

Rippey



SAGA

INSTRUKCJA OBSŁUGI

ELEKTRONICZNA TARCZA DO DARTA

1

INFORMACJE OGÓLNE

Dziękujemy Państwu za zakup naszego produktu. Przed rozpoczęciem użytkowania, prosimy o uważne zapoznanie się z poniższą instrukcją. Zamieszczone w instrukcji schematy i rysunki są uproszczone i zawierają jedynie szczegóły niezbędne do prawidłowego użytkowania produktu.

UWAGA: Niestosowanie się do zaleceń zamieszczonych w niniejszej instrukcji może być podstawą do odrzucenia reklamacji.



WAŻNE:
PRZECZYTAĆ UWAŻNIE I ZACHOWAĆ DO
PÓŹNIEJSZEGO UŻYTKU



WSKAZÓWKI BEZPIECZEŃSTWA

- **Zachowanie bezpiecznej odległości:** Upewnij się, że wszyscy gracze i obserwatorzy utrzymują bezpieczną odległość od tarczy, aby uniknąć ryzyka trafienia strzałką.
- **Sprawdzanie stanu tarczy:** Regularnie kontroluj stan tarczy, aby upewnić się, że nie ma uszkodzeń lub luzów w końcówkach strzałek. Zniszczenia mogą prowadzić do niebezpiecznych sytuacji.
- **Wyłączanie po zakończonej grze:** Po zakończeniu rozgrywki wyłącz elektroniczną tarczę i odłącz ją od zasilania. To pomoże zapobiec przypadkowym trafieniom i oszczędza energię.
- **Dbaj o środowisko:** Zadbaj o to, aby tarcza była umieszczona na stabilnej i płaskiej powierzchni. Unikaj jej ustawiania w miejscach, gdzie może być narażona na wstrząsy lub upadki.
- **Używaj zgodnie z zaleceniami producenta:** Przestrzegaj instrukcji obsługi dostarczonych przez producenta. To pomoże utrzymać tarczę w dobrym stanie i uniknąć awarii.
- **Zachowaj ostrożność:** Zawsze zachowuj ostrożność podczas gry w darta, nawet przy korzystaniu z elektronicznej tarczy. Upewnij się, że wszyscy uczestnicy są świadomi zasad bezpieczeństwa i przestrzegają ich podczas rozgrywki.

DART NIE JEST ZABAWKĄ. PRZEZNACZONY DLA OSÓB DOROSŁYCH. ZABRANIA SIĘ UŻYWANIA PRZEZ DZIECI

PRZECHOWYWAĆ W MIEJSCU NIEDOSTĘPNYM DLA DZIECI.

Koniecznie zapoznaj się z poniższymi informacjami, ponieważ instrukcja zawiera istotne wskazówki dotyczące właściwej obsługi i konserwacji tarczy do darta.



2

INSTRUKCJA MONTAŻU

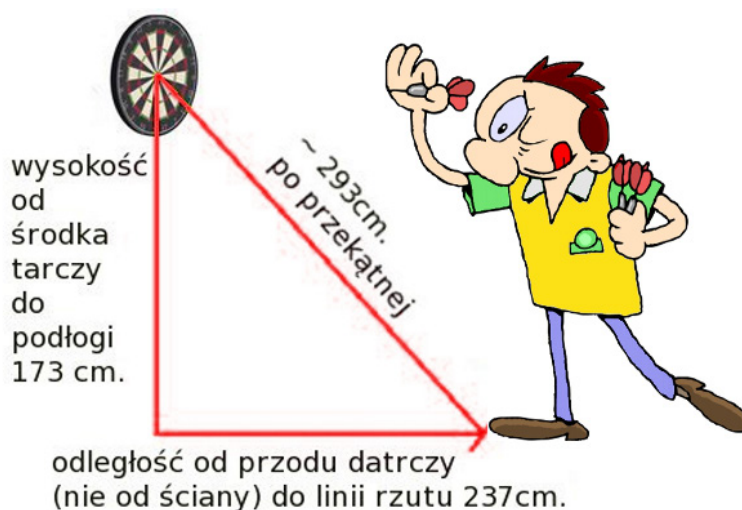


KRÓTKI OPIS TARCZY:

- 1 WYŚWIETLACZ LED
- 159 STYLÓW & 18 GIER
- MAKSYMALNIE 8 GRACZY JEDNOCZEŚNIE.
- ZASILANY BATERIAMI 3 X AA 1.5V LUB ZASILACZEM
- PO 30 MIN. NIEUŻYWANIA AUTOMATYCZNIE SIĘ WYŁACZY I PRZEJDZIE W STAN USPIENIA.

INSTALACJA

Przed rozpoczęciem zabawy należy zapoznać się z niniejszą instrukcją oraz z samą grą.

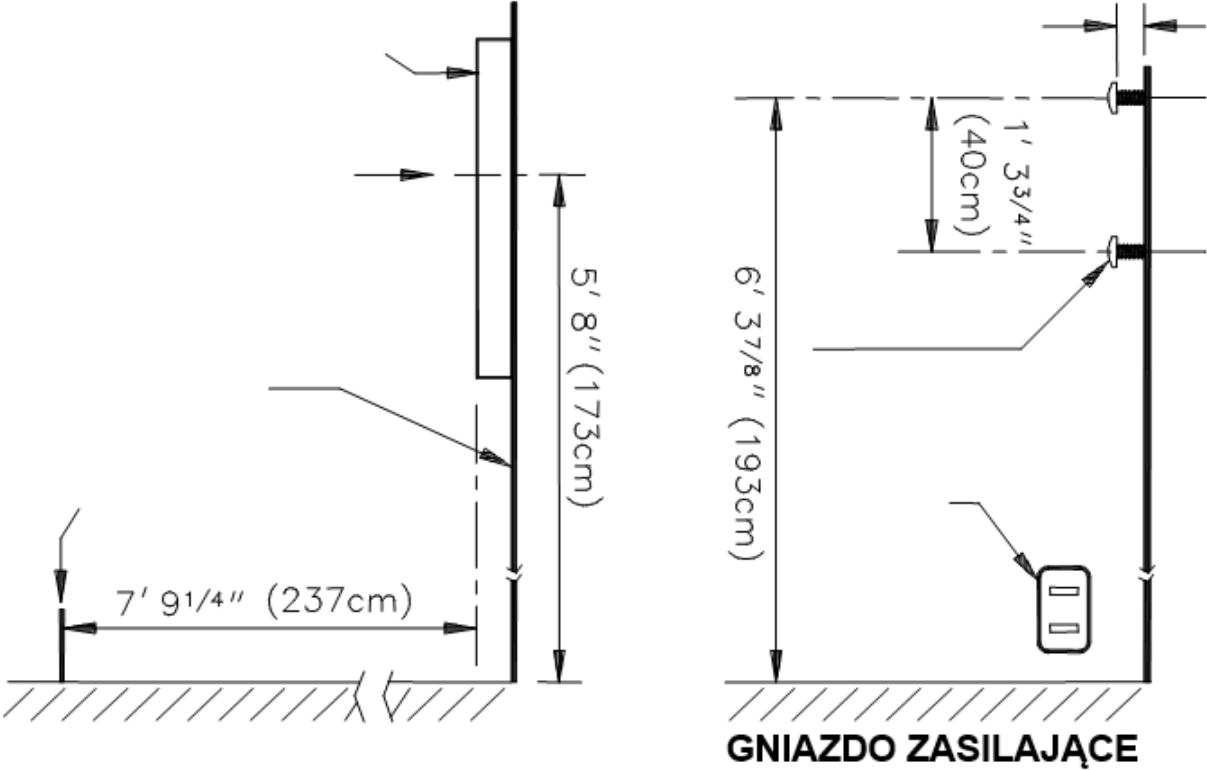


Uwaga!

Przed przystąpieniem do montażu upewnij się, że w miejscu, gdzie planujesz umieścić śruby mocujące, nie przebiegają żadne przewody elektryczne. Do tego celu wykorzystaj specjalistyczne narzędzia do lokalizacji kabli, dostępne w sklepach z wyposażeniem elektrycznym.

- Wybierz odpowiednią lokalizację, zgodnie z międzynarodowymi standardami dotyczącymi wysokości i odległości, jak przedstawiono na rysunku. Dodatkowo, upewnij się, że przewód adaptera jest wystarczająco długi, aby połączyć tarczę z gniazdem elektrycznym.
- Wywierć otwór na górnej śrubie na wysokości 193 cm od podłogi, a otwór na dolnej śrubie powinien znajdować się 40 cm poniżej otworu górnego, zachowując pionową odległość.
- Zawieś tarczę na dwóch śrubach i upewnij się, że jest ona solidnie zamocowana, pociągając lekko za nią, zanim rozpoczniesz grę.
- Należy użyć śrub mocujących, których długość nie przekracza 8 mm, liczona od otworu śruby do powierzchni ściany, aby uniknąć uszkodzenia wewnętrznych obwodów, jednocześnie zapewniając stabilne mocowanie.

SPOSÓB MOCOWANIA ŚRUB:

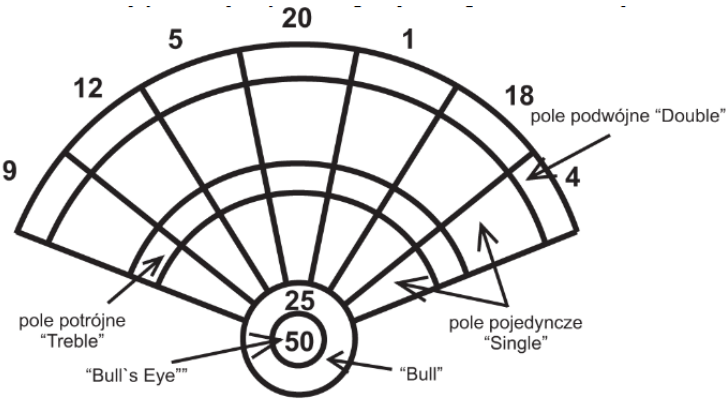


3

INSTRUKCJA
OBSŁUGI

PUNKTOWANIE

Segment	PUNKTY
Single segment	"wynik X 1
Double segment	"wynik X 2
Triple segment	"wynik X 3
Bull's-eye	25 PKT.
Double Bull's-eye	2 X 25 PKT.



PUNKTOWANIE

Przyciski mają następujące funkcje:

- Aby uruchomić dart, wciśnij przycisk „POWER” (usłyszysz dźwięk).
- Aby wybrać grę (G01-G18), użyj przycisku „GAME”. Ten sam przycisk służy również do wyjścia z gry.
- Przycisk „OPTION/SCORE” pozwala wybrać rodzaj gry w danej rozgrywce (G01-G27) oraz sprawdzić wyniki danego gracza w trakcie gry.
- „PLAYER&TEAM/ELIMINATE” pozwala wybrać liczbę graczy lub zespołów przed rozpoczęciem gry. Możesz również użyć tego przycisku do wyboru opcji gry z darterem lub do sprawdzenia wyników danego meczu.
- „DOUBLE/MISS” jest dostępny tylko w trybach „DOUBLE” i „MASTER” (G02). Przycisk „MISS” ma inną funkcję, którą znajdziesz w dalszej części instrukcji.
- „HANDICAP” pozwala dostosować poziom trudności. Naciśnij przycisk „PLAYER&TEAM ELIMINATE” aby wybrać gracza, a następnie „HANDICAP”, aby ustawić cel punktowy dla tego gracza. W ten sposób można dostosować cel punktowy dla wszystkich graczy.
- „SOUND” służy do regulacji głośności.
- „START/NEXT” służy do rozpoczęcia gry lub przejścia do kolejnego gracza.

DZWIĘKI

- „LASER” – ten komunikat jest odtwarzany gdy rzutka trafiła w segment punktowany.
- • „DOUBLE” oznacza trafienie w segment podwójnie punktowany.
- • „TRIPLE” oznacza trafienie w segment potrójnie punktowany.
- • „SCORE” oznacza, że gracz zaliczył trafienie.
- • „CLOSE” oznacza trafienie w segment blisko segmentu punktowanego.
- • „OPEN” oznacza pierwsze trafienie w segment punktowany.
- • „TOO HIGH” oznacza, że wynik punktowy osiągnął wartość 0.
- • „WINNER” oznacza wygraną.
- • „BULL’S-EYE” oznacza trafienie w środek tarczy.
- • „NEXT/PLAYER” oznacza, iż aktualny gracz wykorzystał wszystkie swoje rzuty i kolejka przechodzi do następnego gracza.

ZASADY GRY

- Każda tura składa się z trzech rzutów. Jeśli rzutka nie trafi w tarczę lub spadnie z niej, uważa się ją za oddaną, a rzut nie jest powtarzany. Po zakończeniu rzutu gracz powinien usunąć rzutki z tablicy.
- Kolejni gracze wykonują swoje rzuty w ustalonej kolejności. Aby wyznaczyć tę kolejność, każdy z graczy wykonuje po jednym rzucie. Ten gracz, który trafił najbliżej oka byka, rozpoczyna serię.
- Trafienie w pole pojedynczej punktacji przynosi punkty, które są wyraźnie określone na boku tarczy. Trafienie w pole podwójnej (lub potrójnej) punktacji podwaja (lub potraja) liczbę punktów. Zewnętrzne oko byka jest warte 25 punktów, natomiast wewnętrzne oko byka to 50 punktów (czyli podwójne 25).

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

- W grze rozpoczynającej się od 0 punktów gracze zdobywają punkty za każdym razem, gdy trafiają w odpowiednie segmenty tarczy.
- Gracze muszą wykonać wszystkie rzuty przypisane do jednej tury przed przejściem do następnego gracza.

G02: Odliczanie (301, 501)

- Każdy rzut jest liczony od początkowej wartości gry do zera
- Pierwszy gracz, który osiągnie wartość zero, wygrywa. Istnieje opcja wyboru rodzaju gry za

pomocą przycisku „DOUBLE IN/OUT”.

DOUBLE IN (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901): Gdy „DOUBLE IN” jest wyświetlone na ekranie, gra może rozpocząć się tylko przy rzucie trafionym w pole X2.

DOUBLE OUT (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901): Gdy „DOUBLE OUT” jest wyświetlone na ekranie, gra może zakończyć się tylko przy trafieniu w pole X2.

Rzuty w inne pola skutkują „BURST DART”, a gracz nie zdobywa punktów w danej rundzie, zachowując punkty z poprzedniej rundy.

DOUBLE IN/OUT (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901): Gdy „DOUBLE IN” i „DOUBLE OUT” są jednocześnie wyświetlone na ekranie, gra może być rozpoczęta rzutem trafionym w pole X2 i zakończona także przy trafieniu w pole X2. Na początku i na końcu gry rzuty w inne pola niż X2 również są uważane za „BURST DART”, a gracz nie zdobywa punktów w danej rundzie, zachowując punkty z poprzedniej rundy.

G03: Zegar (5, 10, 15, 20)

- Oznaczenie (5, 10, 15, 20) oznacza, że zdobywamy punkty tylko wtedy, gdy trafi się w określone pola.
- Zdobywamy „5” punktów trafiając w pola od 1 do 5, „10” punktów w pola od 1 do 10, „15” punktów w pola od 1 do 15 i „20” punktów w pola od 1 do 20.
- Gracz wykonuje polecenia rzutu darta. Trafienie jest potwierdzane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „Sorry”. Po trafieniu w określony segment, otwiera się następny cel.

G04: Zegar podwójny

- Punkty (205, 210, 215, 220) zdobywa się tylko poprzez trafienie w pola X.
- Aby zdobyć „205” punktów, konieczne jest trafienie w pola od 1 do 5. Dla „210” punktów, celujesz w pola od 1 do 10. „215” punktów uzyskasz, trafiając w pola od 1 do 15, a dla „220” punktów celujesz w pola od 1 do 20.
- Gracz wykonuje polecenia rzutu darta. Poprawne trafienie jest sygnalizowane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „Sorry”. Po uzyskaniu punktów w danym segmencie, otwiera się kolejny cel do trafienia.

G05: Zegar potrójny

- Punkty (305, 310, 315, 320) zdobywa się tylko poprzez trafienie w pola X3.
- Aby zdobyć „305” punktów, konieczne jest trafienie w pola od 1 do 5. Dla „310” punktów, celujesz w pola od 1 do 10. „315” punktów uzyskasz, trafiając w pola od 1 do 15, a dla „320” punktów celujesz w pola od 1 do 20.
- Gracz wykonuje polecenia rzutu darta. Poprawne trafienie jest sygnalizowane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „Sorry”. Po uzyskaniu punktów w danym segmencie, otwiera się kolejny cel do trafienia.

G06: Prosty Krykiet

- Tylko pola punktowe o wartościach „15, 16, 17, 18, 19, 20” oraz „bull's-eye” są brane pod uwagę
- Wygrywa gracz, który jako pierwszy trafi w każde pole 3 razy.
- Rzut w pole o wartości „X 1” to pojedyncze punktowanie. Rzut w pole „X 2” oznacza podwójne punktowanie, a rzut w pole „X 3” punktowanie potrójne.
- Nie można rzucać w pola „000”, czyli „15, 16, 17, 18, 19, 20” oraz „bull's-eye”.
- Przy „020” gracz musi trafić 3 razy w „20”, a następnie kolejno w „19, 18, 17, 16, 15” i „bull's-eye”.
- Przy „025” gracz musi trafić 3 razy w „bull's-eye”, a następnie kolejno w „15, 16, 17, 18, 19, 20”.
- Każdy segment ma 3 wskaźniki. Gdy trafisz raz, pokaże się „.”, a kiedy pokażą się wszystkie „.”, to gra się kończy.

G07: Krykiet

- Kluczowe rzuty mogą być wykonane tylko w pola „15, 16, 17, 18, 19, 20 & bull's-eye”.
- Gracz musi trafić we wszystkie te liczby.
- Rzut w pole „X 1” oznacza jednokrotne zaliczenie punktów. Rzut w pole „X 2” to podwójne zaliczenie, a rzut w pole „X 3” to potrójne zaliczenie.

- „E00” - Punkty zdobywa się tylko za trafienia w „15, 16, 17, 18, 19, 20 & bull's-eye”, bez znaczenia na kolejność.
- „E20” - Gracz musi trafić trzy razy w „20”, a następnie kolejno w „19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye”.
- „E25” - Gracz musi trafić trzykrotnie w „bull's-eye”, a następnie kolejno w „15, 16, 17, 18, 19, 20”.
- Każdy segment ma 3 wskaźniki. Gdy trafisz raz, pokaże się „,”, a kiedy pokażą się wszystkie „,”, gra się kończy.
- Segment zostaje zamknięty, jeśli wszyscy gracze trafią go trzy razy. Wtedy gracz musi rzucać w segment wskazany przez tarczę.
- Gdy wszystkie segmenty są zamknięte „CLOSE”, wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

G08: Krykiet Cut Throat

- Osiągnięcie punktów w „15, 16, 17, 18, 19, 20 & bull's-eye”.
- Gracz kontynuuje zdobywanie kolejnych liczb.
- Rzut w pole „X 1” przekłada się na zaliczenie jednego punktu. Rzut w pole „X 2” to zaliczenie dwóch punktów, a rzut w pole „X 3” to zaliczenie trzech punktów.
- „C00” - Gracz zdobywa punkty, trafiając w „15, 16, 17, 18, 19, 20 & bull's-eye”, bez znaczenia na kolejność.
- „C20” - Gracz musi trafić trzy razy w „20”, a następnie kolejno w „19, 18, 17, 16, 15 & bull's-eye”.
- „C25” - Gracz musi trafić trzy razy w „bull's-eye”, a następnie kolejno w „15, 16, 17, 18, 19, 20”.
- Każdy segment ma 3 wskaźniki. Gdy trafisz raz, pojawi się jeden „,”, a kiedy pokażą się wszystkie „,”, segment zostaje zamknięty.
- Trafienie w dany segment 3 razy otwiera możliwość zdobywania punktów przez tego gracza, ale zostaje zamknięty, gdy inni gracze już trafili w niego 3 razy.
- Punkty zdobyte przez tego gracza zostaną dodane do punktacji przeciwników.
- Każdy gracz musi rzucić w otwarte pola punktowe.
- Segment zostaje zamknięty „CLOSE”, jeśli wszyscy gracze trafią w niego 3 razy. Następnie mogą zdobywać punkty w innych segmentach.
- Kiedy wszystkie segmenty są zamknięte „CLOSE”, wygrywa gracz, który zdobył najmniejszą ilość punktów.

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

- Dostępne są pola liczbowe (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) do zaliczenia.
- Gracz musi zaliczać kolejno liczby od „1” do „18” (rzutuje „1” w pierwszym rzucie, „2” w kolejnym, i tak dalej). Poprawne trafienie jest potwierdzane dźwiękiem „YE”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”. Po trafieniu w danym segmencie, dart wskazuje kolejny segment do trafienia.
- Celem gracza jest uzyskanie jak najniższego wyniku. Jeśli gracz nie trafi 3 razy (błąd darta), otrzymuje 5 punktów. Trafienie w pole „X 3” daje graczowi 1 punkt (EAGLE DART). Trafienie w pole „X 2” oznacza 2 punkty (BIRD DART), a trafienie w pole „X 1” daje 3 punkty. Gracz może wybrać jeden z ostatnich 3 rzutów, aby zakończyć grę, ale tylko ostatni rzut będzie punktowany.
- Jeśli gracz trafi w pole „X 1” za pierwszym rzutem, otrzymuje 3 punkty i ma opcję zdecydowania o kolejnym rzucie, jeśli liczy na niższy wynik. Jednak jeśli kolejne 2 rzuty będą niecelne, otrzymuje 5 punktów.
- Gracz, który osiągnie określony wynik, opuszcza grę. Ostatni gracz pozostający w grze wygrywa. Ewentualnie, po 18 rundach, gracz o najniższym wyniku zostaje zwycięzcą.

G10: Bingo (132, 141, 168, 189)

- Na wyświetlaczu pojawią się liczby, a gracz, który trafi 3 razy w dany segment punktowy, wygrywa. Poprawne trafienie jest potwierdzane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”. Po zaliczeniu danego segmentu, dart wskazuje kolejny segment do trafienia.
- Sekwencja „132” oznacza, że rzuty muszą być w kolejności „15, 4, 8, 14, 3”.
- Sekwencja „141” oznacza, że rzuty muszą być w kolejności „17, 13, 9, 7, 1”.
- Sekwencja „168” oznacza, że rzuty muszą być w kolejności „20, 16, 12, 6, 2”.
- Sekwencja „189” oznacza, że rzuty muszą być w kolejności „19, 10, 18, 5, 11”.
- Trafienie w liczbę 3 razy pozwala przejść do kolejnej liczby. Trafienie w pole „X 1” oznacza zaliczenie jednego punktu. Trafienie w pole „X 2” to zaliczenie dwóch punktów, a trafienie w pole „X 3” to zaliczenie trzech punktów.

G11: Big Little—Prosty (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Cyfry oznaczają ilość „życ” gracza.

- Każdy gracz ma określoną ilość „życ”. Jeśli nie pozostaje mu żadne „życie”, wypada z gry. Pierwszy gracz musi rzucić w losowo wybrany segment.
- Trafienie w cel za pierwszym lub drugim rzutem umożliwia graczowi przejście do kolejnego zaliczenia. Zaliczenie po 3 rzutach uniemożliwia graczowi podanie kolejnego zaliczenia, które zostanie przekazane kolejnemu graczowi. Brak zaliczenia w 3 rzutach prowadzi do utraty „życia”, a zaliczenie przechodzi na kolejnego gracza. Trafienie jest potwierdzane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”.
- Zaliczenie obejmuje trafienie w dowolny punkt liczby, czyli pole „X1”, „X2” lub „X3”.
- Jeśli w grze pozostaje tylko jeden gracz, gra zostaje zakończona.

G12: Big Little—Trudny (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Liczby symbolizują ilość „życ” posiadanych przez gracza.
- Każdy gracz ma przypisaną liczbę „żyć”. Jeśli skończą mu się „życia”, opuszcza grę. Pierwszy gracz rozpoczyna od rzutu w losowo wybrany segment.
- Trafienie za pierwszym lub drugim razem pozwala graczowi przejść do następnego zaliczenia. Zaliczenie po trzech rzutach uniemożliwia graczowi podanie kolejnego zaliczenia, które zostaje przekazane kolejnemu graczowi. Brak zaliczenia w trzech rzutach prowadzi do utraty „życia”, a zaliczenie przechodzi na kolejnego gracza. Trafienie jest potwierdzane dźwiękiem „Yes”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”.
- Zaliczenie obejmuje trafienie w dowolny punkt liczby, czyli pole „X1”, „X2” lub „X3”.
- Jeśli w grze pozostaje tylko jeden gracz, rozgrywka zostaje zakończona.

G13: Zabójca (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Liczby reprezentują ilość „życ” danego gracza.
- Po pojawieniu się napisu „SEL” (Select) na wyświetlaczu, gracz ma możliwość wyboru pola punktowego. Pierwszy trafiony segment jest traktowany jako wybór gracza, a następnie naciskając „NEXT,” przechodzi się do kolejnego gracza, który dokonuje wyboru segmentu punktowego. Rozgrywka rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze wyznaczą swoje segmenty punktowe.
- Po wyborze segmentów gracze rozpoczynają zdobywanie punktów, a gracz, który trafii w wybrany segment, zostaje „Killer’em”.
- Jeśli segment punktowy danego gracza zostaje trafiony przez „Killera”, ten gracz traci jedno „życie”. Pozostała ilość „życ” jest wyświetlana na ekranie, a każdy gracz może ją sprawdzić za pomocą przycisku „SCORSES”.
- Jeśli gracz „Killer” trafi ten sam segment ponownie, traci swój status „Killera” i jedno „życie”.
- Gracz „Killer” musi celować w pola innych „Killer’ów”, aby pozbyć się ich „żyć”.
- Trafienie w segment jest potwierdzane dźwiękiem „YES”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”.
- Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się „Killer’em”, trafiając w określone liczby, niezależnie od wartości pola punktowego (X1, X2, X3).
- Gra kończy się, gdy pozostaje tylko jeden gracz z „życiami”.
- Gra przeznaczona jest dla więcej niż dwóch graczy.

G14: Podwójny zabójca (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

- Liczby reprezentują ilość „żyć” przypisaną danemu graczowi.
- Po pojawieniu się napisu „SEL” (Select) na ekranie, gracz ma możliwość wyboru pola punktowego. Pierwszy trafiony segment jest traktowany jako wybór gracza, a następnie naciskając „NEXT,” przechodzi się do kolejnego gracza, który dokonuje wyboru segmentu punktowego. Gra rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze wyznaczają swoje segmenty punktowe.
- Po wyborze segmentów gracze rozpoczynają zdobywanie punktów, a gracz, który trafia w wybrany segment, zostaje „Killer’em”.
- Kiedy segment punktowy danego gracza zostaje trafiony przez „Killera”, ten gracz traci jedno „życie”. Pozostała liczba „żyć” jest wyświetlana na ekranie, a każdy gracz może ją sprawdzić za pomocą przycisku „SCORSES”.
- Jeśli gracz „killer” trafi ten sam segment ponownie, traci swój status „Killera” oraz jedno „życie”.
- Gracz „Killer” powinien celować w pola innych „Killera’ów,” aby pozbyć ich „żyć”.
- Trafienie w segment jest potwierdzane dźwiękiem „YES”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”.
- Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się „Killer’em”, trafiając w określone liczby w segmencie X2.
- Jeśli zostanie tylko jeden gracz z „żyć”, gra się kończy.

G15: Potrójny zabójca

- Cyfry reprezentują ilość „żyć” przypisaną danemu graczowi.
- Po uruchomieniu na wyświetlaczu pojawi się „SEL” (Select) - wybór, który umożliwia graczowi wybór pola punktowego. Pierwszy trafiony segment jest traktowany jako wybór gracza, a następnie naciskając „NEXT,” przechodzi się do kolejnego gracza, aby wybrać swój segment punktowy. Gra rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze wyznaczają swoje segmenty punktowe.
- Po wyborze segmentów gracze rozpoczynają zdobywanie punktów, a gracz, który trafi w wybrany segment, zostaje „Killer’em”.
- Kiedy segment punktowy danego gracza zostaje trafiony przez „Killera”, ten gracz traci jedno „życie”. Pozostała ilość „żyć” jest wyświetlana na ekranie, a każdy gracz może ją sprawdzić za pomocą przycisku „SCORSES”.
- Jeśli gracz „killer” trafi ten sam segment ponownie, traci swój status „Killera” oraz jedno „życie”.
- Gracz „Killer” powinien celować w pola innych „Killera’ów,” aby pozbawić ich „żyć”.
- Trafienie w segment jest potwierdzone dźwiękiem „YES”, a niecelne rzuty dźwiękiem „SORRY”.
- Opcja (403, 405, 307, 209, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się „Killer’em”, trafając w określone liczby w segmencie X3.
- Jeśli pozostaje tylko jeden gracz z „żyć”, gra się kończy.
- Gra przeznaczona jest dla więcej niż dwóch graczy.

G16: Szybki strzał (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Zadaniem gracza jest trafić w losowo wybrane pole punktowe w ciągu 10 sekund.
- Gracz losowo wybiera segment punktowy do zaliczenia. Musi dokonać ważnego rzutu w ciągu 10 sekund. Poprawne trafienie zostaje potwierdzone dźwiękiem „Yes”, natomiast chybiony rzut dźwiękiem „Sorry”. Po trafieniu w segment, zostaje wskazany kolejny segment.
- Każde trafienie w pola punktowe X1, X2 lub X3 skutkuje utratą „życia”.
- Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy osiągnie stan „0” żyć.

G17: Wyższy wynik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Gracz musi trafić w losowo wybrane pole punktowe.
- Po podaniu wyniku, następny gracz próbuje uzyskać wynik wyższy w trzech rzutach. Jeśli wynik kolejnego gracza jest równy lub niższy niż poprzedniego, traci jedno „życie”.
- Gracz powinien dążyć do uzyskania wyniku wyższego od gracza poprzedniego. Jeśli po trzech rzutach uzyska wynik niższy, traci „życie”.
- Gracz nie ma możliwości sprawdzenia własnej ilości „życi”. Jeśli naciśnie przycisk „START” lub lotka uderzy w „START”, traci jedno „życie”.
- Gra przeznaczona jest dla co najmniej dwóch graczy.

G18: Niższy wynik (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

- Gracz musi trafić losowo wybrane pole punktowe i dążyć do uzyskania jak najmniejszej ilości punktów. Jeśli zdobędzie więcej punktów niż kolejny gracz, traci jedno „życie”.
- Wynik „0” jest niedozwolony. Jeśli gracz uzyska wynik „0” po trzech rzutach, traci jedno „życie”.
- Gracz powinien uzyskać mniejszą ilość punktów niż poprzedni gracz. Jeśli zdobędzie więcej punktów, traci 1 „życie”.
- Gracz nie ma możliwości sprawdzenia własnej ilości „życi”. Jeśli naciśnie przycisk „START” lub lotka uderzy w „START”, traci 1 „życie”.
- Jeśli w grze pozostaje tylko 1 gracz, który ma jeszcze „życie”, ten gracz wygrywa.
- Gra przeznaczona jest dla co najmniej 2 graczy.

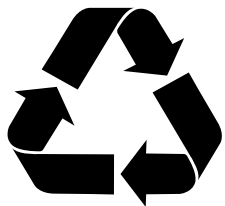
KONSERWACJA I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

- **Brak zasilania** - W przypadku braku zasilania, należy sprawdzić baterie i wymienić je na nowe.
- Jeśli gra nie punktuje, upewnij się, że dart jest włączony, i naciśnij przycisk „START/NEXT”.
- W przypadku zablokowania przycisku, delikatnie naciśnij go kilka razy, aby go odblokować.
- Jeśli końcówka darta zostanie uszkodzona, należy ją wykręcić i wymienić na nową.

Aby uniknąć zakłóceń zasilania lub zakłóceń elektromagnetycznych, tarcza powinna być zawieszona z dala od urządzeń, które generują pole magnetyczne, takich jak telewizor, mikrofalówka itp. Pole magnetyczne tych urządzeń może spowodować uszkodzenie płytki drukowanej darta.

Ponadto, fluktuacje napięcia w gniazdku mogą również uszkodzić tarczę, i producent nie ponosi za to odpowiedzialności.

Należy używać jedynie suchej i miękkiej ściereczki do czyszczenia takich produktów.



Wskazówka dotycząca usuwania odpadów

Nasze produkty podlegają recyklingowi. Pod koniec okresu używalności proszę oddać urządzenie do właściwego punktu usuwania odpadów (lokalny punkt zbiorczy).

IMPORTER / DYSTRYBUTOR

Hydro San, Świdry 104C, 21-400 Łuków

NIP: 9462701115 **REGON:** 387296035

E-mail: biuro@hydrosan.eu

E-mail: reklamacje@hydrosan.eu

Tel: +48 666 696 306

hydrosan.eu

