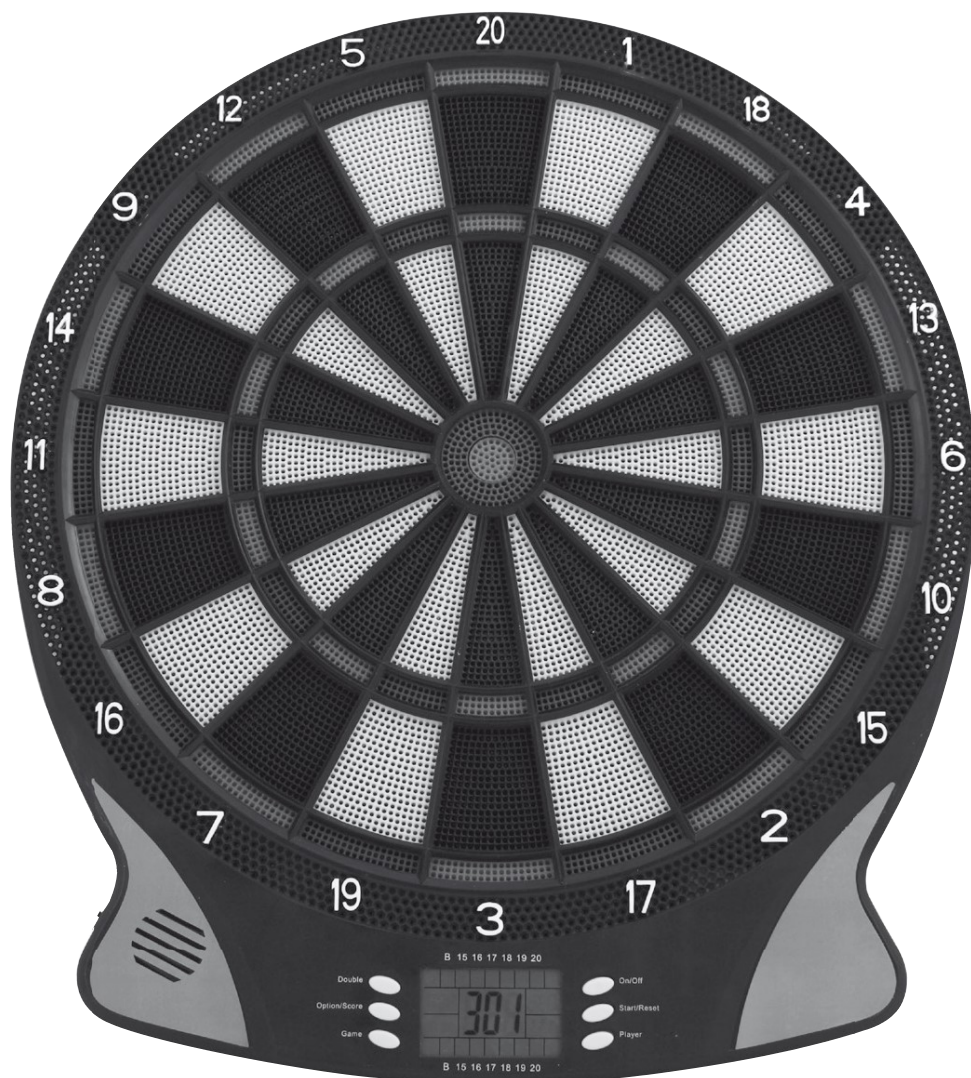




***SPORTWELL***

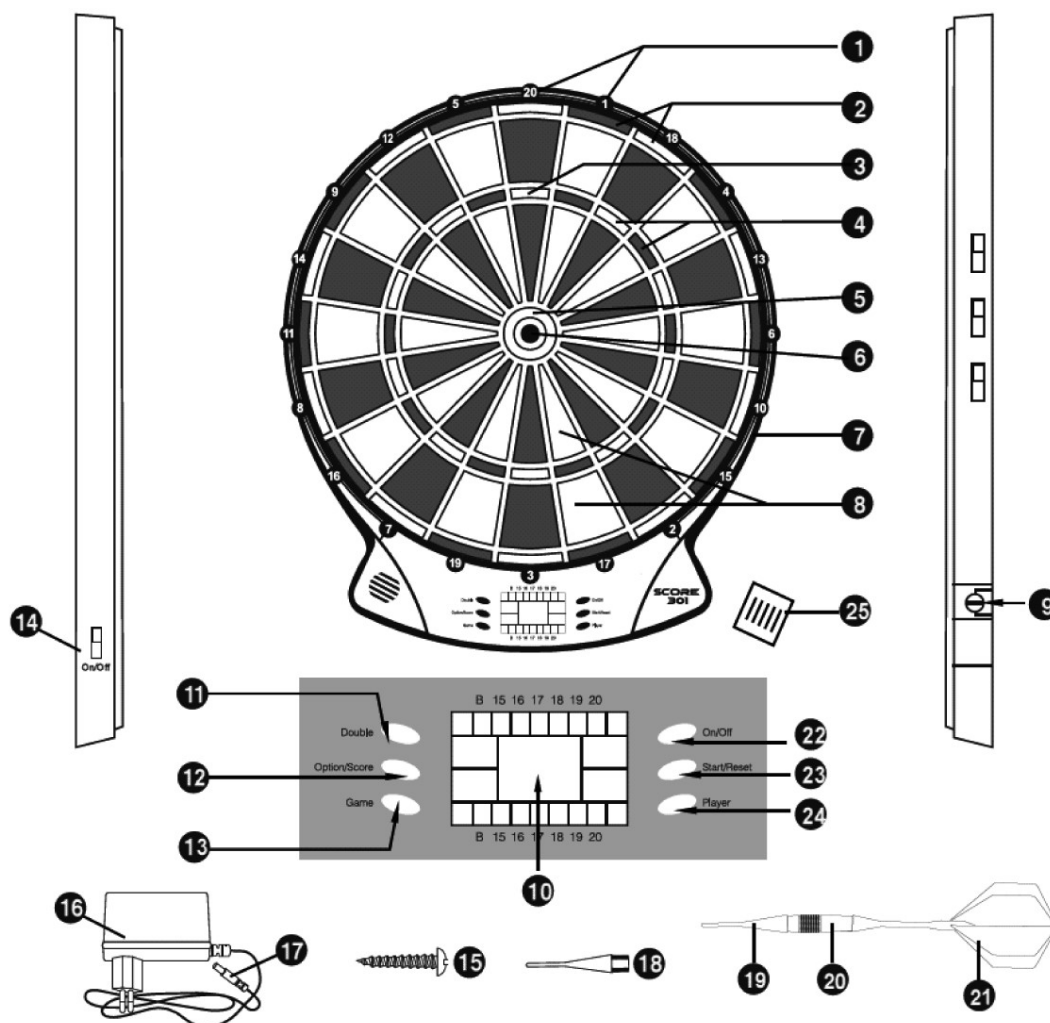
CZ **Elektronický terč**

SK **Elektronický terč**

HU **Elektromos darts**

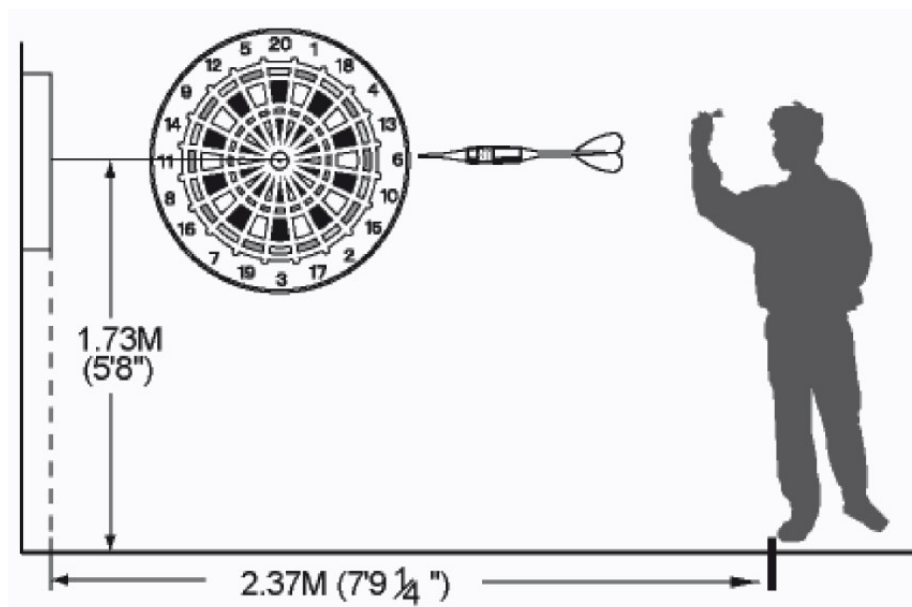
RUS **Электронная мишень**

model 5192015A / 5192077A



- |                                              |                                |
|----------------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Číslo segmentů                            | 14. Zapnutí / Vypnutí zvuku    |
| 2. Dvojnásobek (2x)                          | 15. Šroubky (2x)               |
| 3. Trojnásobná 20 - nejvyšší skóre (60 bodů) | 16. Adapter (model 5192077)    |
| 4. Trojnásobek (3x)                          | 17. Konektor (model 5192077)   |
| 5. Vnější „býčí oko“ (25 bodů)               | 18. Náhradní hroty (10x)       |
| 6. Vnitřní „býčí oko“ (50 bodů)              | 19. Plastový hrot              |
| 7. Zachytávač (0 bodů)                       | 20. Tělo šipky                 |
| 8. Jednonásobná oblast (1x)                  | 21. Letky                      |
| 9. Vstup pro adapter                         | 22. Tlačítko zapnutí / vypnutí |
| 10. Přehled skóre                            | 23. Tlačítko „Start / Reset“   |
| 11. Tlačítko „Double“                        | 24. Tlačítko „Player“          |
| 12. Tlačítko „Option / Score“                | 25. Krytka baterií             |
| 13. Tlačítko „Game“                          |                                |

## Návod k montáži



### Nářadí požadované k montáži

- Šroubovák a vrtačka – (nejsou součástí balení)
- 3 AA baterie (nejsou součástí balení) nebo adaptér (volitelný)

1. Vyberte vhodné místo o zhruba 2,5ti metrech volného prostoru. Vzdálenost pro házení šipek mezi terčem a hráčem musí být 2,37 metrů. Pokud chcete využít adaptér (volitelný), ujistěte se, prosím, že délka kabelu umožňuje spojení mezi terčem a elektrickou zásuvkou.
2. Podržte terč proti stěně tak, aby střed byl 1,73 metrů nad podlahou. Tužkou vyznačte na zeď značky skrz otvory v terči. (možno použít volitelnou instalační šablonu)
3. Vyvrtejte otvory dle značek vyznačených tužkou a pověste terč za montážní šrouby, které jsou součástí balení
4. Instalujte 3 AA baterie (nejsou součástí balení) do otvoru pro baterie nebo zapojte adaptér (volitelný) do zásuvky ve zdi a konektor DC do terče. AC adaptér musí mít napětí 230V AC – 5V/500mA DC  $\oplus - \bullet - \ominus$
5. Seznamte se s funkcemi terče před použitím. Pokud se domníváte, že terč nefunguje správně, podívejte se nejdříve do sekce řešení problémů tohoto návodu.

## Doporučení a návod

Pro tuto hru lze použít pouze ŠIPKY S MĚKKÝMI HROTY. Užití šipek s ocelovými hroty poškodí terč.

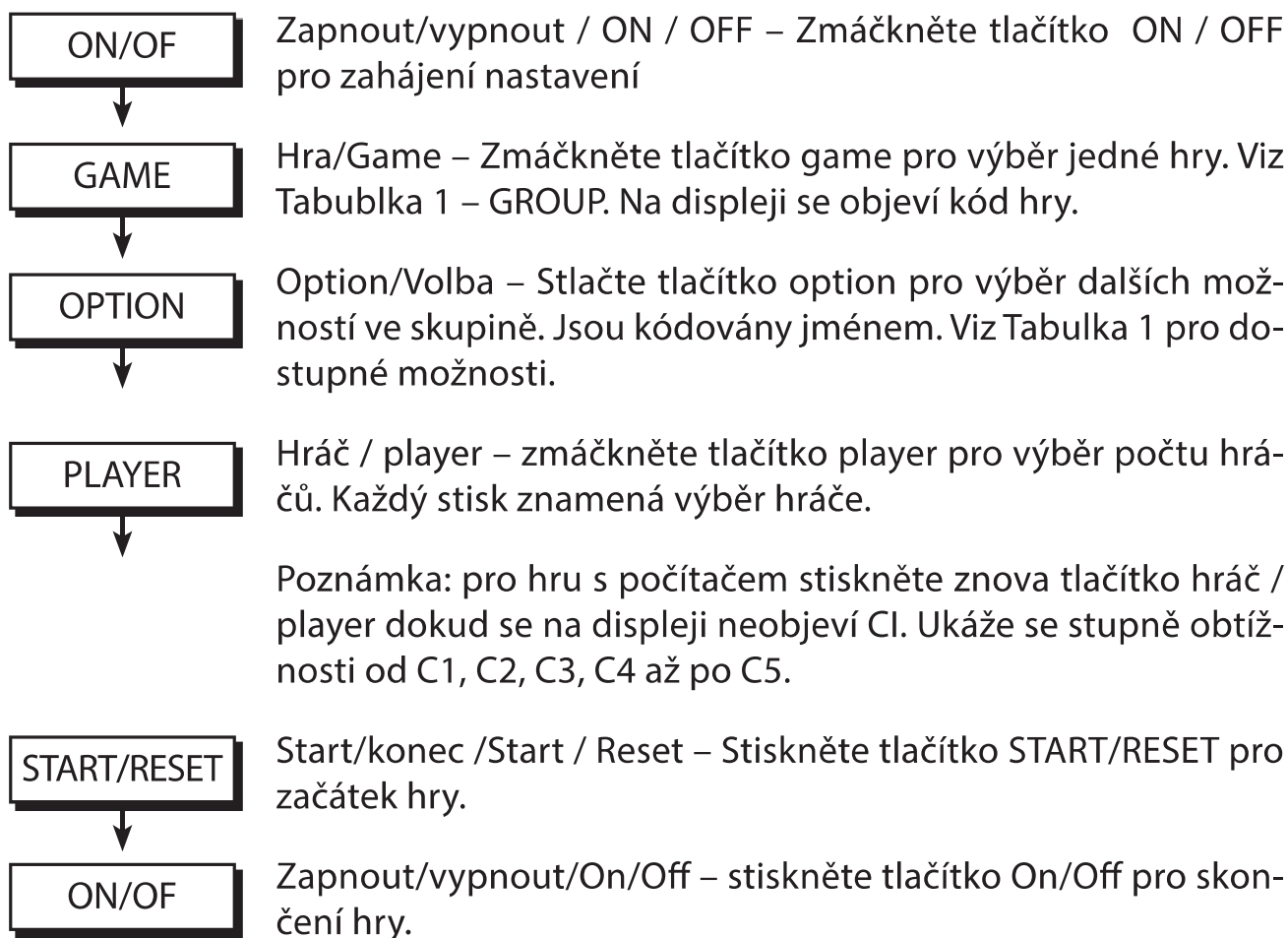
Použijte odpovídající sílu a vzdálenost k házení šipek. Není nutné házet příliš prudce, aby se šipky zabodly do terče. Doporučená hmotnost šipek s měkkými hroty je maximálně 16 gramů.

Měli byste užívat stejný druh měkkých hrotů šipek, jaké jsou součástí tohoto balení k zamezení toho, aby šipky odskakovaly od terče. Nedoporučujeme využití dlouhých hrotů šipek pro tuto hru. Snadněji se zlomí nebo se ohnou.

Pro snazší vyjmutí šipky z terče šipkou při vytahování jemně otočte doprava.

## Nastavení a funkce

### Nastavení hry



# TAB 1

| GAME         | OPTION                                                                                                                                                          |                                                                                                       |                                                                |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
|              | Code                                                                                                                                                            | Dartgame                                                                                              | Range                                                          |
| <b>_01</b>   | 301                                                                                                                                                             | 301                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 501                                                                                                                                                             | 501                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 601                                                                                                                                                             | 601                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 701                                                                                                                                                             | 701                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 801                                                                                                                                                             | 801                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 901                                                                                                                                                             | 901                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
|              | 999                                                                                                                                                             | 999                                                                                                   | 301 to 999                                                     |
| <b>LEA</b>   | 301                                                                                                                                                             | Liga 301                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 501                                                                                                                                                             | Liga 501                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 601                                                                                                                                                             | Liga 601                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 701                                                                                                                                                             | Liga 701                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 801                                                                                                                                                             | Liga 801                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 901                                                                                                                                                             | Liga 901                                                                                              | 301 to 999                                                     |
|              | 999                                                                                                                                                             | Liga 999                                                                                              | 301 to 999                                                     |
| <b>RCL</b>   | rcl                                                                                                                                                             | Round the clock                                                                                       | 105, 110, 115, 120<br>205, 210, 215, 220<br>305, 310, 315, 320 |
|              | S-o                                                                                                                                                             | Shoot-Out                                                                                             | 5, 7, 9, 11, 13, 15,<br>17, 19, 21                             |
|              | SHi                                                                                                                                                             | Shanghai                                                                                              | 101, 105, 110, 115                                             |
|              | HAL                                                                                                                                                             | Halve-It                                                                                              | 12                                                             |
| <b>CUP</b>   | 100                                                                                                                                                             | Count Up 100                                                                                          | 0 to 100                                                       |
|              | 200                                                                                                                                                             | Count Up 200                                                                                          | 0 to 200                                                       |
|              | 300                                                                                                                                                             | Count Up 300                                                                                          | 0 to 300                                                       |
|              | 400                                                                                                                                                             | Count Up 400                                                                                          | 0 to 400                                                       |
|              | 500                                                                                                                                                             | Count Up 500                                                                                          | 0 to 500                                                       |
|              | 600                                                                                                                                                             | Count Up 600                                                                                          | 0 to 600                                                       |
|              | 700                                                                                                                                                             | Count Up 700                                                                                          | 0 to 700                                                       |
|              | 800                                                                                                                                                             | Count Up 800                                                                                          | 0 to 800                                                       |
|              | 900                                                                                                                                                             | Count Up 900                                                                                          | 0 to 900                                                       |
| <b>His</b>   | HiS                                                                                                                                                             | High Score                                                                                            | 3 to 14                                                        |
| <b>ORS</b>   | orS                                                                                                                                                             | Overs                                                                                                 | 3, 5, 7, 9, 11, 13,                                            |
|              | Und<br>biG                                                                                                                                                      | Unders<br>Big-6                                                                                       | 15, 17, 19, 21                                                 |
| <b>CRI</b>   | cri<br>noc<br>Cut<br>PUP<br>LPc                                                                                                                                 | Cricket – (Standard)<br>No Score Cricket<br>Cut Throat Cricket<br>Killer Cricket<br>Low Pitch Cricket | 0, 20, 25                                                      |
|              | Note: "0": no specific order.<br>"20": must close numbers from 20, 19, 18, 17, 16, 15 to Bull.<br>"25": must close numbers from Bull, 15, 16, 17, 18, 19 to 20. |                                                                                                       |                                                                |
| <b>Color</b> | CL2                                                                                                                                                             | Color                                                                                                 | 100, 200, 300, 400, 500                                        |
|              | bc2                                                                                                                                                             | Bonus Color                                                                                           | 100, 200, 300, 400, 500                                        |
|              | CC2                                                                                                                                                             | Correctional Color                                                                                    | 100, 200, 300, 400, 500                                        |
|              | NC2                                                                                                                                                             | No Color                                                                                              | 3 to 7 marks                                                   |
|              | Fdc                                                                                                                                                             | Free-Dart Color                                                                                       | 5, 10, 15, 20                                                  |
| <b>S-1</b>   | S-1                                                                                                                                                             | Shooting I                                                                                            |                                                                |
|              | S-2                                                                                                                                                             | Shooting II                                                                                           |                                                                |
|              | S-3                                                                                                                                                             | Shooting III                                                                                          |                                                                |
|              | S-4                                                                                                                                                             | Shooting IV                                                                                           |                                                                |

## Speciální funkce

### DOUBLE

DOUBLE – pro hru 301-999 můžete vybrat další nastavení ke zvýšení obtížnosti hry (viz pravidla hry). Nastavení můžete změnit před stisknutím tlačítka hráč /player. Dostupná nastavení jsou:

Double in (DI) – hra je zahájen až po zásahu dvojnásobného pole

Double out (DO) – hra musí být ukončená zásahem dvojnásobného pole

Uvedená nastavení lze i kombinovat.

### SCORE

SCORE – po stisknutí tlačítka se vám ukáže skóre ostatních hráčů kdykoliv během hry. Hra je přerušena při zobrazení skóre.

### START/RESET

START/RESET – stisknutím tlačítka dojde k přerušení hry a způsobí vymazání aktuálních skóre. Pokud stisknete tlačítko znovu, můžete zahájit hru znovu od začátku se stejnými volbami jako předtím. Nebo máte možnost udělat nový výběr.

### ON/OFF switch

ON/OFF vypínač – Můžete zapnout nebo vypnout zvuk pomocí vypínače umístěného na straně terče.

## Hraní hry / Průběh hry

1. Každý hráč je označeno znakem P1, P2,...P8. každý hráč má tři hody šipkou v jednom kole. Tři malé ukazatele u skóre na displeji ukazují zbývajících počet hodů v kole.
2. Tato elektronická hra může ukázat celkové skóre a cíle automaticky.
3. Vždy čkejte na ukončení signalizace terče před hozením další šipky.
4. Poté co hráč dokončí své kolo se terč automaticky zablokuje. Nejprve odstraňte šipky a potom zmáčkněte tlačítko PLAYER k pokračování hry.
5. Hra končí, když je dán vítěz nebo když všichni hráči dokončí svá finální skóre (dle pravidel pro jednotlivé hry). Použijte tlačítko PLAYER nebo tlačítko SCORE k prohlížení umístění jednotlivých hráčů a finálního skóre.



# Pravidla hry

## 301-999

Jde o nejpopulárnější šipkovou hru, hranou ve většině lig a turnajích. Každý hráč začíná hru s 301 bodem (nebo 501, 601 atd.). Na konci každého kola. Součet bodů ze tří hodů je odečten z hráčova skóre. Hráč, který dosáhne jako první přesně nuly, vyhrává hru. Hra může pokračovat, dokud není dáno druhé, třetí a čtvrté pořadí.

Ke zvýšení obtížnosti hry můžete tlačítkem DOUBLE další limity ohledně začátku a ukončení hry. Možnosti jsou následující:

Open In: Skóre začíná, když je hozeno jakékoliv číslo.

Open Out: Hráč může hru skončit hodem, který sníží skóre přesně na nulu. Pokud hráč překročí skóre nutné pro dosažení přesného nulového výsledku, výsledek tohoto kola je zrušen a body se vrátí na úroveň jako před začátkem kola.

Double In: Skórování začíná, pokud je zasaženo číslo v dvojitým terči nebo dvojitým středem. Žádné body nejsou připisovány, dokud není splněna tato podmínka.

Double Out: Hráč může hru skončit, pokud zasažením čísel v dvojitým kruhu nebo dvojitým kruhu dosáhne snížení skóre přesně na nulu. Pokud hráč překročí skóre nutné pro dosažení přesného nulového výsledku nebo bodu 1, výsledek tohoto kola je zrušen a body se vrátí na úroveň jako před začátkem kola (zbývající skóre 1 je také neplatné, protože zde není žádná možnost snížit takové skóre dvojitým zásahem).

## LEAGUE 301-999

Jde o týmovou variantu hry 301-999, velmi oblíbenou mezi hráči lig. Jsou zde vždy dva týmy a až 4 hráči v jednom týmu. Například: Hráč č. 1 a hráč č. 2 proti hráči č. 3 a č. 4. Hra se hraje stejným způsobem jako hra 301-999 pro jednotlivce.

## ROUND THE CLOCK

Hráč se snaží zasáhnout čísla od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15 nebo od 1 do 20 (v závislosti na volbě). Pokud je číslo zasaženo, potom hra pokročí k zasažení dalšího čísla. Hráč, který jako první získá a zasáhne poslední číslo ve hře, vyhrává.

## SHOOT-OUT

Na displeji se ukáže náhodné cílové skóre dané náhodně počítačem. Máte 10 sekund na hod šipkou. Zásah cíle je vždy počítán jako 1 bod i v polích double a triple. Pokud čas vyprší, počítá se to jako ztráta. Na displeji se zobrazí nový cíl po každém hodu. První hráč, který sníží své skóre na nulu, vyhrává.

## SHANGHAI

Hra je podobná hře Round-The-Clock. Hráči začnou házením čísla 1 a pokračují k číslu 20 a středu. Zásah není počítán, pokud zásah není přesný a číslo nemá aktuální požadovanou hodnotu. Dvojitý a trojitý zásah je počítán jako dvojnásobek a trojnásobek čísla. Skóre se sčítají a hra je omezena na 7 kol, nebo 21 hodů. Například: Zásah čísla 3 na poli double se počítá jako 6 bodů ( $2 \times 3 = 6$ ). Po sedmém kole vyhrává hráč s největším počtem bodů.

## HALVE-IT

Každý hráč začne hodem pro čísla 12 a pak 13, 14, jakýkoliv zásah v poli double, 15, 16, 17, jakýkoliv zásah v poli triple, 18, 19, 20 a střed. Každý hráč hází šipku třikrát na stejné číslo a v dalším kole pokračuje v hodu na další číslo v pořadí. Všechna skóre se sčítají. Hodnota zásahu do pole double se násobí dvakrát a hodnota zásahu do pole triple se násobí třikrát. Pokud hráč se hráč v jednom kole netrefí do daného cíle ani jednou, jeho skóre se snižuje na polovinu. Hráč s největším počtem bodů vyhrává.

## COUNT-UP

Jednoduchá hra, kterou může hrát každý. Cílem je porazit soupeře dosažením určeného počtu bodů jako první. Vhodný počet cílových bodů je: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč by se měl snažit o dosažení co největšího počtu bodů v každém kole. Finální počet nastřádaných bodů může být vyšší než stanovený cílový počet bodů.

## HIGH SCORE

Hra je podobná hře Count-Up s výjimkou toho, že hra končí s ukončením sedmého kola. Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává.

## OVERS

Jde o jednoduchou a rychlou hru. Hráči se snaží získat stejný nebo vyšší výsledek než poslední nejvyšší skóre v jednom kole. Pokud je skóre hráče nižší, než celkový výsledek předchozích třech hodů, hráčovi je odebrán jeden „život“. Každý hráč má tři životy. Poslední hráč ve hře je vítězem.

## UNDERS

Hra je podobná hře Overs s výjimkou toho, že cílem je nasbírat co nejnižší počet bodů při třech hodech v jednom kole. Pokud je výsledek tří hodů vyšší než daný limit, hráči se vezme jeden „život“. Každé minutí terče, nebo hod mimo bodovací pole, je penalizován počtem 60ti bodů ( $3 \times 20$ , nejvyšší možné skóre při jednom hodu). Poslední hráč ve hře, který má život, vyhrává.



## **BIG-6**

Hráč se má pokusit získat šanci sebrat další cíl tím, že nejprve hodí aktuální cíl. Jednoduchá šestka (Sigle-6) je prvním cílem, když hra začíná. Během třech hodů, hráč musí jednou zasáhnout cíl, aby si zachránil život. Pokud se hráč trefí prvním, nebo druhým hodem, má šanci dalším hodem udělat výběr dalšího cíle. Takovým cílem mohou být pole sigle, double i triple. Strategií je vybrat pro spoluhráče nejtěžší možný cíl, jako například trojitá dvacítká (triple-20) nebo dvojitý střed (double-Bull's Eye). Poslední hráč ve hře, kterému zbyde život, je vítězem.

## **CRICKET – (Standard)**

Hra Cricket je velmi populární.

Hra je hraná s čísly od 15 do 20 a střed (Bull's Eye). Každý hráč musí k uzavření čísla hodit toto číslo třikrát. Zásah čísla v poli single se počítá jako jeden zásah. Zásah čísla v poli double se počítá jako dva zásahy a hod do pole triple se započítává jako tři zásahy. Poté, co je číslo uzavřeno, započítávají se další zásahy těchto čísel jako body v této hodnotě do skóre.

Pokud je však číslo uzavřeno všemi hráči, prostřednictvím tohoto čísla již není možno navyšovat své skóre. Vítězem je ten hráč, který jako první uzavře všechna čísla a má nejvyšší skóre. Pokud jsou skóre vyrovnaná, vyhrává ten hráč, který uzavře všechna čísla jako první.

Strategie může být velice rozdílná v případě, že je hra hraná s omezením uzavření každého čísla v určitém pořadí.

## **NO SCORE CRICKET**

Jedná se o jednodušší verzi hry CRICKET. Cílem je uzavřít všechna čísla co nejdříve. Nejsou započítávány žádné další body za hod do již uzavřeného čísla. Pokud je číslo zasaženo třikrát, hráč se dál pokouší o zásahy jiných cílů. Vítězem je ten hráč, který všechna čísla zasáhne třikrát jako první.

## **CUT THROAT CRICKET**

Jde o obrácenou hru CRICKET se započítáváním bodů. Nejvíce populární pro hru třech hráčů. Dva hráči se mohou spojit proti třetímu hráči předtím, než začnou bojovat jeden proti druhému.

Poté, co je číslo uzavřeno, další zásah do tohoto čísla je přidán do skóre spoluhráče. Nejvyšší nahromaděné skóre je ztrátové skóre. Žádné skóre nebude připsáno hráči, který má číslo již uzavřené. Vítězem je ten, kdo má nejnižší skóre a jako první uzavřenina všechny čísla. Pokud hráč, který jako první uzavřel všechna čísla, má zároveň vyšší skóre než ostat-

ní hráči, musí hrát dál a snažit se o zvýšení skóre spoluhráče minimálně na svou úroveň skóre. Proto nejlepší strategií je nejprve uzavření všech čísel, čímž zablokuje spoluhráče v přidávání bodů na náš účet a přitom máme šanci penalizovat ostatní.

### **KILLER CRICKET**

Hra je velice podobná hře NO SCORE CRICKET s přidaným jedním prvkem. Pokud je číslo uzavřeno, hráč má šanci eliminovat zásah spoluhráče opětovným zásahem stejného čísla. Pokud ale spoluhráč číslo již také uzavřel, zásahy mu nemohou být umazány. Vězte že, každý pozitivní zásah vypne světlo na displeji, namísto zapnutí. Hráč, který uzavře jako první všechna čísla, vyhrává. Příklad: Pro číslo 19 má hráč č. 1 jeden zásah, hráč č. 2 dva zásahy a hráč č. 3 má číslo 19 již uzavřeno (3 zásahy). Hráč č. 4 zasáhne trojitou 19 (triple 19), takže má číslo 19 také uzavřeno. V dalším hodu však trefí opět číslo 19. V důsledku toho je hráči č. 1 umazán jeden zásah na číslo 19, stejně tak hráči č. 2 je snížen počet zásahů na číslo 19 o jeden zásah a hráč č. 3 není postižen, protože má číslo 19 již uzavřeno. To znamená, že hráči č. 1 a č. 2 jsou o jeden zásah dále od uzavření čísla 19.

### **LOW PITCH CRICKET**

Tato verze hry Cricket využívá nižších očíslovaných prvků na tabuli. Hráči musí uzavřít čísla od 1 do 6 a střed (Bull's Eye). Všechny ostatní pravidla jsou stejná jako ve hře Cricket (standard).

### **COLOR**

Na začátku hry musí každý hráč hodit jednu šipku pro určení toho, na jakou barvu bude kdo házet (barva pole čísla 20, nebo barva pole čísla 1). Pokud hráč v tomto kole zasáhne střed (Bull's Eye), musí házet znovu, dokud hodem neurčí barvu. Potom se každý hráč pokouší zasáhnout své barevné pole a nasbírat body do celkového skóre, které musí být dáno předem před začátkem hry a nastaveno v možnostech hry (Game options): 100, 200, 300, 400 nebo 500. Pokud hráč hodí šipku do barvy spoluhráče, body se nezapočítávají. Hod do středu se započítává do vašeho celkového skóre. Hráč, který jako první dosáhne zadaného konečného skóre, vyhrává.

### **BONUS COLOR**

Hra se hraje jako hra Color s jednou výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do barevného pole spoluhráče, body z tohoto hodu se započítávají spoluhráči do jeho celkového skóre.

### **CORRECTIONAL COLOR**

Hra se hraje jako hra Color s jednou výjimkou. Pokud hráč hodí šipku do barevného pole

spoluhráče, body z tohoto hodu se odčítají z hráčova celkového skóre.

### **NO SCORE COLOR**

Hra se hraje jako hra Color s jednou výjimkou. Každý hráč se pokouší hodit šipku do svého barevného pole k dosažení jednoho bodu. Celkové skóre musí být určeno předem před začátkem hry a nastaveno v možnostech hry (Game Options): 3, 4, 5, 6 nebo 7 celkových bodů. Pokud hráč hodí šipku do barevného pole spoluhráče, body z tohoto hodu se odčítají z hráčova celkového skóre a hráč ztrácí své kolo. Hod do středu se nezapočítává do vašeho celkového skóre. Vítězem je hráč s dosaženými body (a kdy ostatní hráč jsou na nulovém výsledku).

### **FREE-DART COLOR**

Hra se hraje jako hra Color s jednou výjimkou. Každý hráč se pokouší hodit šipku do svého barevného pole k dosažení maximálního počtu bodů. Celkový počet házených šipek musí být určen předem před začátkem hry a nastaven v možnostech hry (Game Options): 5, 10, 15 nebo 20 šipek. Pokud hráč hodí šipku do barevného pole spoluhráče, body z tohoto hodu se nezapočítávají do celkového skóre hráče. Také zásah do středu (Bull's Eye) se nezapočítává do hráčova celkového skóre. Hráč, který dosáhne nejvyššího počtu bodů po odházení všech šipek, se stává vítězem.

### **SHOOTING I**

V této hře každý hráč hází tři šipky. Hráč s nejvyššími třemi hody vyhrává kolo. Hra pokračuje, dokud jeden hráč nedosáhne vítězství v sedmi kolech.

### **SHOOTING II**

Hra se hraje jako Shooting I, s tím rozdílem, že platí pouze ty šipky, které přistanou v polích single, double a triple v číselné výšeči 15, 16, 17, 18, 19, 20 a středu (Bull's Eye). Vítězem je ten, kdo jako první vyhraje 7 kol.

### **SHOOTING III**

Hra se hraje jako Shooting II. Hra trvá 7 kol a vítězem je ten, kdo jako první vyhraje 4 kola.

### **SHOOTING IV**

Hra se hraje jako Shooting I, s tím rozdílem, že platí pouze ty šipky, které přistanou v polích single, double a triple v číselné výšeči 15, 16, 17, 18, 19, 20 a středu (Bull's Eye). Hra trvá 7 kol a vítězem je ten, kdo jako první vyhraje 4 kola.

## ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

**Bez energie** – zkontrolujte, zda jsou baterie řádné instalovány.

Pokud zvolíte volitelný adaptér, zkontrolujte a ujistěte se, prosím, zda je AC adaptér řádně zapojen do elektrické zásuvky a DC přípojka je řádně zapojena do DC konektoru terče.

**Hra nepříčítá body** – Ujistěte se, jestli je hra řádně nastavena a odblokována (hold on) nebo v průběhu kontroly skóre. Zmáčkněte tlačítko start/reset pro kontrolu, zda hra nastartuje. Můžete také zkontrolovat, zda není zablokováno nějaké tlačítko nebo skórovací prvek.

**Zaseknutý díl nebo tlačítko** – v průběhu přepravy nebo běžné hry je možné že se některé skórovací prvky dočasně zablokují. Jestliže taková situace nastane, všechny automaticky skórovací funkce se přeruší. Jemným odebráním šipky nebo vykláním prvku prstem, prvek uvolníte. Poté může být hra dokončena a skórovací funkce se vrátí do normálu.

**Odstranění rozbitého hrotu** – Měkké hroty se mohou zlomit a zůstat v terči. V tomto případě je zkuste jemně vytáhnout kleštěmi. Pozn.: Těžší šipka znamená vyšší šanci pro ohnutí nebo prasknutí hrotu

**Zdrojová nebo elektromagnetická porucha** – Mohou se vyskytnout elektromagnetické poruchy. Elektronika terče může vykazovat chybné chování nebo přestat fungovat (např. silná bouřka, výkyvy elektrického napětí, nebo velmi blízkost elektrických motorů nebo mikrovlnné trouby). K návratu hry do normálního fungování, odstraňte baterie na několik vteřin a pak je nainstalujte zpět. Ujistěte se, že byl odstraněn také zdroj, který poruchu způsobil.

**Záruka neplatí, pokud byl terč otevřen nebo rozmontován.**

# BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ

## Varování!

Různé typy baterií nebo staré a nové baterie nesmí být kombinovány. Nenabíjecí jednorázové baterie nesmí být nabíjeny. Nabíjecí baterie musí být před nabíjením vyjmuty / odstraněny z terče. Vybité baterie musí být vyjmuty z terče. Baterie musí být vloženy se správnou polaritou. Zdrojový terminál nesmí být zkratován. Používejte pouze doporučený AC adaptér (viz montážní návod). Adaptér není hračka. Chraňte terč před extrémním počasím a teplotami. Chraňte terč před tekutinami a velkou vlhkostí. Čistěte terč vlhkým hadříkem a/nebo jemným čistícím prostředkem. Před čištěním odpojte terč od zdroje energie. Pravidelně kontrolujte AC adaptér (volitelný) nebo nabíječku baterií, zda není poškozena jejich přírodní vidlice, kabel, případně jiné části. V případě poškození nepoužívejte terč, dokud není závada odstraněna.

## Upozornění!

Šipky jsou sport pro dospělé. Děti mohou hru používat pouze pod dohledem dospělých. Návod čtěte, prosím, pozorně.

Nemířte šipkami na jiné osoby a bytosti.

Řádné užívání této hry zabrání poškození nebo zranění.

## Recyklace



Značka „přeškrtnutá popelnice“ znamená, že tento produkt a baterie nebo adaptér (volitelný) nesmí být vyhazovány do domácího odpadu. Měly by být odděleny. Pokud doslouží, odevzdejte je na autorizovaném sběrném místě, aby mohly být recyklovány. Tento čin chrání životní prostředí a vaše zdraví

