



**INSTRUKCJA OBSŁUGI – PL**  
**IN S7708 Elektroniczna tarcza z rzutkami Echowell DC 100**  
**Target**



## SPIS TREŚCI

INSTRUKCJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA.....	3
MONTAŻ.....	3
OPIS I LISTA CZĘŚCI.....	4
PRZYCISKI.....	5
WYŚWIETLACZ LCD.....	5
ZASADY GRY.....	7
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.....	12
WARUNKI GWARANCJI, ZGŁOSZENIA GWARANCYJNE.....	14

Dziękujemy za zakup urządzenia Echowell DC 100 Target. Przeczytaj uważnie instrukcję i poznaj tryby i zasady, zanim zaczniesz grać.

Jakość była celem dla 1-8 graczy

20 różnych gier, 158 trybów

6 rzutek

Średnica docelowa 35 cm

Adapter w zestawie

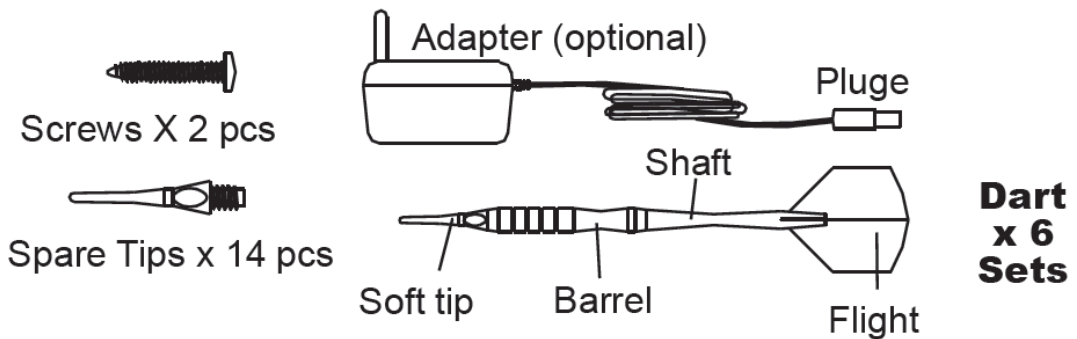
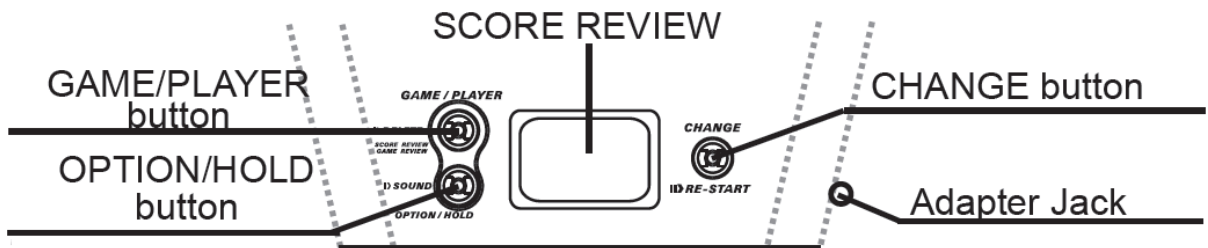
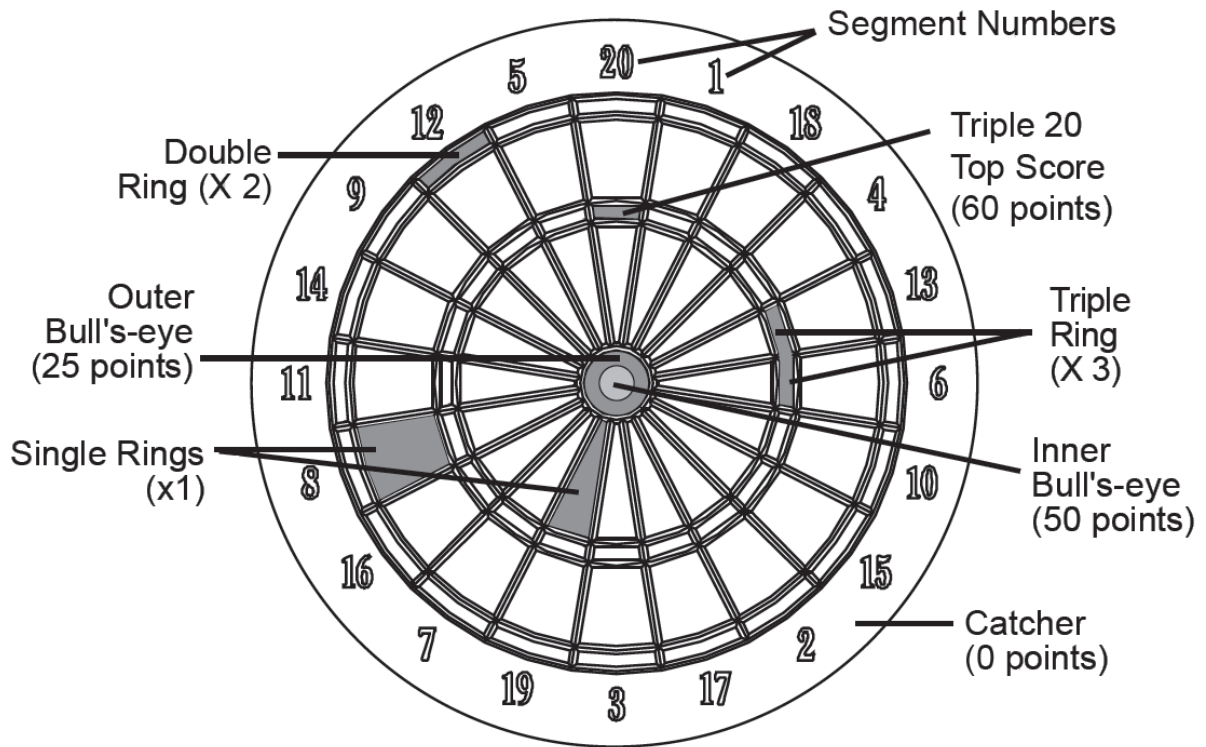
## **INSTRUKCJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA**

- Ta gra jest przeznaczona tylko do rzutek z miękką końcówką, strzałka ze stalową końcówką uszkodzi tarczę.
- Rzutki to gra dla dorosłych. Obejmuje funkcjonalne ostre punkty / krawędzie, dzieci powinny bawić się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Zawsze zwracaj uwagę na grę; nigdy nie rzucaj lotką bez uprzedniego sprawdzenia, czy pole gry jest czyste.
- To urządzenie zawiera małe części i nie jest przeznaczone dla dzieci poniżej 3 lat. 5.
- To urządzenie może być używane albo z bateriami, albo z zasilaczem, opcjonalny zasilacz powinien być z wyjściem 9V DC / 500mA.
- Dołączony zasilacz nie jest zabawką.
- Przed czyszczeniem odłączono urządzenie od zasilania.

## **MONTAŻ**

- Zainstaluj 3 baterie AA w uchwycie baterii lub Włóż zasilacz do gniazdka elektrycznego, następnie włóż wtyczkę do gniazda po prawej stronie tarczy.
- 2. Naciśnij dowolny przycisk, aby zatrzymać automatyczne skanowanie testowe LCD.
- Naciśnij przycisk GAME, aby wybrać żądaną serię gier, i naciśnij OPTION, aby wybrać żądaną opcję gry.
- Naciśnij przycisk CHANGE, aby potwierdzić ustawienia gry i opcji i przejść do następnego panelu ustawień.
- Naciśnij przycisk OPTION, aby wybrać opcję pojedynczej, podwójnej lub potrójnej IN, naciśnij przycisk CHANGE, aby potwierdzić opcję IN. Naciśnij przycisk OPTION, aby wybrać pojedyncze, podwójne lub potrójne wyjście OUT, a następnie naciśnij przycisk CHANGE, aby potwierdzić opcje OUT dla tylko gier '01.
- Naciśnij przycisk PLAYER, aby wybrać od 1 do 8 graczy lub 2 drużyny.
- Naciśnij przycisk CHANGE, aby rozpocząć grę.
- Naciśnij przycisk CHANGE po każdej rundzie, aby zmienić gracza.
- Naciśnij i przytrzymaj przycisk> RESTART przez 2 sekundy, aby ponownie rozpocząć grę.

# OPIS I LISTA CZĘŚCI



## PRZYCISKI

Przycisk	Ustawia grę	Podczas gry
CHANGE	Potwierdza ustawienie	Zmienia do następnego gracza
>RESTART	-	Restartuje grę
GAME/PLAYER	Opcje gry / gracza	-
SCORE REVIEW	-	Automatyczne przesuwanie punktów gracza
>GAME REVIEW	-	Przegląd gry
>DELETE	-	Usuwanie aktualnych punktów
OPTION/HOLD	Podwójne / potrójne wejście / wyjście	Aby zamrozić / odblokować tarczę dźwiękową Włącz / Wyłącz
>SOUND	Dźwięk włączony / wyłączony	

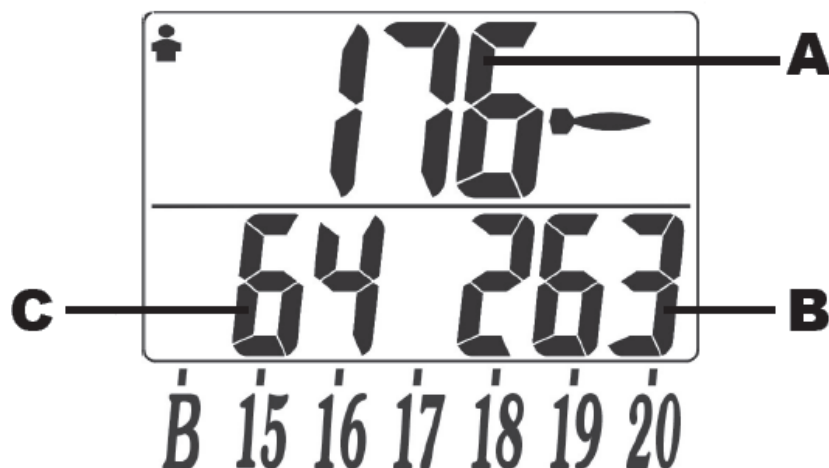
UWAGA: WITHOUT >: Naciśnij przycisk.

II > GAME REVIEW: Przytrzymaj przycisk po przeglądzie wyników

WITH II >: Naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy.

## WYŚWIETLACZ LCD

Wyświetlacz LCD jest podzielony na 3 porcje, każda porcja ma inne środki dla różnych gier. Znak "##" oznacza liczbę punktów, żyć lub znaków.






### A.

1. ##: Aktualne punkty gracza.
2. -##-: Numer docelowy dla bieżącego gracza.
3. L lub H ##: Wynik Lidera dla OVER & UNDER.
4. Pit# lub bAt#: Obrót dzbanka lub kolej Battera.
5. P#F# lub t#F#: P4F1 oznacza, że gracz 4 wygrywa grę. "T" dla zespołu.
6. 2 do 7 (dla snook): numer docelowy to dowolna z 2, 3, 4, 5, 6 lub 7 liczb.
7. 15-E, niCE, #bAS, HonE (dla Baseball): Docelowa liczba to od 15 do 20 i oko byka; Nice, numer bazowy, Home run.

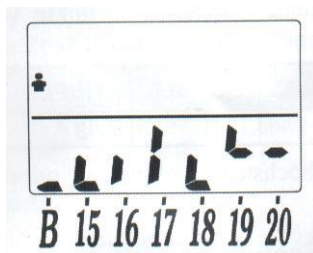
## B.

1. - ## -: numer docelowy aktualnego gracza.
2. ## H # (gra Ludo): Obecny gracz uderza ## może pobić gracza #.
3. ## H (21 PUNKTÓW): Najwyższy wynik (poniżej 21 punktów) w rundzie.
4. r- #: Liczba (#) rundy (r).
5. db lub bE (Piłka nożna): Poinstruj gracza, aby uderzył w podwójny pierścień lub strzałę w dziesiątkę w piłkę nożną.
6. 1 do 5 (Bingo): Numer celu to dowolny z 1, 2, 3, 4 lub 5.
7. ##: Wynik drużyny dla Baseball i Penny.
8. Ho # lub #H: Otwór 1, 2 ... itd. 1, 2, 3 ... itd. Otwór do gry w golfa.
9. ## dt (za darmo): Reszkowe rzutki.

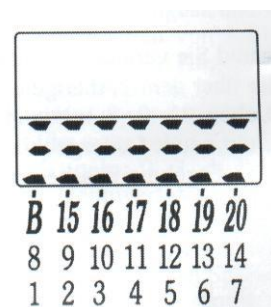
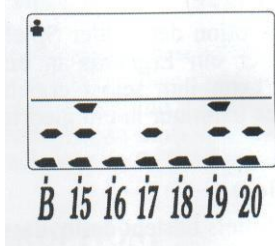
## C.

1. ##: Wynik kolejnego gracza.
2. - ##: Następny numer docelowy gracza.
3. #L: Aktualne życie gracza (oceny).
4. I oraz #P: Wskazanie na podstawach, "  " dla pierwszej, "  " dla drugiej i "  " dla trzeciej bazy i pozostałych graczy zespołu pałkarza.
5. BE- #: Reszkowe oko byka trafione przez dzban (Angielski krykiet).

### 1. PUNKTY CRICKET & CUT-THROAT CRICKET:



- Zamknięty status każdego numeru jest wyświetlany w dolnych wierszach wyświetlanych dla bieżącego gracza.
- Środkowe oznaczenie zaświeci się, aby wskazać, że bieżący gracz nie ma strzałki na tym numerze.
- Niższe 3 znaki oznaczają bieżący stan zamknięcia.
- Górne lewe światło zaświeca się, wskazując, że gracz przynajmniej zamknął numer.
- Górny znak zaświeca się, aby wskazać, że numer został zamknięty przez wszystkich innych graczy, a bieżący gracz nie może uzyskać punktów z tego numeru po tym, jak zamknął ten numer.



# ZASADY GRY

## OGÓLNE ZASADY

1. Runda (tura) składa się z 3 rzutów. Każda strzałka odbijająca się lub wypadająca z tarczy nie może zostać ponownie rzucona. Obecny gracz musi usunąć rzutki z tarczy.
2. Wszyscy gracze rzucają w sekwencji. Aby wybrać kolejność rzucania, rzucając byka, gracz rzucający najbliższej byka powinien rzucić pierwszy.
3. Zwycięzcy zdobywają tyle samo, ile numer twarzy segmentu, podwójne (lub potrójne) pierścienie zdobywają podwójny (lub potrójny) numer segmentu, zewnętrzny byk otrzymuje 25 punktów, a wewnętrzny byk otrzymuje 50 punktów (podwójne 25).

### '01 GRY: 301, 501... do 1001 (A01)

1. Każdy gracz rozpoczyna od wyniku początkowego 301, 501 ... 901 lub 1001. Celem gry jest zmniejszenie wyniku każdej rundy od wyniku początkowego. Kiedy gracz osiągnie dokładnie zero, kończy grę.
2. Runda jest BUST (wyświetlane buSt), gdy gracz rzuca rzutką, co daje wynik wyższy niż wynik resztkowy, który nie może dokładnie osiągnąć wyniku zero. Przerywa bieżącą rundę i zwraca wynik gracza do wyniku ostatniej rundy obecnego gracza.
3. W każdej grze '01 dostępne są różne opcje wejścia / wyjścia:
  - a). DOUBLE / TRIPLE IN Gracz musi trafić w podwójny / potrójny pierścień lub w wewnętrzne oko byka, aby rozpocząć grę.
  - b). DOUBLE / TRIPLE OUT Gracz musi trafić liczbę w podwójny / potrójny pierścień lub wewnętrzne oko byka, aby uzyskać wynik dokładnie do zera i ukończyć grę. Będzie to runda przegrana, gdy wynik gracza spadnie do 1 punktu pod stanem opcji podwójnego wyjścia.

### NAJWYŻSZY WYNIK: 6-15

1. Celem tej gry jest uzyskanie najwyższej całkowitej liczby punktów.
2. Najpierw ustaw wstępnie numer rundy. Tarcza porównuje wyniki gracza w pętli automatycznie po tym, jak ostatni gracz rzuci trzecią lotkę w ostatniej ustalonej rundzie.

### ZLICZANIE DO (C-Up): 100, 200 ...do 900

1. Każdy gracz rozpoczyna grę z 0 punktami i dodaje swój wynik do każdej trafionej rzutki.
2. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy ustalony wynik, wygrywa.

### Losowy strzał

1. Celem strzelania losowego jest trafienie do segmentu, który jest automatycznie emitowany przez tarczę. Zdobędziesz punkty w następujący sposób, gdy gracz uderzy w wydany numer:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

2. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

### Poniżej (Ldr): Opcja lidera:

1. Celem tej gry jest, aby zawodnicy strzelali na zmianę, uzyskując wynik 3-dartowy, równy lub niższy niż "Wynik Lidera". Każdy gracz zaczyna od 7 żyć, a ostatni gracz żyje wygrywa grę.
2. Twój wynik stanie się wynikiem nowego lidera i nie stracisz życia, gdy twój wynik po rundzie będzie równy lub niższy od wyniku poprzedniego lidera. Jeśli nie, stracisz życie.
3. Poprzedni lider ma prawo do ponownego wydania wyniku nowego lidera i nie traci życia, chociaż wynik nowego lidera jest wyższy niż wynik poprzedniego lidera.
4. Każda nie trafiona darta liczy się jako najlepszy wynik 60 punktów.

### **Poniżej: Con (Kontynuowany):**

W opcji Kontynuuj rozgrywki, lider straci także życie, gdy osiągnie punktację w rundzie, która przewyższa wynik lidera (punktowany jest sam), a wynik lidera pozostaje na najniższej wartości. Można go zmienić tylko na niższy wynik.

### **Ponad: Ldr (Lider):**

1. Celem tej gry jest, aby gracze kolejno kręcili, uzyskując wynik 3-dartowy równy lub wyższy od "Lidera wyników".
2. Każdy gracz zaczyna od 7 żyć, a ostatni gracz żyje wygrywa grę.
3. Twój wynik stanie się wynikiem nowego lidera, a ty nie stracisz życia, gdy twój wynik rundy jest równy lub wyższy od wyniku poprzedniego lidera. W przeciwnym razie stracisz życie.
4. Poprzedni lider ma prawo do ponownego wydania wyniku nowego lidera i nie traci życia, chociaż wynik nowego lidera jest niższy niż wynik poprzedniego lidera.

### **Ponad: Con (Kontynuowany):**

Z opcją "Con" w grze Ponad, lider straci także życie, gdy ma wynik w rundzie, która jest niższa niż wynik lidera (jest on oceniany przez niego), a wynik lidera jest utrzymywany na poziomie Najwyższa wartość zawsze. Wynik może zostać zwiększony.

### **Odliczanie w dół (C-dn):100, 200 ... do 900:**

1. Każdy gracz rozpoczyna grę z wcześniej ustalonymi punktami docelowymi (od 100 do 900) i odlicza od wyniku każdego rzutu.
2. Pierwszy gracz osiąga zero lub poniżej zera punktów wygrywa grę.

### **ZEGAR 1 (DOKOŁA ZEGARA): ---, -2-, -3-:**

1. Celem tej gry jest trafienie każdej liczby jeden raz od 1 do 20 w sekwencji, a następnie oko byka. Po naciśnięciu numeru w grze, gracz może przejść do następnego numeru. Pierwszy gracz, który osiągnie strzałę w dziesiątkę, wygrywa grę.
2. Dostępne są 3 opcje tej gry:
  - za). "---": Wszystkie duble i trójki liczą się jako single.
  - b). "-2-": Każdy gracz musi trafić każdą podwójną liczbę jeden raz.
  - do). "-3-": Każdy gracz musi trafić każdy potrójny numer jeden raz.

### **ZEGAR 2: ---, -2-, -3-:**

Celem tej gry jest trafienie każdej liczby od 20 do 5 raz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, a następnie oko byka. Numery graczy w kolejności to: 20, 1, 18, 4, 13, 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8, 11, 14, 9, 12, 5 i oczy Bulla, po naciśnięciu numeru w grze, gracz może przejść do następnego numeru. Pierwszy gracz, który osiągnie liczbę 5, a następnie uderzy w oko byka, wygrywa grę.

### **ZEGAR 3: ---, -2-, -3-:**

Celem tej gry jest trafienie każdej liczby jeden raz od 20 do 1 raz w kolejności, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a następnie oko byka. Numery graczy w kolejności to: 20, 5, 19, 3, 17, 2, 15, 10, 6, 13, 4, 18, 1 i BE, po trafianiu w liczbę, gracz może przejść do następnego numeru. Pierwszy gracz, który osiągnie numer 1, a następnie uderzy w oko byka, wygrywa grę.

### **9 ŻYC: 3-9LF (życia) Opcje:**

1. Gra odgrywa cyfry od 1 do 20 oraz oko byka w pętli sekwencji.
2. Każdy gracz rozpoczyna od wcześniej ustawionego życia (od 3 do 9).
3. Każdy gracz uderza w tarczę numer jeden w każdej rundzie. Gracz straci życie, jeśli wszystkie 3 rzutki nie trafią.
4. Ostatni gracz, który pozostaje przy życiu, jest zwycięzcą.



### **Najlepsze dziesięć: ---, -2-, -3-, -E- Opcje:**

1. Celem gry jest śledzenie najlepszych 10 rzutek pod numerem wystawionym przez tarcze. 2. Wybierz ---, -2-, -3- lub -E- pierwszy, symbol "---", "-2-" lub "-3-" wskazuje całe segmenty, podwójny pierścień lub potrójny pierścień wydanej liczby, która zostanie wyrzucona przez wszystkich graczy w rundzie. Po wybraniu "-E-" możesz ćwiczyć oko byka.
3. Tarcza losowa wydaje losową liczbę na początku gry. Wszyscy gracze muszą nadal rzucać 10 rzutkami w rundzie na docelowy segment tej liczby.
4. Gracz z najwyższymi punktami wygrywa grę, po tym jak wszyscy gracze wyrzucili 10 rzutek.

### **PUNKTOWY KRYKIET (SUPER KRYKIET):**

1. Celem gry jest, aby każdy gracz / drużyna "zamknął" każdą liczbę od 15 do 20 plus oko byka. Numer docelowy może zostać trafiony w dowolnej kolejności. Pierwszy gracz / drużyna, który "ZAMKNIĘCIE" wszystkie liczby i strzałę w dziesiątkę, i wygrywa z punktami wygrywającymi.
2. Gracz zamyka określoną liczbę lub strzałę w dziesiątkę, uderzając w 1 potrójny, 1 podwójny plus 1 pojedynczy lub 3 single. Zewnętrzny byk jest uważany za pojedynczy, a wewnętrzny byk jest podwójny.
3. Gracz, który "zamknie" określoną liczbę "jest właścicielem" tej liczby i może zdobyć punkty na tej liczbie, dopóki wszyscy gracze jej nie zamkną.

### **BEZ PUNKTÓW KRYKIETA:**

Gra ta jest prostsza niż Punktowy Krykiet. Celem tej gry jest jedynie "Zamknięcie" liczb od 15 do 20 oraz oko byka. Pierwszy gracz, który zamknie wszystkie liczby docelowe, wygrywa grę. Nie ma potrzeby porównywania wyników.

### **MORDERCZY KRYKIET:**

1. Gra jest taka sama jak Punktowy krykiet, z wyjątkiem tego, że gdy gracz zamyka numer, wynik dla wszystkich dalszych trafień do tej liczby jest przyznawany przeciwnikom z tym samym numerem otwartym. Pierwszy gracz z zamkniętymi liczbami wygrywa.
2. Wszystkie wyświetlacze dla gry są takie same jak gra Punktowego krykieta.

### **ANGIELSKI KRYKIET: (---, OPCJA DLA 2 GRACZY):**

1. Ta gra jest przeznaczona tylko dla 2 graczy; jeden gracz działa jako dzbanek, a drugi to ciasto. Celem miotacza jest jak najszybsze skumulowanie 9 bramek, aby powstrzymać pałkarz przed zdobywaniem kolejnych punktów, a celem pałkarza jest uzyskanie jak największej ilości punktów, zanim dzban zgromadzi 9 bramek.
2. Celem miotacza (pit 1 lub 2) jest oko byka. Każde trafienie zewnętrznego byka liczy się jako 1 furtka, wewnętrzne oko byka liczy się jako 2 furtki, inne liczby są skuteczne.
3. Gracz (bAt 1 lub 2) może wyrzucić dowolną liczbę (liczba podwójna i potrójna). Wynik liczy się tylko wtedy, gdy łączny wynik na rundę przekracza 40 punktów; na przykład 46-40 = 6 punktów, całkowity wynik jest mniejszy niż 40 zliczeń jako 0 punktów.
4. Runda punktacji kończy się, gdy dzban kumuluje 9 bramek.
5. Gra kończy się, gdy kończy się druga runda punktacji.

### **Połów to (HALF): rAn (Losowy):**

1. Tarcza losowa automatycznie losuje liczbę na początku każdej rundy.
2. Wydany numer nie zmienia się podczas całej rundy. Wszyscy gracze mogą nadal trafiać trzema rzutkami w tym segmencie, aby skumulować swój wynik. Podwójne i potrójne liczby.
3. Wynik gracza zostanie automatycznie podzielony na pół, jeśli nie trafi on na wydany numer przy pomocy przynajmniej jednej z 3 rzutek na rundę. Jeśli jednak jedna lub więcej strzałek trafi w łapacz, gracz musi nacisnąć przycisk ZMIEN, wynik zostanie przecięty na pół.
4. Tarcza losuje ponownie losową liczbę dla każdej rundy, a gra rozwija się, aż ostatni gracz rzuca 3 rzutką w 7. rundzie.

### **Położ to (HALF): 12 Rund:**

Rozgrywka rozgrywana jest w tym samym formacie, co losowa Położ to, z wyjątkiem tego, że tarcza rzutuje numery stałe 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20 i -BE- dla każdej rundy w sekwencji, w sumie 12 rund.

### **WSZYSTKIE 51 Z 5: 31, 41 ... do 91:**

1. Celem gry jest zmniejszenie wyniku każdej rundy z zadanego wyniku 31, 41, 51 ... lub 91.
2. Łączna liczba punktów dla każdej rundy musi być podzielna przez 5, aby otrzymać dowolną liczbę punktów. Na przykład, jeśli gracz zdobędzie 25 punktów w rundzie, wynik wynosi 5 ( $25 : 5 = 5$ ).
3. Żaden wynik zaokrąglający, który nie może być dzielony przez 5, nie jest liczony. Jeśli którakolwiek z 3 rzutek nie trafi, liczy się jako brak wyniku.
4. Runda jest "buSt", gdy gracz otrzymuje wynik wyższy niż wynik resztkowy, który nie może osiągnąć dokładnie wyniku zero. 5. Pierwszy gracz, który osiągnie zero, jest zwycięzcą.

### **Podążaj za liderem (Ldr: Opcja lidera):**

1. Celem tej gry jest trafienie na "Liczbę docelową", która jest wydawana przez "lidera". Pojedyncza, podwójna i potrójna to różne liczby docelowe.
2. Każdy gracz zaczyna od 7 żyć, a ostatni gracz żyje wygrywa grę.
3. Ustanowienie lidera i rozpoczęcie gry: a). Tarcza wyda losową liczbę jako pierwszy numer docelowy. b). Każdy gracz strzela strzałką w sekwencji, dopóki nie trafi na liczbę losową i stanie się pierwszym liderem.
4. Gracz powinien trafić na docelowy numer przynajmniej jedną z 3 rzutek na rundę, w przeciwnym razie gracz straci jedno życie.
5. Staniesz się nowym liderem, nie tracąc życia, jeśli trafisz na numer docelowy i musisz wydać nowy numer celu, ponownie uderzając strzałką w obszarze punktacji.
6. Poprzedni lider ma prawo do ponownego wydania docelowej liczby nowego lidera i nie traci życia, chociaż docelowy numer nowego lidera jest inny niż wynik poprzedniego lidera.
7. Tarcza wyświetla również numer docelowy "1-3" automatycznie po naciśnięciu przycisku Zmień, jeśli warstwa trafi na numer docelowy i zostanie liderem, ale straci wszystkie pozostałe rzutki podczas swojej rundy.

### **Podążaj za liderem: Con (Kontynuowana):**

Rozgrywka rozgrywana jest w tym samym formacie co opcja Przywódca, z wyjątkiem tego, że lider musi również trafić na numer docelowy, jeśli wszyscy pozostali gracze nie trafią na liczbę docelową po rundzie, w przeciwnym razie straci również życie. Gra zawsze "kontynuuje" na tym samym numerze docelowym, dopóki jeden gracz nie trafi na ten numer docelowy, a następnie można go zmienić na nowy numer docelowy.

### **Shanghai I**

1. Ta gra odtwarza numery od 1 do 7 w kolejności.
2. Gracze kolejno rzucają 1 w pierwszej rundzie, następnie 2 w drugiej rundzie, i tak dalej do 7 w 7. rundzie.
3. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę, po tym jak ostatni gracz rzuca 3 lotką w 7. rundzie.

### **Shanghai II**

Gra rozgrywana jest w tym samym formacie co Szanghaj I, z tym wyjątkiem, że gracz może wygrać natychmiast w dowolnej z trzech rzutek, uderzając w pojedynczą, podwójną i potrójną, w dowolnej kolejności, podczas gry.

### **Shanghai III**

1. Gracze rzucają kolejno w numery od 1 do 20.
2. Każdy gracz zaczyna od numeru 1. Po uderzeniu w numer 1, strzelasz do numeru 2 i tak dalej.

3. Gracz może wygrać natychmiast, uderzając w pojedynczą, podwójną i potrójną, w dowolnej kolejności, podczas rundy.
4. Gracz z najwyższym wynikiem po ostatnim graczu rzuca 3 lotką w 7. rundzie lub pierwszym graczem, który osiągnął i trafił 20 zwycięstw.

#### **SCRAM: 21t (21 Celów):**

1. Gra odtwarza wszystkie liczby, od 1 do 20 i strzałę w dziesiątkę.
2. Zadaniem jest zdobycie jak największej ilości punktów poprzez uderzenie w którąkolwiek z liczb. Zadaniem stoperów jest uderzanie każdej liczby od 1 do 20 i raz w dziesiątkę w dowolnej kolejności.
3. Runda strzelca kończy się po skasowaniu wszystkich numerów.
4. Ten z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

#### **SCRAMCRICKET: 7t (7 celów):**

1. Gra jest taka sama, jak SCRAM, z wyjątkiem tego, że gra używa liczb krykieta od 15 do 20 oraz tarczy. Każdy musi zostać trafiony trzy razy, aby usunąć numer.
2. Stopery kasują określoną liczbę, uderzając w 1 potrójny, 1 podwójny plus 1 pojedynczy lub 3 single. Zewnętrzny byk jest uważany za pojedynczy, a wewnętrzny byk jest podwójny.

#### **Zabójca: 3-7LF (Życ):**

1. Celem gry, jak sugeruje jej nazwa, jest "zabicie" życia przeciwników zanim twoja własność zostanie wyeliminowana. Ostatni gracz, który pozostaje "żywy", jest zwycięzcą.
2. Na początku gry każdy z graczy powinien rzucić jedną strzałkę przeciwną ręką, aby wybrać swój własny numer. Każdy gracz musi mieć inną liczbę, z wyjątkiem punktu byka.
3. Każdy gracz musi trafić swój własny numer, aby dodać 1 życie za każde trafienie. Gracz może dodać jedno życie do innego gracza, rzucając numer innego gracza.
4. Każdy gracz musi sam zostać zabójcą, zbierając wstępnie ustawione życia (od 3 do 7), po czym może zabić przeciwników. Symbol "###" wyświetlany, aby wskazać, że ten gracz jest zabójcą.
5. Zabójca może utracić tytuł zabójcy, jeśli inni zabójcy uderzą w jego numer, ale on / ona może ponownie stać się zabójcą, jeśli on / ona może osiągnąć ustaloną liczbę żyć.

#### **Zabójca: dbL (podwójny pierścień):**

1. Gracz musi raz trafić "podwójny pierścień" swojego numeru, a następnie staje się zabójcą.
2. Zabójca musi również trafić w "podwójny pierścień" liczb przeciwników, aby zabić ich życie. Zabójca może przypadkowo zabić się i stracić jedno życie, jeśli gracz trafi swój własny numer.
3. Zabójca jest zawsze zabójcą, chyba że straci wszystkie życia i wyleci.

#### **SOCCKER: 6-15rd (Rund):**

1. Celem gry SOCCER jest najpierw posiadanie piłki przez uderzenie w oko byka (bE), a następnie wykonanie rzutu na bramkę przez uderzenie dowolnego podwójnego segmentu z wyjątkiem wewnętrznego oka byka, aby uzyskać jak najwięcej jak to możliwe, aby zgromadzić wysoki wynik.
2. Gracz może kontynuować uderzanie dowolnego podwójnego segmentu, aby uzyskać wynik, dopóki inny gracz nie wejdzie w posiadanie piłki, uderzając w oko byka. Każde trafienie w podwójny segment otrzymuje 1 punkt.
3. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę po zakończeniu gry.

#### **Bilardy (9 Ball): 4-13 opcje punktów:**

1. Celem tej gry jest trafienie tak wielu "Nie. 9 kulek ", jak to możliwe, aby zgromadzić wynik do wcześniej ustalonych punktów.
2. Wszyscy gracze rzucają kolejno numery od 1 do 9 w pętli. Każde trafienie numeru przenosi się na następny numer. Liczba 1, 2 ..., 8 to 0 punktów, tylko trafienie nr 9 daje 1 punkt, a następnie trafienie z numeru 1 ponownie w pętli.

3. Gra nie jest ograniczona do 3 rzutek na rundę. Obecny gracz może nadal rzucać lotkami, jeśli może trafić każdą liczbę docelową w grze przy każdej rzutce.

4. Runda obecnego gracza dobiegnie końca i zmieni się na następnego gracza, gdy gracz zawiesi uderzenie liczby w grze po swoim pierwszym trafieniu.

#### **SNOOKER: (---, 2-8 OPCJA GRACZY):**

1. Celem gry jest pokonanie jednej czerwonej kulki, a następnie jednej z 6 kolorowych kul i tak dalej, aby uzyskać wynik. Kolorowe kulki od 2 do 7 trafiają kolejno po tym, jak gracz uderzy w ostatnią czerwoną piłkę (oko byka) i kolorową piłkę. Gracz z najwyższymi punktami wygrywa grę po zakończeniu gry.

2. Czerwone bile: 8, 9, 10 ... 20 i Oko byka. Należy trafić w kolejności, każde trafienie czerwonej piłki w grę otrzymuje 1 punkt.

3. Kolorowe kulki: 2, 3, 4, 5, 6 i 7. Każde trafienie w kolorową kulę liczy tę samą wartość kuli.

4. Gra nie ma limitu 3-dart na rundę, aktualny gracz może nadal rzucać rzutkami tak, jakby mógł nadal uderzać w liczbę w grze.

5. Zatrzyma on bieżącą rundę gracza i przejdzie do następnego gracza o następującym statusie:

a). Gracz nie trafia we wszystkie 3 rzutki na początku rundy.

b). Gracz wstrzymuje trafienie liczby w grze po swoim pierwszym trafieniu.

#### **Wolne:**

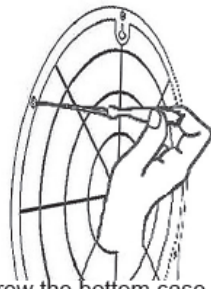
1. Ta gra pozwala graczom rzutować 10, 20 lub 30 rzutek na rundę i uzyskać najwyższe wyniki.

2. Ta gra odtwarza wszystkie liczby, a liczy się oko, liczba podwójna i trójka.

3. Gracz ma najwyższy wynik wygrywa grę.

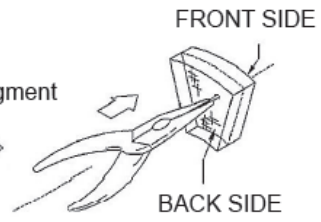
## **ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW**

Problem	Sprawdzenie	Rozwiązanie
Brak zasilania lub wyświetlania na wyświetlacz	Wtyczka musi być zabezpieczona w gnieździe, a zasilacz w gnieździe elektrycznym	Włóż ponownie
Nieregularny obraz		Wyciągnij wtyczkę z gniazda i odczekaj około 2 sekund, a następnie włóż wtyczkę ponownie do gniazda.
Wyświetla "Stuck" i sygnał dźwiękowy "Stuck"		Usuń strzałki z tarczy.
Złamana końcówka strzały		Otwórz dolną pokrywę tarczy za pomocą śrubokrętu, wypchnij złamane końcówki z tylnej części segmentu docelowego. Nigdy nie próbuj otwierać obwodów elektronicznych. (Ilustracja poniżej)



Unscrew the bottom case of the dartboard and open it.

Take the segment



Clamp the broken tip with a needle-nose pliers, then push the tip out from the back side to the front side.

## 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 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](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  
Ciemiętники 19, 29-120 Kluczewsko  
Telefon: +48 510 275 999  
E-mail: [biuro@e-insportline.pl](mailto:biuro@e-insportline.pl)  
NIP: 6090063070, REGON: 260656756