normy: EN 61000-6-3:2007+A1:2011 i EN 61000-6-1:2007.

## OPIS

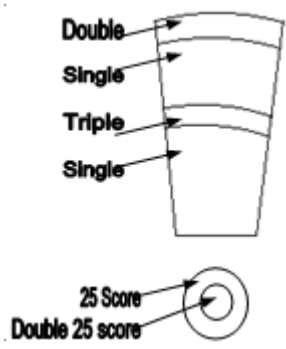
- Jeden wyświetlacz LCD.
- Istnieje 18 stylów i 159 ekscytujących gier.
- Z tarczy może korzystać maksymalnie 8 graczy jednocześnie.
- Zasilana 3 bateriami AA 1,5 V.
- Jeśli tarcza pozostanie nieaktywna przez 30 minut, wyświetlacz wyłączy się automatycznie, a urządzenie przejdzie w tryb uśpienia.

## INSTRUKCJA MONTAŻU

Wybierz miejsce, w którym powieszysz tarczę do gry, gdzie przed planszą jest około 3 metry przestrzeni. Zawieś tarczę i potwierdź, że wysokość od podłogi do tarczy wynosi 1,73 metra. „Toe-line” powinna znajdować się 2,37 m od tarczy. Pamiętaj, aby umieścić nowe baterie 3 x AA, abyś mógł cieszyć się ekscytującymi grami.



## ZASADY PRYZNAWANIA PUNKTÓW

Segment	Punktacja	
Pole pojedyncze	“Single” – punkty x 1	
Pole podwójne	“Double” – punkty x 2	
Pole potrójne	“Triple”- punkty x 3	
Środek tarczy	25 punktów	
Środek podwójnie punktowany	2 x 25 punktów	

## FUNKCJE PRZYCISKÓW

- Użyj przycisku **“GAME/POWER”** aby wybrać gry (G01 – G18). Przycisk może być również użyty do wyjścia z gry i powrotu do stanu początkowego. Gdy tarcza jest uruchomiona, naciśnij i przytrzymaj przycisk przez 3 sekundy, aby wymusić wyłączenie. Gdy tarcza jest wyłączona, naciśnij przycisk, aby ją włączyć.
- Za pomocą przycisku **“OPTION/Eliminate”** można wybrać grę podrzędną (G01 – G18). Służy również do usuwania lub wznowiania wyniku bieżącej gry.
- Użyj przycisku **“PLAYER/MISS”** aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry, domyślna wartość to 2. Służy również do rzucania rzutką podczas gry..
- Przycisk **“SOUND/GEN”** służy do wyboru poziomu głośności (OFF / 1/2/3/4/5/6/7), wartość domyślna to 5, wartość domyślna to angielski, zapamięta twój ostatni wybór..
- Przycisk **“DOUBLE/SCORE** jest używany tylko w G02, szczegółowe informacje można znaleźć w instrukcji obsługi gry. Służy również do sprawdzania wyników obecnych graczy podczas gry.
- Przycisk **“START/NEXT”** służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do następnego gracza.

## OZNACZENIE DŹWIĘKÓW

- **“Laser”** --- dźwięk oznacza trafienie w pole punktowane pojedynczo.
- **“Double”** --- dźwięk oznacza trafienie w pole punktowane podwójnie.
- **“Triple”** --- dźwięk oznacza trafienie w pole punktowane potrójnie.
- **“Score”** --- dźwięk oznaczający uzyskanie punktów.
- **“Close”** --- sygnalizacja zamknięcia punktacji.
- **“Open”** --- sygnalizacja otwarcia punktacji.
- **“Too High”** --- dźwięk informuje o zbyt wysokim trafieniu.
- **“Winner”** --- sygnalizacja zwycięzcy.
- **“Bull’s-Eye”** --- dźwięk oznacza trafienie w środek tarczy.
- **“Next/Player”** --- dźwięk oznacza przejście kolejki przez następnego gracza
- **“Ye”** --- dźwięk reprezentuje trafienie segmentu docelowego.
- **“Sorry”** --- dźwięk oznacza, że segment docelowy nie został trafiony.

## ZASADY GRY

### G01 Count-Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Wynik dla każdego gracza zostanie dodany, punkty homologiczne towarzyszące trafieniu segmentu homologicznego, aż do osiągnięcia określonej sumy punktów. Ten, kto pierwszy osiągnie lub przekroczy określoną sumę punktów, jest zwycięzcą.

### G02 Count-Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Przy każdym trafieniu gracza określona suma punktów zostanie odjęta od punktacji wyjściowej. Zwycięża ten, który jako pierwszy zmniejszy określoną sumę punktów do „ZERA”.

Gracze mogą wybierać różne tryby gry za pomocą przycisku „DOUBLE IN / OUT”.

(Zobacz obrazek poniżej)



### Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Gdy na ekranie LCD wyświetla się „Double in”, oznacza to, że gra się w „Podwójne wejście”, które można rozpocząć od trafienia w segmenty z podwójną punktacją.

### Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kiedy na ekranie LCD wyświetla się „Double out”, oznacza to, że gra się w „Double Out”, który można zakończyć tylko poprzez trafienie w segmenty z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza zostanie obniżony do 1 lub poniżej 0, oznacza to „strzałkę wybuchową”, a gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować wynik tylko w ostatniej turze.

### Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Gdy na ekranie LCD wyświetlane są zarówno „Double in”, jak i „Double out”, oznacza to, że rozgrywana jest gra „Podwójne wejście” i „Podwójne wyjście”, które można rozpocząć i zakończyć tylko poprzez trafienie w segmenty z podwójną punktacją. Jeśli wynik gracza zostanie obniżony do 1 lub poniżej 0, oznacza to „strzałkę wybuchową”, a gracz nie może uzyskać wyniku w tej turze, ale może zachować wynik tylko w ostatniej turze.

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

1. (5, 10, 15, 20) Oznacza trafienie w dowolny segment punktacji w celu uzyskania punktów.

“5” Traf w segmenty od 1 do 5.

“10” Traf w segmenty od 1 do 10.

“15” Traf w segmenty od 1 do 15.

“20” Traf w segmenty od 1 do 20.

2. Gracz powinien trafić w segment na podstawie wskazań tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje "Yes", lub jeśli nie zostanie trafiony - "Sorry". Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.

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

1. (205, 210, 215, 220) Oznacza tylko trafienie pola z podwójną punktacją, aby zdobyć punkty.

“205” Traf w segmenty od 1 do 5.

“210” Traf w segmenty od 1 do 10.

“215” Traf w segmenty od 1 do 15.

“220” Traf w segmenty od 1 do 20.

2. Gracz powinien trafić w segment na podstawie wskazań tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje "Yes", lub jeśli nie zostanie trafiony - "Sorry". Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.

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

1. "305, 310, 315, 320" Oznacza tylko trafienie w pole potrójnej punktacji, aby zdobyć punkty.

"305" Traf w segment od 1 do 5.

"310" Traf w segment od 1 do 10.

"315" Traf w segment od 1 to 15.

"320" Traf w segment od 1 do 20.

2. Gracz powinien trafić w segment na podstawie wskazań tarczy. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje "Yes", lub jeśli nie zostanie trafiony - "Sorry". Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.

### G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

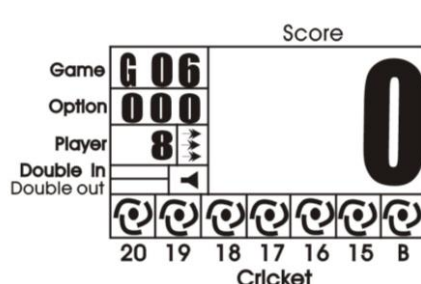
1. W grze używane są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz Bull's eye.

2. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe liczby trzy razy, jest zwycięzcą.

Traf pole pojedynczo punktowane ----policz raz Traf pole podwójnie punktowane ----policz podwójnie

Traf pole potrójnie punktowane ----policz potrójnie

3. "000" – Gracz trafia pola z numerami of 15, 16, 17, 18, 19, 20 i sam środek. Dowolna kolejność trafiania pól.
4. "020"— Zawodnik w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20, a następnie po kolei pola z numerami 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye.
5. "025"— Grający w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy bull's-eye, a następnie po kolei pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każde pole składa się z trzech znaków " ( ". Po jednokrotnym trafieniu jeden znak " ( " zostaje włączony. Koniec gry następuje, gdy wyświetlacz pokazuje wszystkie znaki" ( ". (Zobacz obrazek poniżej)
7. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy włączy wszystkie znaki " ( ".



### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. W grze ważne są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz Bull's eye.

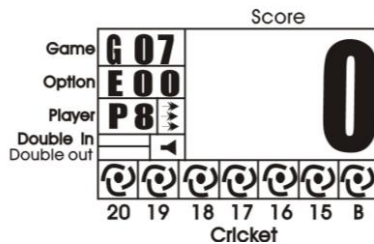
2. Gracz powinien trafić wszystkie powyższe liczby.

Traf pole pojedynczo punktowane --policz raz Traf pole podwójnie punktowane -policz podwójnie

Traf pole potrójnie punktowane ----policz potrójnie

3. "E00" – Gracz trafia pola z numerami of 15, 16, 17, 18, 19, 20 i sam środek. Dowolna kolejność trafiania pól.
4. "E20"— Zawodnik w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20, a następnie po kolei pola z numerami 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye.
5. "E25"— Grający w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy bull's-eye, a następnie po kolei pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każde pole składa się z trzech znaków " ( ". Po jednokrotnym trafieniu jeden znak " ( " zostaje włączony.

7. Jeśli gracz trafi numer 3 razy, to numer ten jest otwarty do zdobycia dodatkowych punktów. Jeżeli numer zostanie trafiony po trzy razy przez wszystkich graczy to numer ten jest zamknięty i oznacza to, że nie można już zdobyć dodatkowych punktów.
8. Wszyscy gracze po otwarciu numeru mogą dalej trafiać ten numer do momentu, kiedy nie zostanie on zamknięty.
9. Po trzykrotnym trafieniu segmentu przez wszystkich graczy, zostanie zamknięty. Gracze powinni trafić inny segment wskazany przez tarczę.
10. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zamknie wszystkie numery i zdobędzie największą liczbę punktów. (Zobacz obrazek poniżej.)



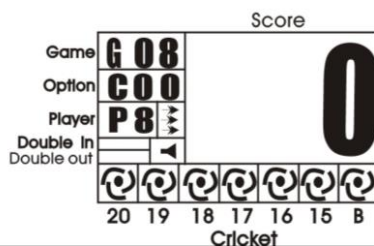
### G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. W grze ważne są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz Bull's eye.
2. Gracz powinien trafić wszystkie powyższe liczby.

Traf pole pojedynczo punktowane – policz raz      Traf pole podwójnie punktowane – policz podwójnie

Traf pole potrójnie punktowane – policz trzy razy

3. "C00" – Gracz trafia pola z numerami of 15, 16, 17, 18, 19, 20 i sam środek. Dowolna kolejność trafiania pól.
4. "C20"— Zawodnik w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20, a następnie po kolei pola z numerami 19, 18, 17, 16, 15 oraz bull's eye
5. "C25"— Grający w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy bull's-eye, a następnie po kolei pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „(”. Po jednokrotnym naciśnięciu jeden wskaźnik „(” zostanie włączony.
7. Jeśli gracz trafi numer 3 razy, to numer ten jest otwarty do zdobycia dodatkowych punktów. Jeżeli numer zostanie trafiony po trzy razy przez wszystkich graczy to numer ten jest zamknięty i oznacza to, że nie można już zdobyć dodatkowych punktów.
8. Punkty zdobyte przez bieżącego gracza zostaną dodane do wszystkich przeciwników.
9. Każdy gracz musi spróbować trafić w segment punktacji, w miarę możliwości, gdy jest w stanie „otwartym”.
10. Po trzykrotnym trafieniu segmentu przez wszystkich graczy, zostanie zamknięty. Gracze powinni trafić w inny segment punktacji wskazany przez tarczę, aby umożliwić przeciwnikom uzyskanie wyniku.
11. Gracz, który uzyska najniższy wynik po zamknięciu wszystkich segmentów, jest zwycięzcą. (Zobacz obrazek poniżej.)



### **G09 Golf** (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) może być wybrany jako określony wynik. Gracz powinien trafić w segment od 1 do 18 w kolejności. (traf 1 w pierwszej rundzie, 2 w drugiej rundzie itd.). Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje "Yes", lub jeśli nie zostanie trafiony - "Sorry". Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.
2. Gracz powinien spróbować uzyskać jak najniższy wynik. Jeśli brakuje trzech rzutów na turę, oznacza to „złą lotkę”, a gracz otrzymuje 5 punktów. Jeśli trafisz w potrójny segment punktacji, gracz otrzymuje 1 punkt. (Eagle dart) Jeśli trafisz w segment podwójnej punktacji, gracz otrzymuje 2 punkty. (Rzutka ptaka) Jeśli trafisz w pojedynczy segment punktacji, gracz otrzymuje 3 punkty. Gracz może wybrać dowolną z 3 rzutek, aby zakończyć turę, ale do obliczenia wyniku zostanie wykorzystana tylko ostatnia rzutka.
3. Jeśli gracz trafi w pojedynczy segment punktacji pierwszą strzałką i otrzyma 3 punkty, może zdecydować o wejściu do następnej tury. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, gracz może kontynuować uderzenie. Ale jeśli brakuje dwóch pozostałych rzutek, gracz w końcu otrzyma 5 punktów.
4. Gracz, który uzyska wybrany wynik, zostanie wyrzucony z gry. Jeśli został tylko jeden gracz, ten gracz jest zwycięzcą. Lub po zakończeniu wszystkich 18 tur, zwycięzcą zostaje gracz z najniższym wynikiem.

### **G10 Bingo** (132, 141, 168, 189)

1. Numery segmentów będą wyświetlone na ekranie. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty 3 razy zostanie zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje "Yes", lub jeśli nie zostanie trafiony - "Sorry". Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.
2. 132---traf wskazaną sekwencję segmentów: 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141—traf wskazaną sekwencję segmentów 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168—traf wskazaną sekwencję segmentów 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189—traf wskazaną sekwencję segmentów 19, 10, 18, 5, 11.
6. Gracz musi trzykrotnie trafić w segment liczb, a następnie może trafić w kolejny segment liczb.

Traf segment pojedynczej punktacji ---- policz raz. Traf segment podwójnej punktacji ---- policz dwa.

Traf segment potrójnej punktacji ---- policz trzy razy.

### **G11 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 oryginalną wartość życia gracza.
2. Każdy gracz ma na początku podstawową wartość życia. Gdy nie ma już żadnej wartości życia, gracz zostaje wyrzucony z gry. Pierwszy gracz musi trafić w losowany segment liczbowy.
3. Jeśli trafisz w cel pierwszą lub drugą rzutką, możesz utworzyć cel pozostałą rzutką dla nowego gracza. Jeśli trafisz w cel za pomocą wszystkich trzech rzutek, gracz nie może zbudować nowego celu, a cel zostanie losowo przekazany następnemu graczowi. Jeśli gracz nie może trafić w cel trzema rzutkami, jedna wartość życia zostanie utracona, cel zostanie trafiony przez następnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje dźwięk "Yes", natomiast jeśli nie, dźwięk "Sorry".
4. Trafienie dotyczy dowolnego miejsca docelowego segmentu liczbowego, bez względu na pojedyncze, podwójne, potrójne segmenty punktowe.
5. Gdy zostaje tylko jeden gracz, który ma jeszcze "życia", gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzcą.

### **G12 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 oryginalną wartość życia gracza.
2. Jest ważny tylko po trafieniu w ten sam segment punktacji (pojedynczy, podwójny, potrójny) liczby docelowej.



3. Pozostałe zasady takie jak w **G11**.

**G13 Killer** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową wartość życia gracza.
2. Wchodząc do gry, okno wyników pokazuje „SEL” (Wybierz), aby zasugerować graczowi, aby wybrał dla siebie segment punktacji. Pierwszy segment punktacji trafiony przez gracza jest wybierany jako jego segment, a następnie naciśnij przycisk „NEXT”, aby pozwolić następnemu graczowi na wybór segmentu punktacji. Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą segmenty punktacji, gra się rozpoczyna.
3. Po tym, jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty punktowe, zaczynają rzucać. Dopiero po trafieniu w wybrany segment punktacji gracz może zostać Killerem w trakcie gry.
4. Jeśli killer trafi w segment punktacji innego gracza, gracz ten straci jedno „życie”. Liczba pozostałych „żyć” zostanie wyświetlona na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić wynik, naciskając przycisk „SCORES”.
5. Jeśli gracz, który jest killerem trafi w swój segment docelowy zostaje zdyskwalifikowany z funkcji killera i straci jedno „życie”.
6. Zadaniem Killera jest wyeliminowanie innych graczy poprzez trafianie w ich pola (gracz traci wtedy jedno życie).
7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje dźwięk "Yes", natomiast jeśli nie, dźwięk "Sorry".
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się killerem po trafieniu w wybrany segment, bez względu na to, czy jest to pojedynczy, podwójny czy potrójny segment punktacji.
9. Gdy zostaje tylko jeden gracz, który ma jeszcze „życia”, gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzcą.
10. Gra jest przeznaczona dla co najmniej dwóch graczy.

**G14 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 liczbę „żyć” graczy.
2. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może zostać killerem tylko przez trafienie w wybrany numer w segment podwójnie punktowany.
3. Pozostałe zasady jak w **G13**.

**G15 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 liczbę „żyć” graczy.
2. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może zostać killerem tylko przez trafienie w wybrany numer w segment potrójnie punktowany.
3. Pozostałe zasady jak w **G13**.

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

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza liczbę „żyć” graczy.
2. Gracz losuje segment liczbowy. Gracz musi trafić go w ciągu dziesięciu sekund, w przeciwnym razie trafienie nie będzie ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyemituje „Yes” lub jeśli nie zostanie trafiony „Sorry”. Po trafieniu segmentu pojawi się następny segment.
3. Każde trafienie w „docelowy” pojedynczy, podwójny lub potrójny segment zostanie zmniejszone o jedną wartość życia.
4. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbedzie się swoich „żyć”.

**G17 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 liczbę „żyć” graczy.

2. Zawodnik musi zdobyć w jednej rundzie większą liczbę punktów niż poprzednik. Kiedy gracz trafi 3-ma lotkami w pola i uzyska mniejszą liczbę punktów niż poprzednik traci jedno życie.
3. Gracz powinien starać się uzyskać wyższy wynik niż wynik poprzedniego gracza. Gdy gracz zdobędzie mniejszy wynik niż poprzednik, traci jedno „życie”.
4. Graczom nie wolno wyczyścić wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna rzutka nie trafi w segment, gracz straci także jedno życie.
5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu więcej „żyć”, a dźwięk zostanie wydany jako przypomnienie.
6. Gdy zostaje tylko jeden gracz, który ma jeszcze „życia”, gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzcą.
7. Gra jest przeznaczona dla więcej niż dwóch graczy.

### **G18 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 liczbę „żyć” graczy.
2. Na początku wynik będzie losowo wyświetlany. Pierwszy gracz musi postarać się uzyskać mniejszy wynik trzema rzutkami niż ten wyświetlony. Gdy natomiast gracz zdobędzie wyższy wynik, straci jedno „życie”.
3. Niedopuszczalne jest uzyskanie 0 punktów. Jeśli gracz nie trafi trzema rzutkami i otrzyma 0 punktów, straci jedno „życie”, a wynik zachowuje oryginalną wartość.
4. Gracz powinien postarać się uzyskać mniejszy wynik niż wynik poprzedniego gracza uzyskany po kolei. Kiedy gracz uzyska wynik wyższy niż łączna suma trzech rzutek poprzedniego gracza, traci jedno „życie”.
5. Graczom nie wolno wyczyścić wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna rzutka nie trafi w segment, gracz straci także jedno życie.
6. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu więcej „żyć”, a dźwięk zostanie wydany jako przypomnienie.
7. Gdy zostaje tylko jeden gracz, który ma jeszcze „życia”, gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzcą.
8. Gra jest przeznaczona dla więcej niż dwóch graczy.

## **ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA**

- 6 mosiężnych rzutek
- 6 wymiennych iękkich końcówek
- Instrukcja użytkownika
- Pudełko prezentowe.

## **ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW**

- Brak zasilania

Sprawdź, czy baterie są prawidłowo zainstalowane, czy poziom naładowania baterii jest niski lub wyczerpany.

- Tarcza nie zlicza punktów

Sprawdź, czy gra jest w trybie konfiguracji lub czy gra jest wstrzymana. Naciśnij przycisk START / NASTĘPNY, aby zobaczyć, czy gra się rozpocznie. Możesz także sprawdzić, czy nie zacięły się segmenty lub przyciski funkcyjne.

- Utknięty segment lub przycisk

Podczas transportu lub w trakcie normalnej gry segmenty punktowe mogą zostać tymczasowo zablokowane. Jeśli taka sytuacja się zdarzy, wszystkie automatyczne punkty zostaną przerwane.

Delikatnie usuwając strzałkę lub poruszając palcem segment, będziesz mógł go uwolnić. Gra może zostać wznowiona, a funkcje naliczania punktów wrócą do normy.

- Usuwanie zepsutych końcówek

Plastikowa końcówka jest bezpieczniejsza, ale jej żywotność nie jest wieczna, może pęknąć i pozostać na planszy. Jeśli tak się stanie, spróbuj wyciągnąć ją delikatnie za pomocą szczypiec. Pamiętaj, że im cięższa jest strzałka z plastikową końcówką, tym większa szansa, że końcówka wygnie się lub pęknie.

- Zakłócenia elektromagnetyczne

W przypadku zakłóceń elektromagnetycznych elektronika tarczy może wykazywać nieprawidłowe działanie lub może nie działać. (Na przykład: silna burza z piorunami, przepięcie linii zasilającej, toczący się brązowy prąd lub zbyt bliskie sąsiedztwo silnika elektrycznego lub kuchenki mikrofalowej). Aby przywrócić normalne działanie gry, wyjmij baterie na kilka sekund, a następnie ponownie zainstaluj baterie. Pamiętaj, aby usunąć źródło, które również powoduje 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 przekaż 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 wariancie gwarancji, na dowodzie zakupu (fakturze lub paragonie), domyślnie oznacza Gwarancje 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 zabezpieczenia 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 zużyтыми 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](http://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](mailto:biuro@e-insportline.pl)  
NIP: 6090063070, REGON: 260656756