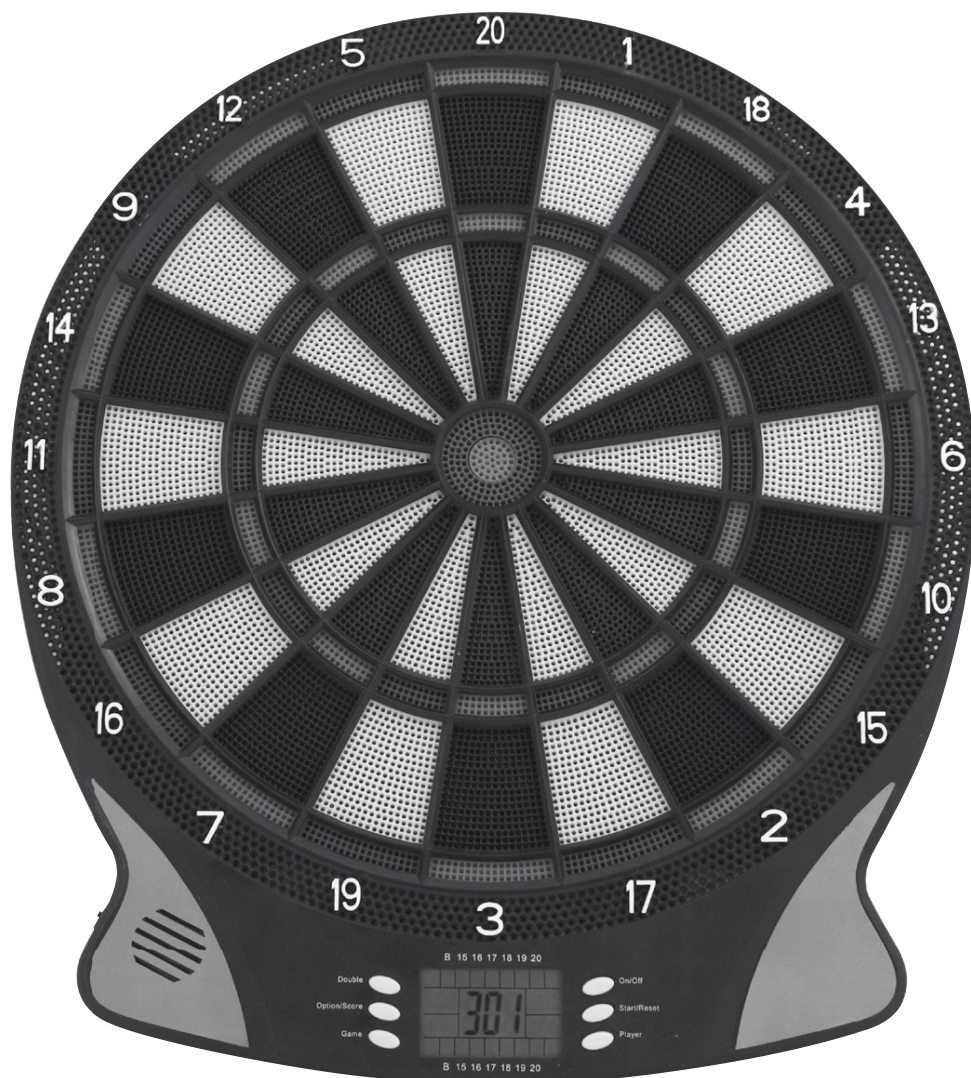




SPORTWELL

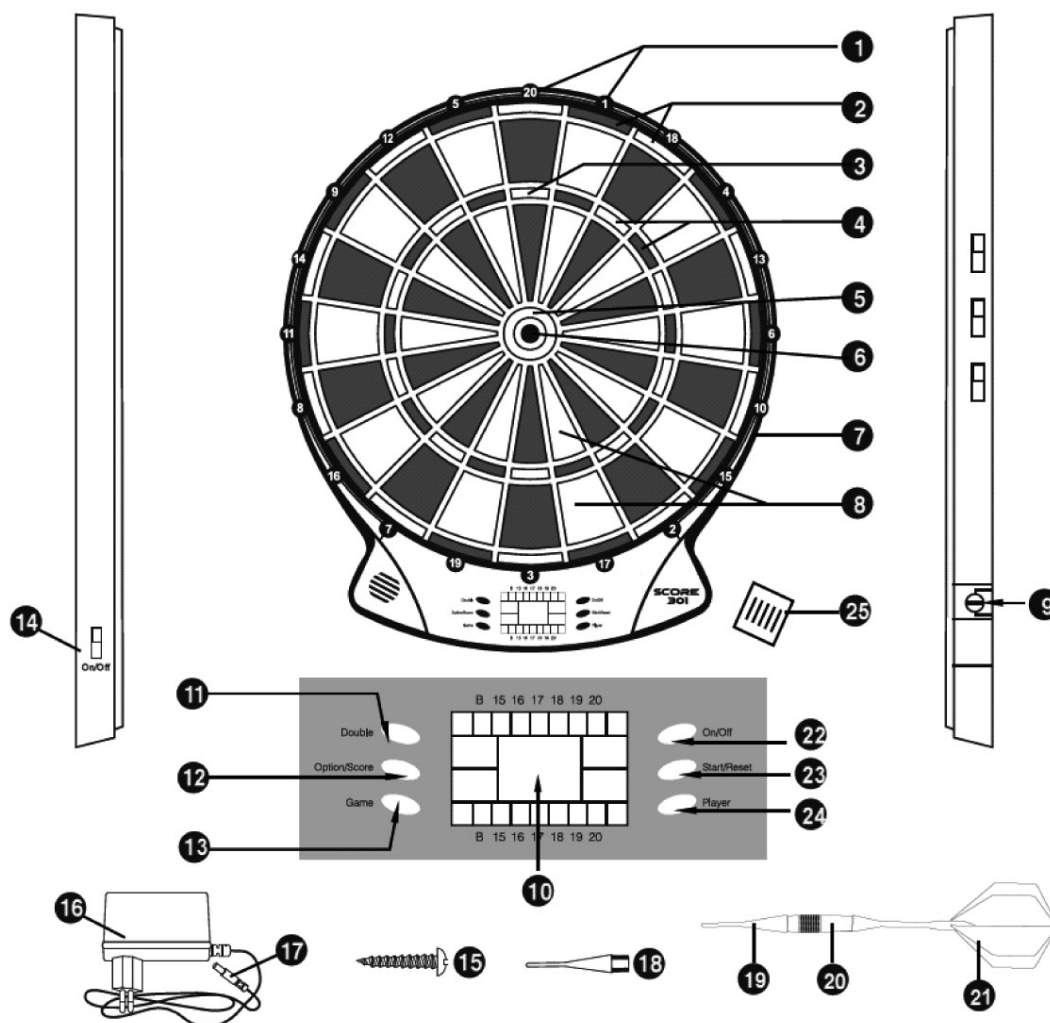
CZ **Elektronický terč**

SK **Elektronický terč**

HU **Elektromos darts**

RUS **Электронная мишень**

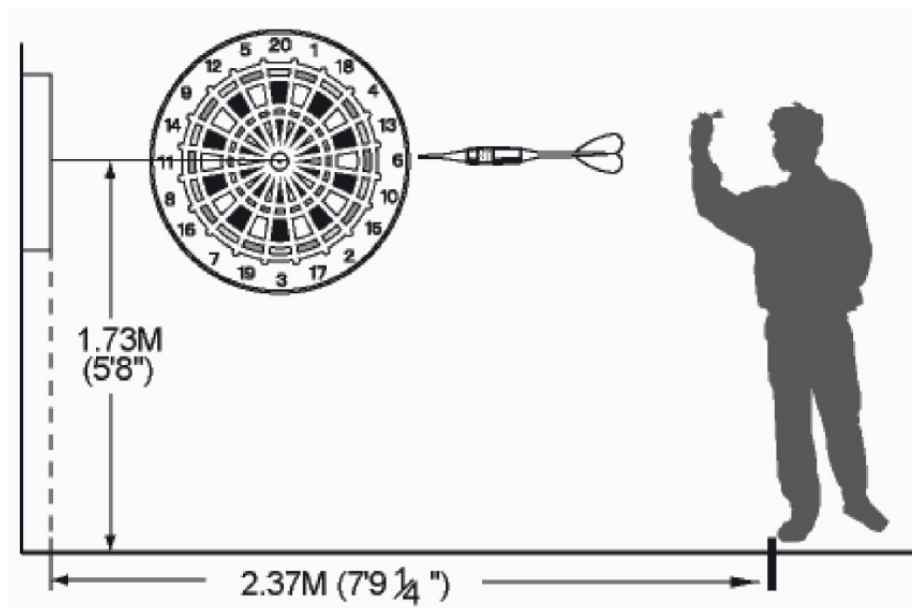
model 5192015A / 5192077A



1. Čísla segmentov
2. Dvojnásobok (2x)
3. Trojnásobná 20 najvyššie skóre (60 bodov)
4. Trojnásobok (3x)
5. Vonkajšie „býčie oko“ (25 bodov)
6. Vnútorne „býčie oko“ (50 bodov)
7. Zachytávač (0 bodov)
8. Jednonásobná oblasť (1x)
9. Vstup pre adaptér
10. Prehľad skóre
11. Tlačidlo „Double“
12. Tlačidlo „Option / Score“

13. Tlačidlo „Game“
14. Zapnutie / Vypnutie zvuku
15. Skrutky (2x)
16. Adaptér (model 5192077)
17. Konektor (model 5192077)
18. Náhradné hroty (10x)
19. Plastový hrot
20. Telo šípky
21. Letky
22. Tlačidlo zapnutia / vypnutia
23. Tlačidlo „Štart / Reset“
24. Tlačidlo „Player“
25. Kryt batérií

Návod na montáž



Náradie požadované na montáž

- Skrutkovač a vŕtačka – (nie sú súčasťou balenia)
- 3 AA batérie (nie sú súčasťou balenia) alebo adaptér (voliteľné)

1. Vyberte vhodné miesto o zhruba 2,5 metroch voľného priestoru. Vzďialenosť na hádzanie šípok medzi terčom a hráčom musí byť 2,37 metrov. Pokiaľ chcete využiť adaptér (voliteľný), uistite sa, prosím, že dĺžka káblu umožňuje spojenie medzi terčom a elektrickou zásuvkou.
2. Podržte terč proti stene tak, aby stred bol 1,73 metrov nad podlahou. Ceruzkou vyznačte na stenu značky cez otvory v terči. (možno použiť voliteľnú inštaláčnú šablónu)
3. Vyvŕtajte otvory podľa značiek vyznačených ceruzkou a zavesťte terč za montážne skrutky, ktoré sú súčasťou balenia
4. Inštalujte 3 AA batérie (nie sú súčasťou balenia) do otvoru na batérie alebo zapojte adaptér (voliteľný) do zásuvky v stene a konektor DC do terča. AC adaptér musí mať napätie 230V AC – 5V/500mA DC $\oplus - \bullet - \ominus$
5. Zoznámte sa s funkciami terča pred použitím. Pokiaľ si myslíte, že terč nefunguje správne, pozrite sa najskôr do sekcie riešenie problémov tohto návodu.

Doporučenia a návod

Pre túto hru možno použiť len ŠÍPKY S MÄKKÝMI HROTMI. Použitie šípok s oceľovými hrotmi poškodí terč.

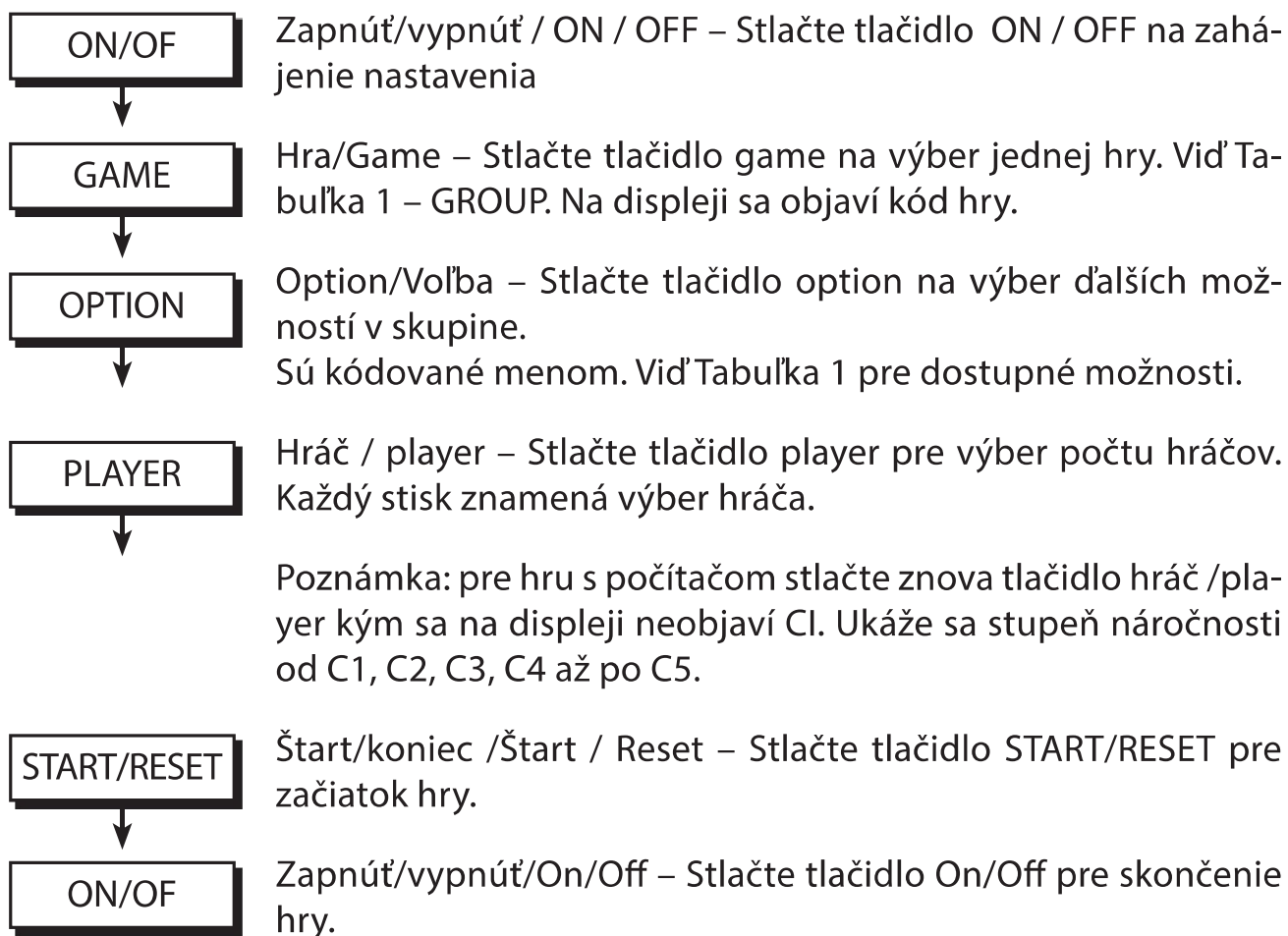
Použite odpovedajúcu silu a vzdialenosť na hádzanie šípok. Nie je nutné hádzať príliš prudko, aby sa šípky zabodli do terča. Doporučená hmotnosť šípok s mäkkými hrotmi je maximálne 16 gramov.

Mali by ste používať rovnaký druh mäkkých hrotov šípok, aké sú súčasťou tohto balenia na zamedzenie toho, aby šípky odskakovali od terča. Neodporúčame používanie dlhých hrotov šípok pre túto hru. Ľahšie se zlomia alebo sa ohnú.

Na ľahšie vybratie šípky z terča šípkou pri vyťahovaní jemne otočte doprava

Nastavenie a funkcie

Nastavenie hry



TAB 1

GAME	OPTION		
	Code	Dartgame	Range
_01	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
LEA	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
RCL	rcl	Round the clock	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320
	S-o	Shoot-Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
	SHi	Shanghai	101, 105, 110, 115
	HAL	Halve-It	12
CUP	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
His	HiS	High Score	3 to 14
ORS	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13,
	Und biG	Unders Big-6	15, 17, 19, 21
CRI	cri noc Cut PUP LPc	Cricket – (Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket Low Pitch Cricket	0, 20, 25
	Note: "0": no specific order. "20": must close numbers from 20, 19, 18, 17, 16, 15 to Bull. "25": must close numbers from Bull, 15, 16, 17, 18, 19 to 20.		
Color	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
S-1	S-1	Shooting I	
	S-2	Shooting II	
	S-3	Shooting III	
	S-4	Shooting IV	

Špeciálne funkcie

DOUBLE

DOUBLE – pre hru 301-999 môžete vybrať ďalšie nastavenie na zvýšenie náročnosti hry (viď. pravidla hry). Nastavenie môžete zmeniť pred stlačením tlačidla hráč /player. Dostupné nastavenia sú:

Double in (DI) – hra je zahájená až po zásahu dvojnásobného poľa

Double out (DO) – hra musí byť ukončená zásahom dvojnásobného poľa

Uvedené nastavenia je možné aj kombinovať.

SCORE

SCORE – po stlačení tlačidla sa vám ukáže skóre ostatných hráčov kedykoľvek počas hry. Hra je prerušená pri zobrazení skóre.

START/RESET

START/RESET – stlačením tlačidla dôjde k prerušeniu hry a spôsobí vymazanie aktuálnych skóre. Pokiaľ stlačíte tlačidlo znovu, môžete zahájiť hru znovu od začiatku s rovnakými voľbami ako predtým. Alebo máte možnosť urobiť nový výber.

ON/OFF switch

ON/OFF vypínač – Môžete zapnúť alebo vypnúť zvuk za pomoci vypínača umiestneného na strane terča

Hranie hry / Priebeh hry

1. Každý hráč je označený znakom P1, P2,...P8. každý hráč má tri hody šípkou v jednom kole. Tri malé ukazovatele vedľa skóre na displeji ukazujú zostávajúci počet hodov v kole.
2. Táto elektronická hra môže ukázať celkové skóre a ciele automaticky.
3. Vždy čakajte na ukončenie signalizácie terča pred hodením ďalšej šípky.
4. Potom čo hráč dokončí svoje kolo sa terč automaticky zablokuje. Najskôr odstráňte šípky a potom stlačte tlačidlo PLAYER na pokračovanie hry.
5. Hra končí, keď je daný víťaz alebo keď všetci hráči dokončia svoje finálne skóre (podľa pravidiel pre jednotlivé hry). Použite tlačidlo PLAYER alebo tlačidlo SCORE na prezeranie umiestnenia jednotlivých hráčov a finálneho skóre.

Pravidla hry

301-999

Ide o najpopulárnejšiu šípkovú hru, hranú vo väčšine líg a turnajoch. Každý hráč začína hru s 301 bodmi (alebo 501, 601 atď.). Na konci každého kola. súčet bodov z troch hodov je odčítaný z hráčovho skóre. Hráč, ktorý dosiahne ako prvý presnú nulu, vyhráva hru. Hra môže pokračovať, pokiaľ nie je dané druhé, tretie a štvrté miesto.

Na zvýšenie náročnosti hry môžete tlačidlo DOUBLE nastaviť ďalšie limity ohľadne začiatku a ukončenia hry. Možnosti sú nasledujúce:

Open In: Skóre začína, keď je hodené akékoľvek číslo.

Open Out: Hráč môže hru skončiť hodom, ktorý zníži skóre presne na nulu. Pokiaľ hráč prekročí skóre nutné na dosiahnutie presného nulového výsledku, výsledok tohto kola je zrušený a body sa vrátia na úroveň ako pred začiatkom kola.

Double In: Skórovanie začína, pokiaľ je zasiahnuté číslo v dvojitom terči alebo dvojitom strede. Žiadne body nie sú pripisované, pokiaľ nie je splnená táto podmienka.

Double Out: Hráč môže hru skončiť, pokiaľ zasiahnutie čísel v dvojitom kruhu alebo dvojitého kruhu dosiahne zníženie skóre presne na nulu. Pokiaľ hráč prekročí skóre nutné pre dosiahnutie presného nulového výsledku alebo bodu 1, výsledok tohto kola je zrušený a body sa vrátia na úroveň ako pred začiatkom kola (zostávajúce skóre 1 je tiež neplatné, pretože nie je žiadna možnosť znížiť také skóre dvojitým zásahom).

LEAGUE 301-999

Ide o teamovú variantu hry 301-999, veľmi obľúbenú medzi hráčmi líg. Sú tu vždy dva teamy a až 4 hráči v jednom teame. Napríklad: Hráč č. 1 a hráč č. 2 proti hráči č. 3 a č. 4. Hra sa hrá rovnakým spôsobom ako hra 301-999 pre jednotlivcov.

ROUND THE CLOCK

Hráč sa snaží zasiahnuť čísla od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15 alebo od 1 do 20 (v závislosti na voľbe). Pokiaľ je číslo zasiahnuté, potom hra pokročí k zasiahnutiu ďalšieho čísla. Hráč, ktorý ako prvý získa a zasiahne posledné číslo v hre, vyhráva.

SHOOT-OUT

Na displeji sa ukáže náhodné cieľové skóre dané náhodne počítačom. Máte 10 sekúnd na hod šípkou. Zásah cieľa je vždy počítaný ako 1 bod aj v poliach double a triple. Pokiaľ čas vyprší, počíta sa to ako strata. Na displeji sa zobrazí nový cieľ po každom hode. Prvý hráč, ktorý zníži svoje skóre na nulu, vyhráva.

SHANGHAI

Hra je podobná hre Round-The-Clock. Hráči začnú hádzaním čísla 1 a pokračujú k číslu 20 a stred. Zásah nie je počítaný, pokiaľ zásah nie je presný a číslo nemá aktuálnu požadovanú hodnotu. Dvojitý a trojitý zásah je počítaný ako dvojnásobok a trojnásobok čísla. Skóre sa sčítajú a hra je obmedzená na 7 kôl, alebo 21 hodov. Napríklad: Zásah čísla 3 na poli double sa počíta ako 6 bodov ($2 \times 3 = 6$). Po siedmom kole vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

HALVE-IT

Každý hráč začne hodom pre čísla 12 a potom 13, 14, akýkoľvek zásah v poli double, 15, 16, 17, akýkoľvek zásah v poli triple, 18, 19, 20 a stred. Každý hráč hádže šípku trikrát na rovnaké číslo a v ďalšom kole pokračuje v hode na ďalšie číslo v poradí. Všetky skóre se sčítajú. Hodnota zásahu do poľa double sa násobí dvakrát a hodnota zásahu do poľa triple sa násobí trikrát. Pokiaľ sa hráč v jednom kole netrafí do daného cieľa ani raz, jeho skóre se znižuje na polovicu. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.

COUNT-UP

Jednoduchá hra, ktorú môže hrať každý. Cieľom je poraziť súpera dosiahnutím určeného počtu bodov ako prvý. Vhodný počet cieľových bodov je: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč by sa mal snažiť o dosiahnutie čo najväčšieho počtu bodov v každom kole. Finálny počet nahraných bodov môže byť vyšší než stanovený cieľový počet bodov.

HIGH SCORE

Hra je podobná hre Count-Up s výnimkou toho, že hra končí s ukončením siedmeho kola. Hráč, ktorý získa najviac bodov, vyhráva.

OVERS

Ide o jednoduchú a rýchlu hru. Hráči se snažia získať rovnaký alebo vyšší výsledok než posledné najvyššie skóre v jednom kole. Pokiaľ je skóre hráča nižšie, než celkový výsledok predchádzajúcich troch hodov, hráčovi je odobratý jeden „život“. Každý hráč má tri životy. Posledný hráč v hre je víťazom.

UNDERS

Hra je podobná hre Overs s výnimkou toho, že cieľom je nazbierať čo najnižší počet bodov pri troch hodoch v jednom kole. Pokiaľ je výsledok troch hodov vyšší než daný limit, hráčovi sa vezme jeden „život“. Každé minútie terča, alebo hod mimo bodovacieho poľa,

je penalizovaný počtom 60tich bodov (3 x 20, najvyššie možné skóre pri jednom hode). Posledný hráč v hre, ktorý má život, vyhráva.

BIG-6

Hráč sa má pokúsiť získať šancu zobrať ďalší cieľ tým, že najskôr hodí aktuálny cieľ. Jednoduchá šestka (Sigle-6) je prvým cieľom, keď hra začína. Počas troch hodov, hráč musí raz zasiahnuť cieľ, aby si zachránil život. Pokiaľ sa hráč trafí prvým, alebo druhým hodom, má šancu ďalším hodom urobiť výber ďalšieho cieľa. Takýmto cieľom môžu byť polia single, double i triple. Stratégiou je vybrať pre spoluhráčov najťažší možný cieľ, ako napríklad trojitá dvadsiatka (triple-20) alebo dvojité stred (double-Bull's Eye). Posledný hráč v hre, ktorému zostane život, je víťazom.

CRICKET – (Standard)

Hra Cricket je veľmi populárna.

Hra je hraná s číslami od 15 do 20 a stred (Bull's Eye). Každý hráč musí na uzavretie čísla hodiť toto číslo trikrát. Zásah čísla v poli single sa počíta ako jeden zásah. Zásah čísla v poli double sa počíta ako dva zásahy a hod do pole triple sa počíta ako tri zásahy. Potom, čo je číslo uzavreté, započítavajú sa ďalšie zásahy týchto čísel ako body v tejto hodnote do skóre.

Pokiaľ je však číslo uzavreté všetkými hráčmi, prostredníctvom tohto čísla už nie je možné zvyšovať svoje skóre. Víťazom je ten hráč, ktorý ako prvý uzavrie všetky čísla a má najvyššie skóre. Pokiaľ sú skóre vyrovnané, vyhráva ten hráč, ktorý uzavrie všetky čísla ako prvý.

Stratégia môže byť veľmi rozdielna v prípade, že je hra hraná s obmedzením uzavretia každého čísla v určitom poradí.

NO SCORE CRICKET

Jedná sa o jednoduchšiu verziu hry CRICKET. Cieľom je uzavrieť všetky čísla čo najskôr. Nie sú započítavané žiadne ďalšie body za hod do už uzavretého čísla. Pokiaľ je číslo zasiahnuté trikrát, hráč sa ďalej pokúša o zásahy iných cieľov. Víťazom je ten hráč, ktorý všetky čísla zasiahne trikrát ako prvý.

CUT THROAT CRICKET

Ide o obrátenú hru CRICKET so započítavaním bodov. Najviac populárna pre hru troch hráčov. Dvaja hráči sa môžu spojiť proti tretiemu hráčovi predtým, než začnú bojovať jeden proti druhému.

Potom, čo je číslo uzavreté, ďalší zásah do tohto čísla je pridaný do skóre spoluhráča. Najvyššie nahromadené skóre je stratové skóre. Žiadne skóre nebude pripísané hráčovi, ktorý má číslo už uzavreté. Víťazom je ten, kto má najnižšie skóre a ako prvý uzavrie všetky čísla.

Pokiaľ hráč, ktorý ako prvý uzavrel všetky čísla, má zároveň vyššie skóre než ostatní hráči, musí hrať ďalej a snažiť sa o zvýšenie skóre spoluhráča minimálne na svoju úroveň skóre. Preto najlepšou stratégiou je najskôr uzavretie všetkých čísiel, čím zablokujeme spoluhráčov v pridávaní bodov na náš účet a pritom máme šancu penalizovať ostatných.

KILLER CRICKET

Hra je veľmi podobná hre NO SCORE CRICKET s pridaným jedným prvkom. Pokiaľ je číslo uzavreté, hráč má šancu eliminovať zásah spoluhráča opätovným zásahom rovnakého čísla. Pokiaľ ale spoluhráč číslo už tiež uzavrel, zásahy mu nemôžu byť zmazané. Vedzte že, každý pozitívny zásah vypne svetlo na displeji, namiesto zapnutia. Hráč, ktorý uzavrie ako prvý všetky čísla, vyhráva. Príklad: Pre číslo 19 má hráč č. 1 jeden zásah, hráč č. 2 dva zásahy a hráč č. 3 má číslo 19 už uzavreté (3 zásahy). Hráč č. 4 zasiahne trojitou 19 (triple 19), takže má číslo 19 tiež uzavreté. V ďalšom hode však trafí opäť číslo 19. V dôsledku toho je hráčovi č. 1 zmazaný jeden zásah na číslo 19, rovnako tak hráčovi č. 2 je znížený počet zásahov na číslo 19 o jeden zásah a hráč č. 3 nie je postihnutý, pretože má číslo 19 už uzavreté. To znamená, že hráči č. 1 a č. 2 sú o jeden zásah ďalej od uzavretia čísla 19.

LOW PITCH CRICKET

Táto verzia hry Cricket využíva nižšie očíslovaných prvkov na tabuli. Hráči musia uzavrieť čísla od 1 do 6 a stred (Bull's Eye). Všetky ostatné pravidla sú rovnaké ako v hre Cricket (standard).

COLOR

Na začiatku hry musí každý hráč hodiť jednu šípku na určenie toho, na akú farbu bude kto hádzať (farba poľa čísla 20, alebo farba poľa čísla 1). Pokiaľ hráč v tomto kole zasiahne stred (Bull's Eye), musí hádzať znovu, pokiaľ hodom neurčí farbu. Potom sa každý hráč pokúša zasiahnuť svoje farebné pole a nazbierať body do celkového skóre, ktoré musí byť dané dopredu pred začiatkom hry a nastavené v možnostiach hry (Game options): 100, 200, 300, 400 alebo 500. Pokiaľ hráč hodí šípku do farby spoluhráča, body sa nezapočítavajú. Hod do stredu sa započítava do vášho celkového skóre. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne zadaného konečného skóre, vyhráva.

BONUS COLOR

Hra sa hrá ako hra Color s jednou výnimkou. Pokiaľ hráč hodí šípku do farebného poľa spoluhráča, body z tohto hodu sa započítavajú spoluhráčovi do jeho celkového skóre.

CORRECTIONAL COLOR

Hra sa hrá ako hra Color s jednou výnimkou. Pokiaľ hráč hodí šípku do farebného poľa

spoluhráča, body z tohto hodu se odčítajú z hráčovho celkového skóre.

NO SCORE COLOR

Hra sa hrá ako hra Color s jednou výnimkou Každý hráč se pokúša hodiť šípku do svojho farebného poľa na dosiahnutie jedného bodu. Celkové skóre musí byť určené dopredu pred začiatkom hry a nastavené v možnostiach hry (Game Options): 3, 4, 5, 6 alebo 7 celkových bodov. Pokiaľ hráč hodí šípku do farebného poľa spoluhráča body z tohto hodu sa odpočítajú z hráčovho celkového skóre a hráč stráca svoje kolo. Hod do stredu se nezapočítava do vášho celkového skóre. Víťazom je hráč s dosiahnutými bodmi (a keď ostatní hráči sú na nulovom výsledku).

FREE-DART COLOR

Hra sa hrá ako hra Color s jednou výnimkou. Každý hráč se pokúša hodiť šípku do svojho farebného poľa na dosiahnutie maximálneho počtu bodov. Celkový počet hádzaných šípok musí byť určený dopredu pred začiatkom hry a nastavený v možnostiach hry (Game Options): 5, 10, 15 nebo 20 šípok. Pokiaľ hráč hodí šípku do farebného poľa spoluhráča, body z tohto hodu sa nezapočítavajú do celkového skóre hráča. Tiež zásah do stredu (Bull's Eye) se nezapočítava do hráčovho celkového skóre. Hráč, ktorý dosiahne najvyššieho počtu bodov po odhádzaní všetkých šípok, se stáva víťazom.

SHOOTING I

V tejto hre každý hráč hádže tri šípky. Hráč s najvyššími tromi hodmi vyhráva kolo. Hra pokračuje, pokiaľ jeden hráč nedosiahne víťazstva v siedmich kolách.

SHOOTING II

Hra se hrá ako Shooting I, s tým rozdielom, že platia len tie šípky, ktoré pristanú v poliach single, double a triple v číselnom výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 a strede (Bull's Eye). Víťazom je ten, kto ako prvý vyhrá 7 kôl.

SHOOTING III

Hra se hrá ako Shooting II. Hra trvá 7 kôl a víťazom je ten, kto ako prvý vyhrá 4 kola.

SHOOTING IV

Hra se hrá ako Shooting I, s tým rozdielom, že platia len tie šípky, ktoré pristanú v poliach single, double a triple v číselnom výseku 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stredu (Bull's Eye). Hra trvá 7 kôl a víťazom je ten, kto ako prvý vyhrá 4 kola.

Eye). Hra trvá 7 kol a vítězem je ten, kdo jako první vyhraje 4 kola.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Bez energie – skontrolujte, či sú batérie riadne inštalované.

Pokiaľ zvolíte voliteľný adaptér, skontrolujte a uistite sa, prosím, či je AC adaptér riadne zapojený do elektrickej zásuvky a DC prípojka je riadne zapojená do DC konektoru terča.

Hra nepripočítava body – Uistite sa, či je hra riadne nastavená a odblokovaná (hold on) alebo v priebehu kontroly skóre. Stlačte tlačidlo štart/reset pre kontrolu, či hra naštartuje. Môžete tiež skontrolovať, či nie je zablokované nejaké tlačidlo alebo skorovací prvok.

Zaseknutý diel alebo tlačidlo – v priebehu prepravy alebo bežnej hry je možné že sa niektoré skórovacie prvky dočasne zablokujú. Ak taká situácia nastane, všetky automaticky skórovacie funkcie sa prerušia. Jemným odobratím šípky alebo vykývaním prvku prstom, prvok uvoľníte. Potom môže byť hra dokončená a skórovacie funkcie sa vrátia do normálu.

Odstránenie rozbitého hrotu – Mäkké hroty sa môžu zlomiť a zostať v terči. V tomto prípade ju skúste jemne vytiahnuť kliešťami. Pozn.: Ťažšia šípka znamená vyššiu šancu na ohnutie alebo prasknutie hrotu

Zdrojová alebo elektromagnetická porucha – Môžu sa vyskytnúť elektromagnetické poruchy. Elektronika terča môže vykazovať chybné chovanie alebo prestať fungovať (napr. silná búrka, výkyvy elektrického napätia, alebo blízkosť elektrických motorov alebo mikrovlnnej rúry). K návratu hry do normálneho fungovania, odstráňte batérie na niekoľko sekúnd a potom ich nainštalujte späť. Uistite sa, že bol odstránený tiež zdroj, ktorý poruchu spôsobil.

Záruka neplatí, pokiaľ bol terč otvorený alebo rozmontovaný.

BEZPEČNOSTNÉ UPOZORNENIE

Varovanie!

Rôzne typy batérií alebo staré a nové batérie nesmú byť kombinované. Nenabíjacie jednorazové batérie nesmú byť nabíjané. Nabíjacie batérie musia byť pred nabíjaním vybraté / odstránené z terča. Vybité batérie musia byť vybraté z terča. Batérie musia byť vložené so správnou polaritou. Zdrojový terminál nesmie byť skratovaný. Používajte len doporučený AC adaptér (viď montážny návod). Adaptér nie je hračka. Chráňte terč pred extrémnym počasím a teplotami. Chráňte terč pred tekutinami a veľkou vlhkosťou. Čistite terč vlhkou handričkou alebo jemným čistiacim prostriedkom. Pred čistením odpojte terč od zdroja energie. Pravidelne kontrolujte AC adaptér (voliteľný) alebo nabíjačku batérií, či nie je poškodená ich prírodná vidlica, kábel, prípadne iné časti. V prípade poškodenia nepoužívajte terč, pokiaľ nie je porucha odstránená.

Upozornenie!

Šípky sú šport pre dospelých. Deti môžu hru používať len pod dohľadom dospelých. Návod čítajte, prosím, pozorne.

Nemierťe šípkami na iné osoby a bytosti.

Riadne užívanie tejto hry zabráni poškodeniu alebo zraneniu.

Recyklácia



Značka „preškrtnutá popolnica“ znamená, že tento produkt a batérie alebo adaptér (voliteľný) nesmú byť vhadzované do domáceho odpadu. Mali by byť oddelené. Pokiaľ doslúžia, odovzdajte ich na autorizovanom zbernom mieste, aby mohli byť recyklované. Tento čin chráni životné prostredie a vaše zdravie.

