

Rippey



BULL

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.

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



2

INSTRUKCJA MONTAŻU

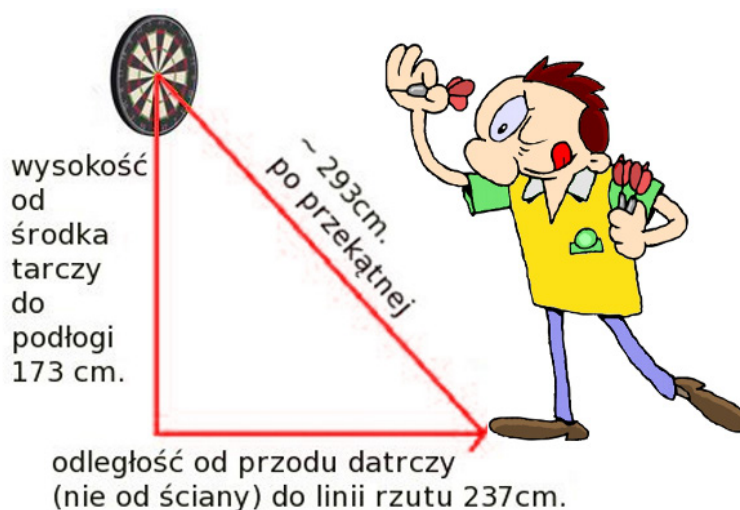


KRÓTKI OPIS TARCZY:

- 4 WYŚWIETLACZE LED
- 27 GIER & 243 WARIANTÓW
- NAKSYMALNIE 16 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.

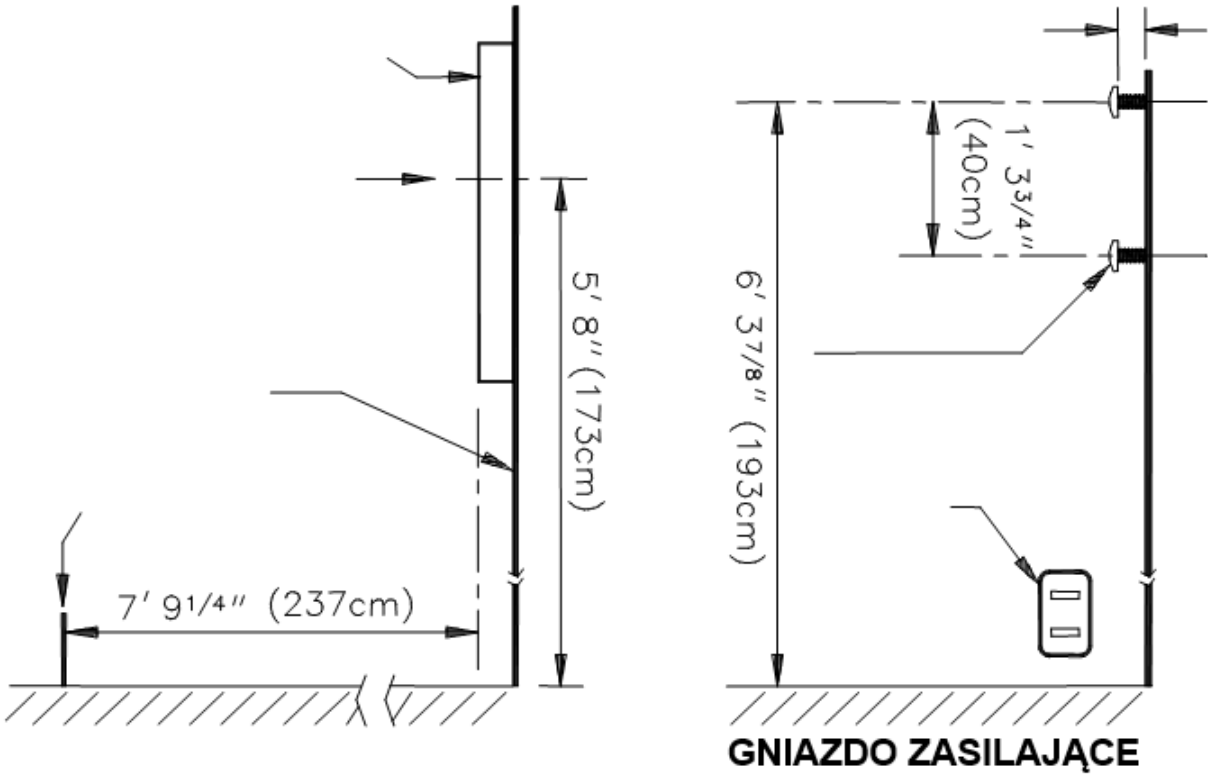


Uwaga!

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:

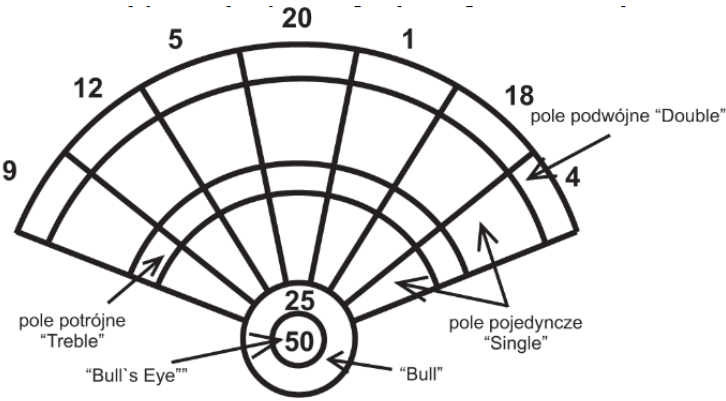


3

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**” oznacza trafienie w pole i zdobycie 1 punktu.
- „**Double**” oznacza trafienie w pole i zdobycie 2 punktów.
- „**Triple**” oznacza trafienie w pole i zdobycie 3 punktów.
- „**Score**” to informacja o wyniku.
- „**Close**” oznacza, że trafienie w dane pole jest zabronione.
- „**Open**” oznacza, że trafienie w dane pole jest dozwolone.
- „**Too High**” to informacja o przekroczeniu wyniku.
- „**Winner**” to osoba, która wygrała.
- „**Bull's-Eye**” oznacza trafienie w „Bull's” i zdobycie 25 punktów.
- „**START/NEXT**” wskazuje, że należy przejść do kolejnego gracza, ponieważ poprzedni gracz wykorzystał już 3 rzutki.

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)

- Celem gry jest zebranie punktów, aby doprowadzić swoją punktację do zera.
- Gracze mają różne możliwości rozpoczęcia i zakończenia gry w zależności od rodzaju wybranej

gry, takie jak „Double In/Out,” „Master In/Double Out” itp.

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

- Gracze zdobywają punkty, trafiając tylko w konkretne pola tarczy w zależności od rundy.
- Każdy trafiony segment jest potwierdzany dźwiękiem „Yes,” a chyby dźwiękiem „No.”

G04: Zegar podwójny

- Podobnie jak w G03, ale gracze zdobywają punkty, trafiając wyłącznie w pole x2.

G05: Zegar potrójny

- Podobnie jak w G03, ale gracze zdobywają punkty, trafiając wyłącznie w pole x3.

G06: Prosty Krykiet

- W grze ważne są tylko pola punktowe: „15, 16, 17, 18, 19, 20 & bull's-eye.”
- Gracz, który pierwszy trafi we wszystkie te pola trzy razy, wygrywa.

G07: Krykiet

- Gracze zdobywają punkty za trafienie w pola punktowe od „15” do „20” i „bull's-eye.”
- Jeśli wszyscy gracze trafią w dany segment trzy razy, staje się on „otwarty” dla punktowania, inaczej jest „zamknięty.”

G08: Krykiet Cut Throat

- Podobnie jak w G07, ale gracze konkurują o otwarcie i zamknięcie segmentów, a także próbują zdobyć jak najwięcej punktów.

G09: Krykiet podwójny (D00, D20, D25)

- Gracze próbują otworzyć segmenty, trafiając w pole x2, a potem zdobywają punkty według zasad G07 Score Cricket.

G10: Krykiet Shove-A-Penny (P00, P20, P25)

- Gracze zdobywają punkty, trafiając w pola punktowe w określonej kolejności i starają się zdobyć 3 punkty w każdym segmencie.

G11: Krykiet Scram (A00)

- Gra jest wariantem krykieta, w której gracze rywalizują o punkty w różnych rundach.

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

- Celem gry jest uzyskanie jak najniższego wyniku, trafiając w pola punktowe od „1” do „20” i „bull's-eye.”

G13: Bingo (132, 141, 168, 189)

- Gracze rywalizują o trafienie w konkretne segmenty tarczy w określonej kolejności.

G14: Najwyższy Wynik (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H19, H210)

- Gracze zdobywają punkty, trafiając w wybrane segmenty tarczy, a ilość rund jest określona przez liczby.

G15: Wszystkie piątki (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

- W każdej rundzie gracze muszą zdobyć sumę punktów, która jest podzielna przez 5.
- Za każdą taką sumę gracze zdobywają 1 punkt. Na przykład, jeśli rzuty wynoszą 2, 8, 5, to suma wynosi 15, co daje 3 punkty ($15:5 = 3$).

- Gracze tracą punkty w następujących sytuacjach: a) W rundzie (3 rzuty), suma nie jest podzielna przez 5; b) 3 rzuty chybane, nawet jeśli poprzednie dwa dawały sumę podzielną przez 5.
- Pierwszy gracz, który zdobędzie określone wyniki, takie jak 31, 41, 51 itd., wygrywa.

G16: ShangHai (101, 105, 110, 115)

- Gra polega na trafianiu w konkretne pola punktowe na tarczy, które są przypisane do różnych wyników, takie jak 101, 105, 110 itd.
- Gracz, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa.

G17: Czterdzieści Jeden (040)

- Pierwszy wynik wynosi 40 punktów.
- W każdej rundzie gracze muszą trafić w konkretne pola punktowe, zaczynając od 20 i kończąc na 41 punktach. Każdy segment jest punktowany raz.
- Jeśli trzy rzuty nie trafią w żądany segment, gracz zostaje wyeliminowany lub jego wynik zostaje zmniejszony o połowę.
- Wygrywa gracz, który uzyska najwyższy wynik.

G18: Double Down (D40)

- Pierwszy wynik wynosi 40 punktów, a następnie gracze muszą trafić w konkretne segmenty, które są mnożone przez 1, 2 lub 3.
- Trzy chybane rzuty lub trafienie w niepożądany segment skutkuje eliminacją gracza lub zmniejszeniem punktów o połowę.
- Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

G19: Mam Cię (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

- Wybierany jest losowy segment do trafienia.
- Każdy gracz zaczyna z 0 punktów i stara się zdobyć określoną ilość punktów, aby wygrać. Rzuty powyżej tej ilości punktów powodują stratę tury („burst dart”).
- Jeśli obaj gracze mają taką samą ilość punktów, wygrywa drugi gracz, a pierwszy gracz ma 0 punktów.

G20: Big Little—Prosty (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Gracz losuje segment, który musi trafić w ciągu 10 sekund.
- Każdy gracz ma określoną ilość punktów, którą odejmuje się w miarę trafiania w segmenty
- Celem jest obniżenie punktów do 0.
- Trafienie w cel 1 lub 2 pozwala graczowi kontynuować. Brak trafienia w ciągu 3 rzutów powoduje utratę 1 punktu.
- Wygrywa gracz, który pierwszy obniży swoją ilość punktów do 0.

G21: Big Little—Trudny (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Podobne zasady jak w G20, ale gracze starają się obniżyć swoje punkty do zera, uzyskując niższy wynik w 3 rzutach niż poprzedni gracz.

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

- Gracze losują segment, który muszą trafić w ciągu 10 sekund.
- Jeśli gracz trafi w wybrany segment, zostaje „killerem”.
- Gra polega na trafianiu segmentów innych graczy, aby pozbawić ich życia. Trafienie w swój segment po raz drugi skutkuje utratą statusu „killera” i życia.
- Wygrywa gracz, który pozostanie z życia jako ostatni.

G23: Podwójny zabójca (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

- Podobne zasady jak w G23 Killer, ale punkty zdobywane są za trafienie w segmenty z mnożnikiem x1, x2 lub x3.

G24: Potrójny zabójca

- Zasady takie same jak w G22 z tą różnicą, iż gracz może zostać killerem tylko wtedy jak trafi pole swojej liczby z potrójną punktacją.

G25: Szybki strzał (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

- Gracze losują segment, który muszą trafić w ciągu 10 sekund.
- Każdy gracz ma określoną ilość punktów, którą redukuje, próbując trafić w wybrany segment.
- Wygrywa gracz, który pierwszy obniży swoją ilość punktów do zera.

G26: Wyższy wynik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

- Gracze losują segment, który muszą trafić w ciągu 10 sekund.
 - Po pierwszym trafieniu w danym segmencie, kolejny gracz musi uzyskać niższy wynik w 3 rzutach.
 - Gracze tracą punkty za nieudane rzuty lub nieosiągnięcie niższego wyniku niż poprzedni gracz.
- Wygrywa gracz, który pozostanie w grze, gdy inni zostaną wyeliminowani lub jego wynik osiągnie wartość 0.

G27: Niższy wynik (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

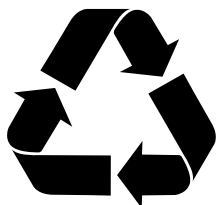
- Podobne zasady jak w G26 Legs Over, ale gracze starają się uzyskać niższy wynik niż poprzedni gracz w 3 rzutach.

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

