



**HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – HU**  
**IN 7847 Elektromos darts tábla WJ200**



# TARTALOM

BEVEZETŐ INFORMÁCIÓK.....	3
FIGYELMEZTETÉS.....	3
TERMÉK LEÍRÁSA.....	3
ÖSSZESZERELÉSI ÚTMUTATÓ.....	3
PONTOK RÖGZÍTÉSE.....	4
GOMBOK.....	4
HANGJELZÉSEK.....	4
JÁTÉKSZABÁLYOK.....	5
TARTOZÉKOK.....	11
FELMERÜLŐ PROBLÉMÁK ÉS AZOK MEGOLDÁSA.....	11
GARANCIÁLIS FELTÉTELEK, REKLAMÁCIÓ.....	11

## BEVEZETŐ INFORMÁCIÓK

### FIGYELMEZTETÉS!

- Gyermek számára nem ajánlott a termék használata.
- Gyerekek biztonsági okok miatt, csak felnőtt felügyelettel használhatják a terméket.

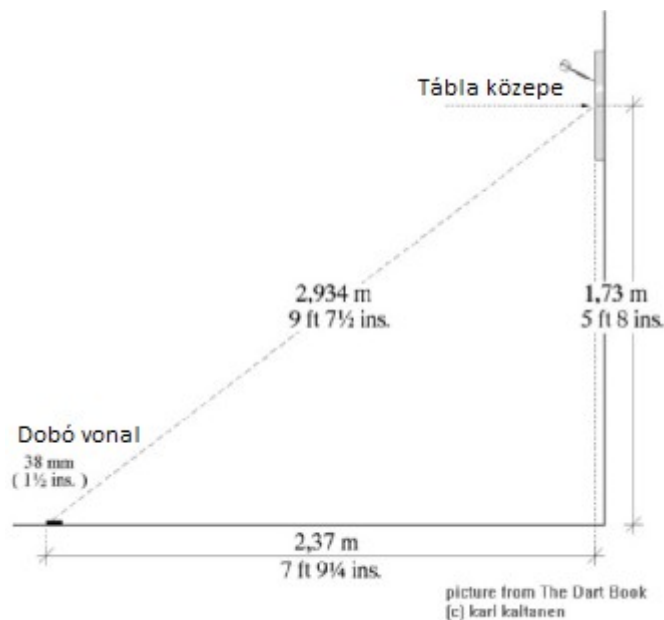
### TERMÉK LEÍRÁSA

- LCD kijelző
- 18 játék, 159 variálható játékmóddal
- A játékosok maximális száma : 8
- Elemek: 3 x AA (1.5V) típusú elemmel működik
- A kijelző 30 perc után elsötétül és a rendszer energiatakarékos üzemmódba vált át.

### ÖSSZESZERELÉSI UTASÍTÁSOK

A céltábla felakasztására egy olyan helyet válasszon, ahol legalább 3 méteres szabad hely van. A céltábla 1.73 méterrel a föld felett rögzíthető. A dobó vonalnak a tábla közepétől 2.37 méterre kell lennie. A tábla felakasztása előtt győződjön meg arról, hogy az elemek töltött állapotban vannak és helyesen vannak elhelyezve a céltáblában.

#### AZ OPTIMÁLIS TÁBLA TÁVOLSÁG A DOBÓ VONALTÓL



## PONTOK RÖGZÍTÉSE

Mező	Pontozás	
Egypontos mező / Single	Alap x 1	
Dupla pontos mező / Double	Alap x 2	
Tripla pontos mező / Triple	Alap x 3	
Tábla közepének a széle / Single Bullseye	25 x 1	
Tábla közepe / Double Bullseye	25 x 2	

## GOMBOK

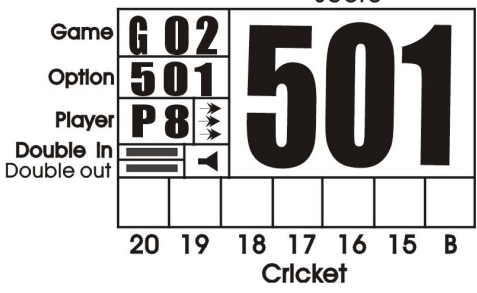
<b>Game/Power</b>	<p>A játékmód kiválasztása (G01-G27).</p> <p>Játék megállítása és visszatérés a főmenübe.</p> <p>A gomb 3 mp megtartásával kikapcsolja a darts táblát.</p> <p>A gomb megnyomásával bekapcsolja a darts táblát.</p>
<b>Option/Eliminate</b>	<p>A játékmód kiválasztása.</p> <p>Az aktuális dobás kihagyása /elfogadása.</p>
<b>Player/Miss</b>	<p>Játékosok számának beállítása a játék elkezdése előtt (alapértelmezett beállítások: 2 játékos számára).</p> <p>A céltáblán kívül dobott nyilak jelzése.</p>
<b>Sound/Gen</b>	<p>A hangerő beállítása (OFF/1/2/3/4/5/6/7). Alapértelmezett beállítások: 5. fokozat angol nyelv.</p> <p>A beállítások módosítását automatikusan menti el a számítógép memóriája.</p>
<b>Double/Score</b>	<p>A dupla funkció csak a „G02“ módban használható (lásd a „Játék szabályok“ fejezetet).</p> <p>Az aktuális játékos pontszámának kijelzése.</p>
<b>Start / Next</b>	A játék elindítása és a következő játékosra való áttérés.

## HANGJELZÉSEK

Jelentés	Jellemzés
„Laser“	Jelzi a dobást a Single mezőben.
„Double“	Jelzi a dobást a Double mezőben.
„Triple“	Jelzi a dobást a Triple mezőben.
„Score“	Jelzi a pontok megszerzését.
„Close“	Jelzi a dobások pontjainak lezárását.
„Open“	Jelzi a dobások pontjainak megnyitását.


„Too high“	Figyelmeztetés a pontok levonásáért.
„Winner“	A játék győztesének jelzése.
„Bull’s eye“	Jelzi a tábla közepét érő dobást.
„Next/Player“	Figyelmeztetés, hogy másik játékos következik (az aktuális játékos már felhasználta a 3 dobási lehetőségét).
„Ye“	Jelzi, hogy eltalálta a pontozási területet a céltáblán.
„Sorry“	Jelzi, hogy nem találta el a pontozási területet a céltáblán.

## JÁTÉK SZABÁLYOK

JÁTÉKMÓD	JELLEMZÉS
	(zárójelekben vannak a játékkombinációk)
<b>G01 Count Up</b>	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Minden játékosnak hozzáadja a pontszámokat a dobott mező alapján. A győztes az, aki elsőnek eléri, vagy meghaladja a beállított értéket.
<b>G02 Count Down</b>	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Sikeres dobás esetén levonja a dobott mező értékét. A győztes az, aki elsőnek eléri a 0 pontarányt (dobja az előre beállított értéket). A játékosok több játék variáció közül választhatnak:
	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Score</p>  </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p><b>GAME: JÁTÉKMÓD</b>  <b>OPTION: VARIÁNSOK</b>  <b>PLAYER: JÁTÉKOSOK</b>  <b>MEGJELÖLÉSE DOUBLE IN / DOUBLE OUT</b>  (Lásd a leírást lent)</p> </div> </div>
	<p><b>Double In</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Ha az LCD kijelzőn megjelenik a Double In, ez azt jelenti, hogy a játékosnak először a Double mezőbe kell dobnia a nyilat a játék indításához.</p> <p><b>Double Out</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Ha az LCD kijelzőn megjelenik a Double In, ez azt jelenti, hogy a játékos csak a Double mező dobásával fejezheti be a játékot. Ha a játékos pontszáma eléri az 1-t vagy 0-t, jelzi a „burst dart“ és a játékos már nem folytathatja a dobást (megmarad az előző kör pontszáma).</p> <p><b>Double In/Out</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Ha az LCD kijelzőn megjelenik a Double In és a Double Out, a játékot csak a Double mező dobásával lehet befejezni. Ha a játékos pontszáma eléri az 1-t vagy 0-t, jelzi a „burst dart“ és a játékos már nem folytathatja a dobást (megmarad az előző kör pontszáma)</p>
<b>G03 Round Clock</b>	(5, 10, 15, 20) 1. (5, 10, 15, 20) – cél jelzése, a pontszámozott értékelési terület elérése. „5“: Az 1-5 pontos mezőket kell eltalálni, „10“: Az 1-10 pontos mezőket kell eltalálni „15“: „: Az 1-15 pontos mezőket kell eltalálni, „20“: Az 1-20 pontos mezőket kell eltalálni.

	<p>2. A játékosnak el kell eltalálni a mezőket, az alapján, amit a kijelző mutat. Ha a játékos a helyes mezőt találta el meghallja a „Yes“ jelzést és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem dobja a nyilat a célterületen belül meghallja a „Sorry“ jelzést.</p>																														
<b>G04 Round Clock --Double</b>	<p>(205, 210, 215, 220)</p> <p>1. (205, 210, 215, 220) – csak a Double mező dobásával lehet pontokat elérni.  „205“:el kell találni az 1 és 5 pont közötti mezőket, „210“: el kell találni az 1 és 10 pont közötti mezőket, „215“: el kell találni az 1 és 15 pont közötti mezőket, „220“ el kell találni az 1 és 20 pont közötti mezőket.</p> <p>2. A játékosnak el kell találnia a mezőket, az alapján, amit a kijelző mutat. Ha a játékos a helyes mezőt találta el meghallja a „Yes“ jelzést és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem dobja a nyilat a célterületen belül, meghallja a „Sorry“ jelzést.</p>																														
<b>G05 Round Clock-Triple</b>	<p>(305, 310, 315, 320)</p> <p>1. (305, 310, 315, 320) – csak a Triple mező dobásával lehet pontokat elérni.  „305“:el kell találni az 1 és 5 pont közötti mezőket, „310“:el kell találni az 1 és 10 pont közötti mezőket, „315“:el kell találni az 1 és 15 pont közötti mezőket, „320“ el kell találni az 1 és 20 pont közötti mezőket</p> <p>2. A játékosnak el kell találnia a mezőket, az alapján, amit a kijelző mutat. Ha a játékos a helyes mezőt találta el meghallja a „Yes“ jelzést és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem dobja a nyilat a célterületen belül meghallja a „Sorry“ jelzést.</p>																														
<b>G06 Simple Cricket</b>	<p>(000, 020, 025)</p> <p>1. A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket, vagy a céltábla közepét találja el.</p> <p>2. Az a játékos nyer, akinek sikerül háromszor a fent felsorolt pontos mezőket eltalálnia.  Találat a Single mezőbe = 1x találat a pontos mezőben  Találat a Double mezőbe = 2x találat a pontos mezőben  Találat a Triple mezőbe = 3x találat a pontos mezőben</p> <p>3. „000“: A játékos bármilyen sorrendben eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket vagy a céltábla közepét.  „020“: A játékosnak először 3x kell dobnia a 20 pontos mezőbe, majd utána sorban a 19, 18, 17, 16, 15, pontos mezőket és a céltábla közepét.  „025“: A játékosnak először 3x kell eltalálnia a céltábla közepét és utána sorban a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket.</p> <p>4. Mindegyik mező három jeltől áll „(“. A sikeres dobás esetén megjelenik a jel „(“. A játékosnak akkor van vége, ha a játékosnak megjelent az összes jel „(“. (lásd a képen lent)</p>																														
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"> <p>Score</p> <table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: right;">Game</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">G 06</td> <td rowspan="5" style="font-size: 4em; vertical-align: middle; text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Option</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0 0 0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Player</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8 &gt;&gt;&gt;</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double In</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double out</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> </table> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>GAME: JÁTÉKMÓD</b>  <b>OPTION: VARIÁNSOK</b>  <b>PLAYER: JÁTÉKOSOK</b>  <b>MEGJELOLÉSE</b></p> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;"> <table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">19</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">17</td> <td style="text-align: center;">16</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center;">Cricket</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	<p>Score</p> <table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: right;">Game</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">G 06</td> <td rowspan="5" style="font-size: 4em; vertical-align: middle; text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Option</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0 0 0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Player</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8 &gt;&gt;&gt;</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double In</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double out</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> </table>	Game	G 06	0	Option	0 0 0	Player	8 >>>	Double In	◀	Double out	◀	<p><b>GAME: JÁTÉKMÓD</b>  <b>OPTION: VARIÁNSOK</b>  <b>PLAYER: JÁTÉKOSOK</b>  <b>MEGJELOLÉSE</b></p>	<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">19</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">17</td> <td style="text-align: center;">16</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center;">Cricket</td> </tr> </table>			20	19	18	17	16	15	B	Cricket						
<p>Score</p> <table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: right;">Game</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">G 06</td> <td rowspan="5" style="font-size: 4em; vertical-align: middle; text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Option</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0 0 0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Player</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8 &gt;&gt;&gt;</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double In</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Double out</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◀</td> </tr> </table>	Game	G 06	0	Option		0 0 0	Player	8 >>>	Double In	◀	Double out	◀	<p><b>GAME: JÁTÉKMÓD</b>  <b>OPTION: VARIÁNSOK</b>  <b>PLAYER: JÁTÉKOSOK</b>  <b>MEGJELOLÉSE</b></p>																		
Game	G 06	0																													
Option	0 0 0																														
Player	8 >>>																														
Double In	◀																														
Double out	◀																														
<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">19</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">17</td> <td style="text-align: center;">16</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center;">Cricket</td> </tr> </table>			20	19	18	17	16	15	B	Cricket																					
20	19	18	17	16	15	B																									
Cricket																															
	<p>5. Az a játékos nyer, melynek elsőnek megjelent az összes jel „(“.</p>																														

<b>G07 Score Cricket</b>	<p>(E00, E20, E25)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket vagy a céltábla közepét találja el.</li> <li>2. Az a játékos nyer, akinek sikerül háromszor a fent felsorolt pontos mezőket eltalálnia. Találat a Single mezőbe = 1x találat a pontos mezőben Találat a Double mezőbe = 2x találat a pontos mezőben Találat a Triple mezőbe = 3x találat a pontos mezőben</li> <li>3. „000“: A játékos akár milyen sorrendben találhatja el a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket vagy a céltábla közepét. „020“: A játékosnak először 3x kell dobnia a 20 pontos mezőbe és utána sorban a 19, 18, 17, 16, 15, pontos mezőket és a céltábla közepét. „025“: A játékosnak először 3x kell eltalálnia a céltábla közepét és utána sorban a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket.</li> <li>4. Mindegyik mező három jelből áll „(“. A sikeres dobás esetén megjelenik a jel „(“.</li> <li>5. A játékosnak először meg kell „nyitni“ minden pontozott mezőt 3 dobással. A pontozott mező akkor „záródik le“, ha az összes játékos 3x eltalálta.</li> <li>6. A játékos a nyitott mezők dobálásával próbál minél több pontot szerezni.</li> <li>7. A pontszámok növelése érdekében a játékos addig dobhat, amíg 3x nem találja el az összes játékos az adott mezőt.</li> <li>8. Ha az összes játékos lezárta a mezőt, nem lesz többet pontozva és a játékosoknak egy új pontozási mezőt kell nyitni.</li> <li>9. A győztes az, aki a az összes pontozási mező lezárása után a legmagasabb pontszámot nyerte el.</li> </ol>	
	<div style="text-align: center;"> <p>Score</p> <p>Cricket</p> </div>	<p><b>GAME: JÁTEKMÓD</b>  <b>OPTION: VARIÁNSOK</b>  <b>PLAYER: JÁTEKOSOK</b>  <b>MEGJELOLÉSE</b></p>
<b>G08 Cut Throat Cricket</b>	<p>(C00, C20, C25)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A dobás csak akkor érvényes, ha a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket vagy a céltábla közepét találja el.</li> <li>2. Az a játékos nyer, akinek sikerül háromszor a fent felsorolt pontos mezőket eltalálni. Találat a Single mezőbe = 1x találat a pontos mezőben Találat a Double mezőbe = 2x találat a pontos mezőben Találat a Triple mezőbe = 3x találat a pontos mezőben</li> <li>3. „C00“: A játékos bármilyen sorrendben eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket vagy a céltábla közepét. „C20“: A játékosnak először 3x kell dobnia a 20 pontos mezőbe és utána sorban a 19, 18, 17, 16, 15, pontos mezőket és a céltábla közepét. „C25“: A játékosnak először 3x kell eltalálnia a céltábla közepét és utána sorban a 15, 16, 17, 18, 19, 20 pontos mezőket.</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mindegyik mező három jelből áll „(“ .A sikeres dobás esetén megjelenik a jel „(“ .</li> <li>5. A játékosnak először meg kell „nyitni“ minden pontozott mezőt 3 dobással. A pontozott mező akkor „záródik le“, ha az összes játékos 3x eltalálta.</li> <li>6. A jelenlegi játékos által szerzett pontok hozzáadódnak a többi játékos pontjaihoz is.</li> <li>7. A pontszámok növelése érdekében a játékos addig dobhat, amíg az adott mezőt 3x nem találja el az összes játékos.</li> <li>8. Ha az összes játékos lezárta a mezőt, nem lesz többet pontozva és a játékosoknak egy új pontozási mezőt kell nyitni, hogy az ellenfeleknek több pont hozzáadjon</li> <li>9. A győztes az, aki az összes pontozási mező lezárása után a legalacsonyabb pontszámot szerezte meg.</li> </ol>												
	<div style="text-align: center;">Score</div> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Game</td> <td>G 0 8</td> <td rowspan="5" style="font-size: 4em; vertical-align: middle;">0</td> </tr> <tr> <td>Option</td> <td>C 0 0</td> </tr> <tr> <td>Player</td> <td>P 8</td> </tr> <tr> <td>Double In</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Double out</td> <td></td> </tr> </table> <div style="text-align: center;">  <p>20 19 18 17 16 15 B Cricket</p> </div>	Game	G 0 8	0	Option	C 0 0	Player	P 8	Double In		Double out		<b>GAME: JÁTÉKMÓD</b> <b>OPTION: VARIÁNSOK</b> <b>PLAYER: JÁTÉKOSOK MEGJELOLÉSE</b>
Game	G 0 8	0											
Option	C 0 0												
Player	P 8												
Double In													
Double out													
<b>G09 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) – célterület kiválasztása. A játékosnak sorrendben kell dobnia az 1-18 mezőkbe. (Az első körben az 1 mezőt, a második körben a 2 mezőt és így tovább). Ha a játékos a helyes mezőt találta el, meghallja a „Yes“ jelzést és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem találja el a célterületet, meghallja a „Sorry“ jelzést.</li> <li>2. A játékos próbálja a legalacsonyabb pontszámot elérni. Ha a játékos egy körön belül nem találja el a célt 3-szori próbálkozásból egyszer sem, a darts tábla „bad dart“ hangjelzést ad és a játékos pontszámához 5 pont hozzáíródik. Ha a játékos eltalálja a Triple pontozási mezőt, kap 1 pontot (úgynevezett. „eagle dart“). Ha a Double pontozási mezőt találja el kap 2 pontot (úgy nevezett. „bird dart“). Ha a Single pontozási mezőt találja el, a játékos 3 pontot kap. A kör befejezéséhez az utolsó dobott nyíl pontszáma számít.</li> <li>3. Ha az első próbálkozásnál a Single mezőt találja el akkor 3pontot kap, eldöntheti, hogy dob-e újra vagy nem, hogy a következő dobással kevesebb pontot kapjon. Azonban, ha a következő 2 dobásnál nem találja el egyik pontozási mezőt sem, akkor a végén 5 pontot kap.</li> <li>4. Ha a játékos eléri a pontszámozott célterületet, kiesik a játékból. Az a játékos nyer, aki utolsó marad a játékban. Ha a 18 kör befejezése után több játékos marad a játékban, az nyer, akinek a legkevesebb pontja van.</li> </ol>												
<b>G10 Bingo</b>	<p>(132, 141, 168, 189)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A pontozási mezők véletlenszerűen kiválasztottak, és az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül 3x eltalálnia a pontozási mezőket. Ha a játékos a helyes mezőt találta el, meghallja a „Yes“ jelzést és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos nem dobja a nyilat a célterületen belül, meghallja a „Sorry“ jelzést.</li> <li>2. „132“: A pontozott mezők sorrendje a következő: 15, 4, 8, 14, 3.</li> <li>3. „141“: A pontozott mezők sorrendje a következő: 17, 13, 9, 7, 1.</li> <li>4. „168“: A pontozott mezők sorrendje a következő: 20, 16, 12, 6, 2.</li> <li>5. „189“: A pontozott mezők sorrendje a következő: 19, 10, 18, 5, 11.</li> </ol>												



	<p>6. A játékosnak az adott pontozott mezők sorrendjében kell haladnia –először le kell zárni a kört 3 sikeres dobással és csak utána léphet a következő pontozási célterületre.</p> <p>Találat a Single mezőbe = 1x találat a pontos mezőben</p> <p>Találat a Double mezőbe = 2x találat a pontos mezőben</p> <p>Találat a Triple mezőbe = 3x találat a pontos mezőben</p>
<b>G11 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) – a játékosok élet száma</li> <li>A játékosok egy bizonyos számú élettel kezdenek. Ha elveszíti a játékos az összes életét, ki van zárva a játékból. A kezdő játékosnak el kell találnia a véletlenszerűen generált pontozási mezőt.</li> <li>Ha az első vagy a második nyíllal eltalálja a pontozási mezőt, akkor a harmadik nyíllal megszabhatja az új pontozási mezőt. Ha a játékos mind a 3 nyíllal ugyanabba a pontozási mezőbe dobja, és nem sikerül új pontozási mezőt megszabni, a következő játékos megint automatikusan generált mezőre játszik. Ha a játékos egyik nyíllal sem találja el a pontozási mezőt, elveszíti az életét, és a pontozási mező a másik játékos célmezője lesz. Ha a játékos a helyes mezőt találta el meghallja a „Yes“ jelzést, és ha nem akkor a „Sorry“ jelzést“.</li> <li>Nem számít hogy a Single, Double vagy a Triple pontozási mezőbe dobja a nyilat.</li> <li>Ha csak egy játékos maradt életben, automatikusan ő a nyertes.</li> </ol>
<b>G12 Big Little -- Hard</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) – a játékosok életének száma</li> <li>A dobás csak akkor érvényes, ha ugyanabba a pontozási mezőbe dobja a nyilat (Single/Double/Triple).</li> <li>A többi szabály ugyanolyan mint a <b>G11</b> játéknál.</li> </ol>
<b>G13 Killer</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) – a játékosok életének száma</li> <li>Miután elindította a játékot, a kijelzőn megjelenik a „SEL“ jelzés és a játékos egy dobással kiválasztja a pontozási célterületet. Azt a mezőt, melyet elsőnek talált el, az lesz az Ő pontozási mezője. Utána át kell kapcsolni a következő játékosra a „NEXT“ gombbal (Ő ugyanúgy választja ki a mezőt). A játék elkezdődik, mikor az összes játékos kiválasztotta a saját pontozási célterületét.</li> <li>Miután az összes játékos kiválasztotta a saját pontozási mezőjét, elkezdhetnek pontokért dobálni. A játékos úgynevezet gyilkossá válhat („Killer“) csak akkor, ha sikeresen eltalálta a saját pontozási mezőjét.</li> <li>Ha a gyilkos eltalálja a vetélytársa mezőjét, elveszíti az egyik életét. A játékosok életszámát mutatja a kijelző. A „Score“ gomb segítségével, megnézheti az összes játékos az aktuális pontszámát.</li> <li>Ha az a játékos, aki a gyilkos a saját pontozási mezőjébe dobja a nyilat, elveszíti a gyilkos státuszát és egy életet is.</li> <li>A gyilkos a vetélytársainak a pontozási mezőjébe próbálja dobni a nyilat, hogy azok minél több életet veszítsenek.</li> <li>A sikeres dobásnál meghallja a „Yes“ jelzést, ha nem sikerül a dobás akkor a „Sorry“ jelzést hallja.</li> <li>A (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) variánsok – a játékosból akkor lesz gyilkos ha az a saját pontozási mezőjébe dobja a nyilat (nem számít, hogy a dobás a Single/Double/Triple mezőbe sikerül).</li> <li>Ha csak egy játékos maradt életben, automatikusan Ő az egész játék nyertese.</li> </ol>

	10. Játék két vagy több játékosok számára.
<b>G14 Killer-Double</b>	(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) 1. (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) – játékosok életének száma 2. A 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 variánsok – a játékosok közül az lehet gyilkos, aki a saját Double pontozási mezőjébe dobja a nyilat. 3. A játékszabályok ugyanazok, mint a <b>G13</b> játéknál.
<b>G15 Killer-Triple</b>	(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) 1. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) – játékosok életének száma 2. A 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 variánsok – a játékosok közül az lehet gyilkos, aki a saját Triple pontozási mezőjébe dobja a nyilat. 3. A játékszabályok ugyanazok, mint a <b>G13</b> játéknál.
<b>G16 Shoot Out</b>	(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) 1. (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – játékosok életének száma 2. A pontozási mező véletlenszerűen generált és a játékosnak ezt 10 másodpercen belül el kell találnia, ellenkező esetben érvénytelen lesz a dobása. A sikeres dobásnál megjelenik a következő mező a kijelzőn és meghallja a „Yes“ jelzést, ha nem sikerült a dobás, akkor pedig a „Sorry“ jelzést hallja. 3. A pontozási célmező eltalálása után egy pontot kap a játékos (függetlenül attól, hogy a Single/Double/Triple mezőbe dobja a nyilat). 4. A játék nyertese az, aki elsőként elveszíti az összes életét.
<b>G17 Legs over</b>	(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – játékosok életének száma 2. Az első játékosnak a három nyíl dobásával több pontszámot kell elérnie, mint az automatikusan generált pontszám. Ha ez nem sikerül, elveszíti az egyik életét. 3. A játékosnak minden körben három nyíl dobásával mindig nagyobb pontszámot kell elérni, mint az ellenfele dobott. Ha ez nem sikerül, elveszíti az egyik életét. 4. Ha kihagyja vagy nem találja el a céltáblát automatikusan 0 pontot kap. 5. A játékosnak végre kell hajtania mindhárom dobását, és nem használhatja a Start/Next gombot a következő játékos váltásához – ebben az esetben is veszít egy életet. 6. Ha a játékos elveszíti az összes életét, meghallja a hangjelzést és automatikusan ki van zárva a játékból. 7. A győztes az a játékos, aki utolsónak maradt a játékban. 8. A játék két vagy több játékos számára alkalmas.
<b>G18 Legs Under</b>	(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) 1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) – játékosok életének száma 2. Az elején a játék automatikusan generálja a pontozási célmezőt, és az első játékosnak a három nyíl dobásával alacsonyabb pontszámot kell elérnie. Ha ez nem sikerül, akkor elveszít egy életet. 3. Nem szabad, hogy 0 pontot nyerjen. Ha a játékos nem találja el a táblát 0 pontot kap, és elveszít egy életet és a pontozási célmező nem változik. 4. A játékosnak mindig mindhárom nyíl dobásával kevesebbet kell dobnia, mint az ellenfél dobott előtte. A játékos elveszíti az életét, ha a három nyíl dobásával többet dobott, mint az ellenfele előtte. 5. Automatikusan a játékos pontjaihoz adódik 60 pont, ha az nem találta el a céltáblát vagy kihagyott egy dobást.

	<p>6. A játékosnak végre kell hajtania mindhárom dobását, és nem használhatja a Start/Next gombot a következő játékos váltásához – ebben az esetben is veszít egy életet.</p> <p>7. Ha a játékos elveszíti az összes életét, meghallja a hangjelzést és automatikusan kiesik a játékból.</p> <p>8. A győztes az a játékos, aki utolsónak maradt a játékban.</p> <p>9. A játék két vagy több játékos számára alkalmas.</p>
--	---

## TARTOZÉKOK

- 6 Nyíl: réz testtel, műanyag hegy
- 6 csere műanyag hegy
- Használati útmutató
- Nyíl csomagolás

## FELMERŰLŐ PROBLÉMÁK ÉS AZOK MEGOLDÁSA

### A TÁBLÁT NEM LEHET BEKAPCSOLNI

Győződjön meg arról, hogy megfelelően van csatlakoztatva a hálózati adapter /ellenőrizze az elemek állapotát.

### NEM ÍRJA FEL A DOBOTT PONTOKAT

A pontok nem íródnak fel a beállítási módban, vagy ha a játékos felhasználta az összes dobását. Akkor próbálja megnyomni a Start/Next gombot. Esetleg ellenőrizze, hogy nem e akadt meg valamelyik gomb vagy mező.

### MEGAKADT MEZŐ

A szállítás vagy használat során megakadhat vagy beakadhat a mező. Ha ez megtörténik, akkor nem íródnak fel a pontok. Próbálja meg óvatosan kihúzni a nyilat vagy az ujjával feloldani a megakadt mezőt. A megakadt mező feloldása után folytatni lehet a játékot.

### BETÖRT HEGY

A műanyag nyíl hegyek biztonságosak, de csak korlátozott élettartamúak. Ha a nyíl hegye letörik és megakad a táblába, egy fogó segítségével tudja kihúzni. Ne feledje hogy minél nehezebb nyilakat fog használni, annál valószínűbb, hogy a nyíl hegy elgörbül vagy letörik.

### HIBA ELEKTROMÁGNESES HATÁS MIATT

Ha a céltáblát valamilyen elektromágneses mező zavarja, lehet hogy nem működik helyesen vagy teljesen leáll. (A céltáblára rossz hatással lehet például : az erős vihar, hálózati csatlakozás, ingadozó áram feszültség, túl alacsony távolság a villanymotoroktól vagy mikrohullámú sütőktől). Hogy a céltábla ismét megfelelően működjön, vegye ki az elemeket néhány másodpercre, majd helyezze vissza. Ha szükséges, távolítsa el az összes eszközt a céltábla közeléből, mely forrása lehet az elektromágnes interferenciának.

# GARANCIÁLIS FELTÉTELEK, REKLAMÁCIÓ

## Jótálás

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 rendezi, 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:

Pecset és aláírás: