



**HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – HU**  
**IN 7846 Elektromos darts WJ300**



**Köszönjük, hogy megvásárolta termékünket.**

## **TARTALOM**

BEVEZETŐ INFORMÁCIÓ.....	3
FIGYELMEZTETÉS.....	3
INFORMÁCIÓ A TERMÉKRŐL.....	3
ÖSSZESZERELÉS.....	3
PONTOK.....	4
GOMBOK.....	4
HANGJELZÉS.....	4
JÁTÉKSZABÁLY.....	6
TARTOZÉKOK.....	13
PROBLÉMÁK MEGOLDÁSA.....	14
GARANCIÁLIS FELTÉTELEK, REKLAMÁCIÓ.....	14

Köszönjük, hogy a WJ300 elektromos darts táblát választotta!

### Figyelmeztetés!

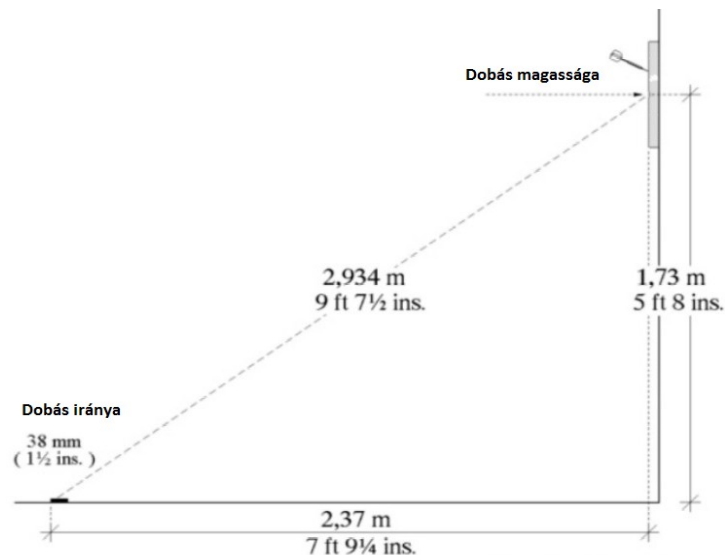
- A berendezés nem játék.
- A nyilak sérülést okozhatnak, ezért csak felnőtt felügyelete mellett használják.

### A termék bemutatása:

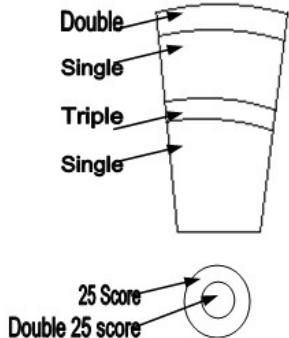
1. Az elektromos darts tábla modern mikroszámítógép által vezérelt, melyhez egy nagy LCD kijelző tartozik. Valamennyi, a felhasználó számára fontos információt megjelenít.
2. 27 játék és 217 játékmód áll rendelkezésre.
3. Egyszerre akár 8 játékos használhatja.
4. Kék LCD háttérvilágítás.
5. A csomag tartalmazza a töltőt is: 9V / 350-500mA. Kapcsolja be a berendezést, várjon 30 percet reakció nélkül, a berendezés automatikusan "power off" módba kapcsol, azaz kikapcsol.

### Instalálás

Válassza ki a megfelelő helyet, ahol elegendő tér áll rendelkezésre a dobásokhoz (legalább 3 m). Csavarozza a falra 1.73 m magasságban a talajtól. A játék során a játékosok álljanak 2.37m távolságra a táblától. (lásd a lenti képen).



## PONTOZÁS

<p><b>szegmens eredmény</b></p> <p><b>Egyesével pontozott szegmensek ScoreX1</b></p> <p><b>Duplán pontozott szegmensek ScoreX2</b></p> <p><b>Triplán pontozott szegmensek ScoreX3</b></p> <p><b>Külső Bull's-eye 25X1</b></p> <p><b>Belső Bull's-eye 25 X2</b></p>		

## GOMBOK

<b>Game</b>	<p>Nyomja meg a "GAME" gombot a játék kiválasztásához (G01—G27). Szintén a "GAME" gomb megnyomásával befejezheti a játékot és visszatérhet az eredeti státuszba. .</p>
<b>Option/Score</b>	<p>Az "OPTION" gombot használhatja a játékok egyéb játék opcióinak kiválasztásához</p>
<b>Player&amp;Cyber&amp;Team/Eliminate</b>	<p>Játékosok száma</p> <p>A számítógép elleni játéknál használja a nehézségi fokozat kiválasztására való gombot (C1-legnehezebb, C2-közepes, C3-könnyű).</p> <p>Játék közben ezzel a gombbal egy dobás átugorható.</p>
<b>Power/Sound</b>	<p>Hangerő szabályozása.</p> <p>Ha a gombot 2 mp megtartja, a céltábla kikapcsol.</p> <p>A céltábla bekapcsolására való gomb.</p>
<b>Handicap</b>	<p>Handicap funkció: nyomja meg a gombot és a Player gombbal válassza ki a játékost.</p>
<b>Double/Miss</b>	<p>Csak a „G02” módban használható.</p> <p>Céltáblán kívüli dobásnál.</p>
<b>Start / Next</b>	<p>Játék elindítása és a következő játékosra való átlépéshez.</p>

## HANGJELZÉS

megjelölés	név	leírás	jelzéstípus
1	One	1 szám	Egyszerű
2	Two	2 szám	Egyszerű
3	Three	3 szám	Egyszerű
4	Four	4 szám	Egyszerű
5	Five	5 szám	Egyszerű
6	Six	6 szám	Egyszerű
7	Seven	7 szám	Egyszerű
8	Eight	8 szám	Egyszerű
9	Nine	9 szám	Egyszerű
10	Ten	10 szám	Egyszerű
11	Eleven	11 szám	Egyszerű
12	Twelve	12 szám	Egyszerű
13	Thirteen	13 szám	Egyszerű
14	Fourteen	14 szám	Egyszerű
15	Fifteen	15 szám	Egyszerű
16	Sixteen	16 szám	Egyszerű
17	Seventeen	17 szám	Egyszerű
18	Eighteen	18 szám	Egyszerű
19	Nineteen	19 szám	Egyszerű
20	Twenty	20 szám	Egyszerű
21	Profí	Virtuális játékos C1 - professzionális	Egyszerű
22	Advance	Virtuális játékos C2 – nehéz	Egyszerű
23	Intermediate	Virtuális játékos C3 – közepesen nehéz	Egyszerű
24	Novice	Virtuális játékos C4 – könnyű	Egyszerű
25	Beginner	Virtuális játékos C5 – kezdő	Egyszerű
26	Bulls Eye	Céltábla közepe	Egyszerű
27	Burst	Játék lezárása	Egyszerű
28	Close	Találat a közeli mezőhöz (csupán néhány módban)	Egyszerű
29	Cyber Match	Számítógép elleni játék	Robot
30	Double	Double in/Double out funkció, Double eltalálása	Egyszerű
31	Game Over	Játék vége	Egyszerű
32	In	„In“ funkció (csupán néhány módban)	Egyszerű
33	Master	Double/Triple funkció beállítása	Egyszerű
34	Open	Nyitott mező (csupán néhány módban)	Egyszerű
35	Out	„Out“ funkció (csupán néhány módban)	Egyszerű

36	Player	Játékosok sorrendbe állítása / következő játékos hívása	Egyszerű
37	Players	Játékosok sorrendbe állítása	Egyszerű
38	Remove Darts	Figyelmeztetés, hogy a játékos vegye ki a nyilakat, és kapcsolja a következő játékost	Egyszerű
39	Score	Pontot érő találat	Egyszerűv
40	Teams	Csapat	Egyszerű
41	Throw Darts	„Dobjon“	Egyszerű
42	Triple	Triple – pont találat	Egyszerű
43	Volume	Hangerő kijelzése	Egyszerű
44	Winner	Győztes kihirdetése	Egyszerű
45	Your Are Good	Sok pontot érő találat (véletlenszerű hangefektus)	Egyszerű
46	Lost Sound	Visszapattanó nyíl	Hangefektus
47	Bull's Eye	Tábla középpontjának eltalálása	Hangefektus
48	Valid Throw	Pontot érő találat	Hangefektus
49	Laser	Dobás indikálása	Hangefektus
50	Key Sound	Gombok hangja	Hangefektus
51	Throw Locked	Dobás befejezve	Hangefektus
52	Start Sound	Játék kadete	Hangefektus
53	Power On 1	Céltábla bekapcsolása (megj.:a hangjelzés tetszőleges gombbal leállítható)	Hangefektus
54	Power On 2	Céltábla bekapcsolása (megj.:a hangjelzés tetszőleges gombbal leállítható)	Hangefektus
55	Out	„Killer“ funkció	Egyszerű

\* **LED a hangerő kijelzésére:** Az aktuális hangerő kijelzése

## JÁTÉKSZABÁLY

**Általános információ:** ha több játékos játszik egyszerre, akkor az összeredmény jelenik meg, mikor az utolsó játékos befejezi a játékot.

JÁTÉKMÓD	JELLEMVONÁSOK
	<b>A zárójelben a játékmódok vannak feltüntetve</b>
<b>G01 Count Up</b>	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Minden játékosnak pont számítódik. Az nyer, aki a leghamarább eléri, vagy túlhaladja a beállított értéket.
<b>G02 Count Down</b>	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) <ol style="list-style-type: none"> <li>Érvényes dobás után a pont leszámolódik. Az nyer, aki a leghamarább eléri a 0.</li> <li>„Too high“: Ha a játékos túllépi a beállított pontszámot (eléri a 0), ez a dobás nem fog beszámolódni.</li> <li>A játékos megnyomhatja a <b>Double/Miss</b> gombot és választhat a 6 lehetőség közül:</li> </ol>

	<p>„Std“: Standard mód</p> <p>„Din“: Double In: A játék elkezdéséhez először el kell találnia a Double részt.</p> <p>„Dou“: Double Out: A játék befejezésére a játékosnak el kell találnia a Double részt. A játékos pontszáma eléri az 1, „burst“ hangjelzés hallható.</p> <p>„Dio“: Double In/Out: A játék elkezdésére és befejezésére el kell találni a Double részt. Ha a játékos pontszáma eléri a 1, „burst“ hangjelzés hallható.</p> <p>„Aou“: Master out Double in/out: A játék elkezdéséhez el kell találni a Double részt. A játék befejezéséhez el kell találni a Double vagy a Triple részt. Ha a játékos pontszáma eléri a 1, „burst“ hangjelzés hallható.</p> <p>4. „DiA“: Double in / Master out: A játék elkezdéséhez el kell találni a Double részt. A játék befejezéséhez el kell találni a Triple részt. Ha a játékos pontszáma eléri a 1, „burst“ hangjelzés hallható. Ha több játékos játszik, az nyer, aki a leghamarabb eléri ezeket a feltételeket.</p> <p>5. Ha a játékosnak kevesebb a pontszáma mint 180 és az aktuális körben be tudja fejezni a játékot és nyerni tud így, a rendszer meghatározza automatikusan, melyik részt kell eltalálnia a céltáblán.</p>
<b>G03 Round Clock</b>	<p>(5, 10, 15, 20)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(5, 10, 15, 20) – célterület indikálása.</li> <li>„5“: el kell találni az 1-5 pontokat, „10“: el kell találni az 1-10 pontokat, „15“: el kell találni az 1-15 pontokat, „20“: el kell találni az 1-20 pontokat.</li> <li>A kijelzőn feltüntetett részt kell eltalálnia a játékosnak. Ha sikerül, „Yes“ hangjelzés hallható és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem találja el a kijelzett részt, „Sorry“ hangjelzés hallható.</li> <li>Ha több játékos játszik, az nyer, aki a leghamarabb teljesíti ezeket a feltételeket.</li> </ol>
<b>G04 Round Clock --Double</b>	<p>(205, 210, 215, 220)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(205, 210, 215, 220) – célterület a Double rész (a játékszabály ugyan az, mint a <b>G03 játéknál</b>).</li> </ol>
<b>G05 Round Clock-Triple</b>	<p>(305, 310, 315, 320)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(305, 310, 315, 320) – célterület Triple rész (a játékszabály ugyan az, mint a <b>G03 játéknál</b>).</li> </ol>
<b>G06 Simple Cricket</b>	<p>(000, 020, 025)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontrészeket vagy a céltábla közepét találja el.</li> <li>Az a játékos nyer, aki a leghamarabb eltalálja háromszor a feltüntetett pontrészeket.</li> <li>Single szektor = 1x találat Double szektor = 2x találat Triple szektor = 3x találat</li> <li>„000“: A játékos eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 részeket és a céltábla</li> </ol>

	<p>közepét tetszőleges sorrendben.</p> <p>„020“: A játékosnak először 3x a 20 szektorrészt kell eltalálnia, majd ezután a következő sorrendet: 19, 18, 17, 16, 15, majd a céltábla közepét.</p> <p>„025“: A játékosnak először 3x a céltábla közepét kell eltalálnia, majd sorban a 15, 16, 18, 18, 19, 20 pontokat.</p> <p>5. A szektorok a kijelzőn krikettlabdával vannak jelölve. A helyes szektor eltalálása után, eltűnik egy krikettlabda. A játék akkor ér véget, ha az összes labda eltűnik.</p> <p>5. Ha több játékos játszik, az nyer, aki a leghamarább teljesíti ezeket a feltételeket.</p>
<b>G07 Score Cricket</b>	<p>(E00, E20, E25)</p> <p>1. A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos eltalálja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorokat vagy a céltábla közepét.</p> <p>2. Az a játékos nyer, aki a feltüntetett összes szektort eltalálja.</p> <p>3. Single = 1x találat a szektorba Double = 2x találat a szektorba Triple = 3x találat a szektorba</p> <p>4. „000“: A játékos eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorokat vagy a céltábla közepét tetszőleges sorrendben.</p> <p>5. „020“: A játékosnak először 3x 20 szektort kell eltalálnia, majd sorban a 19, 18, 17, 16, 15 szektorokat és a céltábla közepét. „025“: A játékosnak először 3x a céltábla közepét kell eltalálnia, majd ezután sorban a 15, 16, 18, 18, 19, 20 szektorokat.</p> <p>6. A játékosnak minden pontozott szektort először „meg kell nyitnia“ 3 találattal. A szektor „bezárul“, ha az összes játékos 3x eltalálja. A pontozott szektor kinyitásához először minden játékosnak el kell találnia 3x – a következő dobáskor ebbe a szektorba elkezdenek beszámolódni a pontok.</p> <p>7. Megnövelt pontszám esetén a játékos addig dobhat, amíg 3x eltalálja az összes játékos.</p> <p>8. Ha a szektor lezárult az összes játékos által, nem folytatódik a pontozás, és a játékosoknak új pontozási szektort kell nyitniuk.</p> <p>9. Az nyer, aki az összes pontozási szektort a legmagasabb pontszámmal zárja, vagy az összpontszáma a legtöbb.</p>
<b>G08 Cut Throat Cricket</b>	<p>(C00, C20, C25)</p> <p>1. A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektort vagy a céltábla közepét találja el.</p> <p>2. Az a játékos nyer, aki a leghamarabb találja el 3x a fenti szektorokat. Single = 1x találat a szektorba Double = 2x találat a szektorba Triple = 3x találat a szektorba</p> <p>3. „000“: A játékos eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorokat és a céltábla közepét tetszőleges sorrendben. „020“: A játékosnak először 3x a 20 szektort, majd sorban a 19, 18, 17, 16, 15 szektorokat, majd a céltábla közepét kell eltalálnia. „025“: A játékosnak először 3x a céltábla közepét, majd a 15, 16, 17, 18,</p>



	<p>19, 20 szektorokat kell eltalálnia, sorrendben.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A játékosnak minden pontozott szektort először „meg kell nyitnia“ 3 találattal. A szektor „bezárul“, ha az összes játékos 3x eltalálja.</li> <li>Az aktuális játékos pontja minden játékosnak hozzászámolódik a pontjaihoz.</li> <li>A pontozott szektor megnyitásához a játékosnak 3x el kell találnia a szektort – a következő dobáskor hozzászámolódik a pontszám.</li> <li>Megnövelt pontszám esetén a játékos addig dobhat, amíg 3x eltalálja öt az összes játékos.</li> <li>Ha a szektor lezárult az összes játékos által, nem folytatódik a pontozás, és a játékosoknak új pontozási szektort kell nyitniuk.</li> <li>Az nyer, aki az összes pontozási szektort a legmagasabb pontszámmal zárja, vagy az összpontszáma a legtöbb.</li> </ol>
<b>G09 Double Score Cricket</b>	<p>(D00, D20, D25)</p> <p>A pontozott szektor megnyitásához a játékosnak a Double szektort kell eltalálnia. A többi játékszabály a <b>Score Cricket játék szerint van</b>.</p>
<b>G10 Shove-A-Penny Cricket</b>	<p>(P00, P20, P25)</p> <p>A játékszabály a <b>Cricket</b> játékhoz hasonló, csak a 15 és 20 szektor pontozódik és a céltábla közepe. A játékos csak akkor léphet át a következő szektorba, ha egy szektorban elér 3 pontot. A Single szektor 1 pontot ér, a Double 2 pontot és a Triple 3 pontot ér. Ha több mint 3 pontot szerez egy szektorban, akkor a fennmaradó pont a következő játékosnak lesz felszámolva. Az nyer, aki a leghamarabb éri el minden szektorban a 3 pontot. (Megjegyzés: minimálisan 2 játékos szükséges a játékhoz)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorok és a céltábla közepe van pontozva.</li> <li>Az a játékos győz, aki legelsőnek találja el 3x a fent leírt szektorokat. <ul style="list-style-type: none"> <li>Single – 1 pont</li> <li>Double – 2 pont</li> <li>Triple – 3 pont</li> </ul> </li> <li>„C00“: A játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorokat és a céltábla közepét tetszőleges sorrendben találhatja el. <ul style="list-style-type: none"> <li>„C20“: A játékosnak először 3x el kell találnia a 20 szektort, majd ezután sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15szektorokat, és a céltábla közepét.</li> <li>„C25“: A játékosnak először 3x el kell találnia a céltábla közepét, majd sorban a 15, 16, 17, 18, 19, 20 szektorokat.</li> </ul> </li> <li>Minden célmező krikettlabdaként van jelölve a kijelzőn. Sikeres dobás esetén eltűnik egy labda (lásd Simple Cricket)</li> <li>Az a játékos nyer, akinek a leghamarabb eltűnnek a labdái.</li> </ol>
<b>G11 Scram Cricket</b>	<p>(A00)</p> <p>Cricket játék. A játék 2 körből áll. Az első körben az 1. játékosnak be kell zárnia a 15-20 szektorokat és a céltábla közepét, míg a 2. játékosnak a lehető legtöbb pontot kell szereznie azokban a szektorokban, amelyek még nyitva vannak. Az első körnek akkor van vége, ha az összes szektor bezárul. A második körben a játékosok cserélnek. Az a játékos nyer, akinek magasabb a pontszáma.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A játék két körből áll és csak 2 játékos játszhatja.</li> <li>A második kör után az a játékos nyer, akinek magasabb a pontszáma.</li> </ol>
<b>G12 Golf</b>	<p>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – célpontszám választása.</li> <li>2. A játékos fokozatosan dobál, a következő szektorok sorrendjében: 1-18. Ha a dobás sikeres, a kijelzőn megjelenik a következő szektor és „Yes“ hangjelzés hallható. Sikertelen dobás esetén „Sorry“ hangjelzés hallható.</li> <li>3. A játékosnak a lehető legkevesebb pontszámot kell elérnie. Ha a 3 nyíl közül egy sem talál, „bad dart“ –ként jelölődik és 5 pontot ér. Ha a Triple szektort talál el, 1 pontot kap (ún. „eagle dart“). A Double szektorért 2 pontot kap (ún. „bird dart“). A Single szektorért 3 pontot kap.</li> <li>4. A kör befejezésére bármelyik nyilat használhatja a játékos, de csak az utolsó dobás pontszáma fog számolódni. Ha az első dobással Single dob a pontozott szektorban, 3 pontot kap, és eldöntheti, hogy dob-e újra, hogy kevesebb pontot kapjon. De ha a következő két dobással nem talál el pontozott részt, a végén 5 pontot kap.</li> <li>5. A célpontszám elérése után a játékosnak be kell fejeznie a játékot. Az a játékos nyer, aki utolsónak marad a játékban. Ha a 18 kör után több játékos marad játékban, a legkevesebb pontszámot elért játékos győz.</li> </ol>
<b>G13 Bingo</b>	<p>(132, 141, 168, 189)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A pontozott szektorok véletlenszerűen lesznek kiválasztva, és az a játékos nyer, aki a leghamarabb eltalálja a szektort 3x. Ha a dobás sikeres volt, megjelenik a kijelzőn a következő szektor, és „Yes“ hangjelzés hallható. Sikertelen dobás esetén „Sorry“ hangjelzés hallható.</li> <li>2. „132“: A pontozott szektorok sorrendje a következő: 15, 4, 8, 14, 3.</li> <li>3. „141“: A pontozott szektorok sorrendje a következő: 17, 13, 9, 7, 1.</li> <li>4. „168“: A pontozott szektorok sorrendje a következő: 20, 16, 12, 6, 2.</li> <li>5. „189“: A pontozott szektorok sorrendje a következő: 19, 10, 18, 5, 11.</li> <li>6. A játékosnak az adott sorrendben kell eljárnia – először a mezőt 3 sikeres dobással be kell zárnia, majd ezután tud átlépni a következő pontozott részre.</li> </ol> <p>Single = 1x találat a szektorba  Double = 2x találat a szektorba  Triple = 3x találat a szektorba</p>
<b>G14 Hi-Score</b>	<p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A dobás érvényes bármelyik szektor találatakor.</li> <li>2. (03, 05, ..., 21) = körök száma. Minden körben a játékos 3x dob.</li> <li>3. Single = szektor száma x1  Double = szektor száma x2  Triple = szektor száma x3</li> <li>4. Az nyer, akinek az összes kör befejezése után a legmagasabb a pontszáma.</li> </ol> <p>Bármelyik mezőbe való dobás érvényes, az általános pontozási szabály érvényes, a legmagasabb pontszám nyer.</p>
<b>G15 All Five</b>	<p>(31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)</p> <p>Minden körben a játékosnak 5 osztható pontszámot kell dobnia – minden 5-tel osztható számért a játékos 1 pontot kap. Példa: ha a játékos a 2, 8, 5 dob, az eredmény 15, a játékos 3 pontot kap, mivel <math>15/5=3</math>. Az a játékos nyer, aki legelőször eléri a célpontszámokat (31/41/51/61/71/81/91).</p>

	<p>A játékos nem kap pontot ha:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A 3 dobás összértéke nem osztható 5-tel.</li> <li>Ha a játékos a 3. dobást elrontja, mivel az első két dobás osztható volt 5-tel.</li> <li>Ha a játékos egy nyíllal nem találja el a céltáblát, vagy kihagyja a dobást – ebben az esetben nyomja meg a Next gombot, hogy tudjon dobni a következő játékos.</li> </ol>
<b>G16 ShangHai</b>	<p>(101, 105, 110, 115)</p> <p>„101“: Pontozott szektorok mértéke 1-20, közép</p> <p>„105“: Pontozott szektorok mértéke 5-20, közép</p> <p>„110“: Pontozott szektorok mértéke 10-20, közép</p> <p>„115“: Pontozott szektorok mértéke 15-20, közép</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A pontozott részre 1x dobás van. Sikeres dobás esetén automatikusan kinyílik egy újabb szektor. Minden sikeres találatért a játékos pontot kap.</li> <li>A három nyíl után vagy a találatok után megjelenik a játék eredménye.</li> </ol>
<b>G17 Forty one</b>	<p>(040)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A kiinduló pontszám 40, a szektorok sorrendje a következő: 20, 19, 18, 17, 16, 15, közép, 41. Minden körben ugyanabba a szektorba dob a játékos.</li> <li>Sikeres dobásnak a pontozási szektorba való dobás számít. A szektoron vagy céltáblán kívüli dobás felére csökkenti a pontszámot.</li> <li>„41“: a tetszőleges mező pontozódik, de a 3 dobás pontszámának 41-nek kell lennie összesen – ellenkező esetben a pontszám a felére csökken. Ha a játékos nem találja el a céltáblát, az aktuális játékban már tovább nem játszhat, és a pontszáma a felére csökken.</li> <li>Az összes kör befejezése után az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a pontszáma.</li> </ol>
<b>G18 Double Down</b>	<p>(D40)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A kiinduló pontszám 40, a szektorok sorrendje a következő: 15, 16, bármelyik Double, 17, 18, bármelyik Triple, 19, 20, közép. Minden körben ugyanarra a mezőre dob a játékos.</li> <li>A pontozás standard, de ha a játékos nem találja el mindhárom nyíllal a szektort vagy visszapattan a nyíl, a pontszám a felére csökken.</li> <li>Az összes kör befejezése után az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a pontszáma.</li> </ol>
<b>G19 Gotcha</b>	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – célpontszám választása.</li> <li>Az összes játékos kiinduló pontszáma 0. A pontok fokozatosan számolódná hozzá, és az a játékos győz, aki legelőször éri el a célpontszámot. Ha a játékos túldobja a célpontszámot, „burst“ hangjelzés hallható és a pontszámai kinullázódnak.</li> <li>Ha a másik játékos is ugyanazt a pontszámot dobja, mint az utolsó játékos, „gotcha“ hangjelzés hallható, és az utolsó játékosnak kinullázódik a pontszáma.</li> </ol>
<b>G20 Big Little -- Simple</b>	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – játékosok életének száma.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. A játékosok meghatározott életszámmal kezdik a játékot. Ha elveszíti az összes életét, kimarad a játékból. A kezdő játékosnak el kell találnia a megadott szektort.</li> <li>3. Ha az első vagy a második nyíllal eltalálja a szektort, a harmadik dobással új szektort is megcélozhat. Ha mind a három nyíllal eltalálja a szektort vagy nem sikerül az általa meghatározott szektort eltalálnia, az utána következő játékos az automatikusan megadott mezőre fog dobni. Ha a három dobás közül egyszer sem találja el a szektort, pontot veszít és a szektora a következő játékos célpontja lesz. Sikeres dobás esetén „Yes“ hangjelzés hallható, ellenkező esetben „Sorry“ hangjelzés.</li> <li>4. Nem számít, ha az adott szektorban eltalálja a Single, Double vagy Triple mezőt.</li> <li>5. Ha egy játékos maradt életben, automatikusan ő a nyertes.</li> <li>6. A játékhoz több játékos szükséges.</li> </ol>
<b>G21 Big Little -- Hard</b>	<p>(H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – játékosok életének száma</li> <li>2. A dobás csak akkor érvényes, ha ugyan az a szektor van eltalálva.</li> <li>3. A többi játékszabály ugyan az, mint a G20 játéknál.</li> </ol>
<b>G22 Killer</b>	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – játékosok életének száma</li> <li>2. A kijelzőn megjelenik a „SEL“ kiírás, és a játékos dobással válassza ki a játékszektort. Ezután a Next gombbal át kell kapcsolni a következő játékosra (ő ugyanígy választ szektort). A játék akkor kezdődik, ha az összes játékos kiválasztotta a szektorát.</li> <li>3. Ha az összes játékos kiválasztotta a szektorát, kezdődhet a pontgyűjtés. A játékos ún.gyilkossá válhat („Killer“) ha sikeresen betalál a saját szektorába.</li> <li>4. Ha a Killer eltalálja az ellenfél szektorát, az ellenfél veszít egy életet. A játékosok élete a kijelzőn van feltüntetve.</li> <li>5. Ha a játékos Killer és a saját szektorát találja el, elveszti Killer státuszát és elveszít egy életet.</li> <li>6. A Killer az ellenfél szektorát próbálja eltalálni, így elvenni az életeit.</li> <li>7. Sikeres dobáskor a kijelzőn megjelenik a következő szektor, és „Yes“ hangjelzés hallható, ellenkező esetben „Sorry“ hangjelzés hallható.</li> <li>8. Lehetőségek 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – a játékos Killerré válhat, ha a szektorát a Double mezőbe helyezi.</li> <li>9. Ha csak egy játékos maradt életben, automatikusan ő a győztes.</li> <li>10. Ez a játék kettő vagy több játékos számára alkalmazható.</li> </ol>
<b>G23 Killer-Double</b>	<p>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) – játékosok életének száma</li> <li>2. Lehetőségek 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – a játékos Killerré válhat, ha a szektorát a Double mezőbe helyezi.</li> <li>3. A játékszabályok azok, mint a <b>G22 játékban</b>.</li> </ol>
<b>G24 Killer-Triple</b>	<p>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) – játékosok életének</li> </ol>

	<p>száma</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lehetőségek 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 – a játékos Killerré válhat, ha a szektorát a Triple mezőbe helyezi.</li> <li>A játékszabályok azok, mint a <b>G22 játékban</b>.</li> </ol>
<b>G25 Shoot Out</b>	<p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – játékosok életének száma</li> <li>A szektor véletlenszerűen van kiválasztva, és a játékosnak 10 másodpercen belül el kell találnia, egyébként a dobás érvénytelen. Sikeres dobás esetén a játékosnak új szektor jelenik meg a kijelzőn, és „Yes“ hangjelzés hallható, ellenkező esetben „Sorry“ hangjelzés hallható.</li> <li>A célszektor eltalálása egy pontot ér (nem számít a Single/Double/Triple mezők eltalálása).</li> <li>Az utolsó életben maradt játékos a nyertes.</li> </ol>
<b>G26 Legs over</b>	<p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – játékosok életének száma</li> <li>A játékosnak minden körben három dobással nagyobb pontszámot kell elérnie, mint ellenfele dobott. Ellenkező esetben életet veszít. Az nyer, aki utoljára életben marad.</li> <li>Kihagyott dobás esetén, vagy a céltáblán kívüli találat esetén a játékos 0 pontot kap.</li> <li>A játékosnak mind a három dobást meg kell dobnia, és nem szabad megnyomni a Start/Next gombot a következő játékosra – ebben az esetben életet veszít.</li> <li>Ha a játékos elveszíti az összes életét, hangjelzés hallható, és a játékos befejezi a játékot.</li> <li>Az utolsó életben maradt játékos a nyertes.</li> <li>A játék két és több játékos számára alkalmazható.</li> </ol>
<b>G27 Legs Under</b>	<p>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) – játékosok életének száma</li> <li>A játékosnak kevesebb pontszámot kell dobnia, mint az előtte dobó játékos. A játékos életet veszít, ha több pontot gyűjt, mint az előtte lévő játékos. Az utolsó életben maradt játékos nyer.</li> <li>Kihagyott dobás esetén, vagy a céltáblán kívüli találat esetén a játékos 60 pontot kap.</li> <li>A játékosnak mind a három dobást meg kell dobnia, és nem szabad megnyomni a Start/Next gombot a következő játékosra – ebben az esetben életet veszít.</li> <li>Ha a játékos elveszíti az összes életét, hangjelzés hallható, és a játékos befejezi a játékot.</li> <li>Az utolsó életben maradt játékos a nyertes.</li> <li>A játékot két vagy több résztvevő játszhatja .</li> </ol>

## TARTOZÉKOK

- 12 nyíl: masszív fém test, műanyag él
- 12 csere műanyag él
- Használati útmutató
- Adapter
- Tok a nyilakra

## PROBLÉMÁK MEGOLDÁSA

### 1. A CÉLTÁBLÁT NEM LEHET BEKAPCSOLNI

Ellenőrizze, hogy a hálózati adapter helyesen van bekötve / ellenőrizze az elemeket.

### 2. NEM SZÁMOLÓDNAK A PONTOK

A pontok a beállítási módban nem számolódnak, vagy ha a játékos az adott körben már eldobta a nyilait. Ilyenkor nyomja meg a Start/Next gombot. Ellenőrizze, nem akadt e be valamelyik gomb, vagy mező.

### 3. MEGAKADT MEZŐ

Szállításnál vagy használat során beakadhat a mező bekapcsolt állapotban. Óvatosan húzza ki a nyilat, vagy lazítsa meg a mezőt az ujjával.

### 4. TÖRÖTT NYÍLHEGY

A nyílhegyek biztonságosak, de korlátozott az élettartamuk. Minnél nehezebb nyilat használ, annál hamarabb letörik a hegye.

### 5. ELEKTROMÁGNESES MEGHIBÁSODÁS

Ha a berendezést zavarja a mágneses mező, kapcsolja ki a berendezést, majd újra kapcsolja be.

## **GARANCIÁLIS FELTÉTELEK, REKLAMÁCIÓ**

### **Jótállás**

Az eladó 24 hónapos garanciát nyújt a vevőnek, kivéve ha a jótállási számlán, vagy egyéb dokumentumon más garanciális idő szerepel. A kötelező jótállás időtartama nem érinti a vevőt.

Az eladó garanciát vállal a minőségre, ha az eladott termék a normál célnak megfelelően van felhasználva, és megtartja a szerződésben elfogadottakat.

### **A garanciális feltételek nem érvényesek a következő esetekben:**

- a felhasználó által okozott károk, pl. nem szakszerű szerelés, az áru megrongálása helytelen javítással
- helytelen karbantartás
- mechanikai károsodás
- elhasználódott alkatrészek a mindennapi használat során (pl. gumi és műanyag alkatrészek, mozgó mechanizmusok, stb.)
- elkerülhetetlen esemény, természeti katasztrófa
- szakszerűtlen beavatkozás
- szakszerűtlen kezelés, helytelen elhelyezés, magas illetve alacsony hőfokhatás, víz, aránytalan nyomás, szándékosan átalakított alak és nagyság változtatás

## **Reklamáció igénylés**

### **Reklamációkérelem eljárása**

A vevő köteles az eladó által eladott árut mihamarabb átnézni. A vevő az ellenőrzést lehetőleg úgy végezze, hogy az esetleges hibákat észrevegye.

Reklamáció esetén a vevőnek be kell mutatni a vásárlást igazoló dokumentumot a gyártási számmal. Amennyiben az igazolószelvény hiányos, az eladónak jogában áll elutasítani a reklamációs kérelmet.

Amennyiben a vevő olyan hibabejelentést tesz, melyre nem vonatkozik a jótállás (pl. nem teljesítették a garanciális feltételeket, a hiba tévedésből lett jelentve, stb.) az eladó jogosult a költségtérítésre. A szerelési költség az érvényben lévő árlista alapján lesz elszámolva.

Ha az eladó a tesztelés során nem találja hibásnak az árut, jogában áll a reklamációt érvénytelennek tekinteni, és jogosult az érvénytelen reklamációkor felmerülő költségek visszatérítésére.

Amennyiben a vevő olyan hibabejelentést tesz, melyre vonatkozik a jótállás, az eladónak kötelessége a hibát elhárítani, esetlegesen új árut adni. Az eladó a vevő beleegyezésével más termékre is cserélheti a hibás árut. A kártérítés rendezése e bekezdés alapján az eladóra vonatkozik.

Az eladó a reklamációt az áru kézhezvételétől számított legkésőbb 30 napon belül rendezni, amennyiben nincs más idő megegyezve. Az érvényes nap az eladó által eladott, de cserére kerülő termék eladásánál feltüntetett nap. Amennyiben az eladó nem tudja elrendezni a reklamációkérelmet, megegyezik a vevővel más alternatív lehetőségben. Ha ilyen megegyezés nem jön létre, az eladó köteles anyagi kártérítést fizetni a vevőnek.

Eladás dátuma:

Eladó bélyegzője és aláírása:

Forgalmazó:

Inspportline Hungary Kft.  
2500 Esztergom, Kossuth Lajos u. 65.

[www.insportline.hu](http://www.insportline.hu)

tel./fax: 0633-313-242