



Használati útmutató

Navodilo za uporabo



ELEKTROMOS DARTS

ELEKTRONSKI PIKADO

Magyar.....02
Slovensko ..28



Tartalomjegyzék

1. Általános tudnivalók.....	3
2. A használt jelölések	3
3. Rendeltetésszerű használat.....	4
4. Biztonsági tudnivalók	5
5. A csomag tartalma / alkatrészek megnevezése	7
6. A csomag tartalmának ellenőrzése	9
7. Felszerelés.....	9
8. Az elektromos darts kezelése.....	12
9. Játékok	14
10. Használat után	25
11. Javítás, karbantartás és pótalkatrészek.....	25
12. Tisztítás.....	25
13. Tárolás.....	25
14. Szállítás.....	26
15. Ártalmatlanítási tudnivalók.....	26
16. Hibakeresés (GYIK).....	26
17. Műszaki adatok	27



Az elektromos darts sporteszköz, és nem játékszer!
Kérjük, alaposan olvassa el a használati útmutatót, és vegye figyelembe a leírásban szereplő elektromos darts (és nyilak) helyes használatát a sérülések és károsodások megelőzése érdekében.

1. Általános tudnivalók



Az első használat előtt gondosan olvassa el ezt a használati útmutatót, különös figyelmet fordítva a biztonsági tudnivalókra. Az elektromos dartsot csak a használati útmutatóban leírtaknak megfelelően használja.

A következő utasítások be nem tartása súlyos sérüléseket okozhat. A használati útmutató az elektromos darts elválaszthatatlan részét képezi. Őrizze meg a használati útmutatót a későbbi tájékozódáshoz. Ha a elektromos dartsot továbbadja, mellékelje a használati útmutatót is.

A használati útmutató ügyfélszolgálatunknál PDF-fájlként is beszerezhető.

Az ügyfélszolgálat a jótállási adatlapon megadott szervizcímen veheti fel a kapcsolatot.

2. A használt jelölések



Használat előtt vegye figyelembe az útmutatót!



FIGYELMEZTETÉS!

Ez a jelölés/jelzőszó közepes kockázatú veszélyt jelöl, amelyet ha nem kerülnek el, súlyos, akár halálos sérüléshez vezethet.

ÉRTESÍTÉS!

Ez a jelzőszó lehetséges anyagi károokra figyelmeztet.



Megfelelőségi nyilatkozat: az ezzel a szimbólummal jelölt árucikkek megfelelnek az EK-irányelvek követelményeinek. A teljes megfelelőségi nyilatkozatot a jótállási adatlapon megadott szervizcímen igényelheti.



Gyártási dátum



Ez a szimbólum a III. érintésvédelmi osztályba tartozó elektromos árucikkeket jelöli.



A kiselejtezett készülékeket ne kezelje háztartási hulladékként (lásd „Ártalmatlanítási tudnivalók” c. fejezet).



Az ezzel a szimbólummal jelölt árucikkek kizárólag beltéri felhasználásra alkalmasak.

3. Rendeltetésszerű használat

Az elektromos darts sporteszköz, nem játékszer: 14 év alatti gyermekek ezért nem használhatják! Az elektromos darts apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeket a kisgyermekek könnyen lenyelhetnek. Az elektromos darts mint sporteszköz nagyfokú célzási pontosságot és összpontosítást igényel, és magas követelményeket támaszt a motoros funkciókkal szemben. Az elektromos darts kizárólag beltéri, személyes használatra szolgál, ipari vagy kültéri felhasználásra nem alkalmas. Az elektromos darts kizárólag puha dobóhegyekkel („soft” típus) való használatra alkalmas. A darts acél dobóhegyekkel való használata visszafordíthatatlan károsodást okoz.

4. Biztonsági tudnivalók



ÁRAMÜTÉS VESZÉLYE!

- Ne használja az USB-kábelt, ha az sérült.
- Ne tegye ki az elektromos darts játékot szélsőséges körülményeknek, például tűznek vagy hőnek (pl. radiátoroktól vagy tartós napfénynek való kitettségnek).
- Ne engedje, hogy nedvesség vagy folyadék kerüljön az USB-portba.
- Ne vezesse az USB-kábelt éles élek, hegyes tárgyak vagy hasonlók fölé.
- Tisztítás előtt mindig húzza ki az USB-kábelt az elektromos dartsjátékból.
- Győződjön meg arról, hogy az aljzat könnyen hozzáférhető. Ez lehetővé teszi, hogy veszélyes helyzetben könnyen le tudja választani az elektromos dartsjátékot a tápegységről.
- Azonnal kapcsolja ki az elektromos dartsjátékot, és szükség esetén húzza ki az USB-kábelt az elektromos dartsjátékból, ha füstöt vagy égő szagot észlel.
- Minden használat előtt ellenőrizze az elektromos dartsjátékot, hogy nem sérült-e meg. Ne használja az elektronikus dartsjátékot, ha az sérült.
- Ne nyissa ki a készülékházát. Ne végezzen semmilyen változtatást az elektromos darts játékon.
- Tartsa távol az elektromos dartsjátékot a nyílt lángtól és forró felületektől.
- Csatlakoztassa az USB-kábelt egy megfelelő USB-kimenethez (pl. USB tápegység vagy USB-port).



SÉRÜLÉSVESZÉLY!

- Az elektromos dartsot egy szabványos USB-kimenethez kell csatlakoztatni, például egy SELV USB-adapterhez vagy egy USB-porthoz.
- Az elektromos dartsot csak hozzáértő személy szerelheti fel egy alkalmas falra.

- Mielőtt a furatot a felszereléshez elkészíti, győződjön meg arról, hogy a falban nem fut elektromos vezeték vagy tápvezeték. Szükség esetén válasszon egy másik helyet a felszereléshez.
- Az elektromos dartsot csavarok és tiplik segítségével kell felszerelni a falra.
- Vegye figyelembe a „Tisztítás és tárolás” c. fejezetben szereplő további utasításokat.
- Az elektromos dartsot csak olyan helyen szabad felállítani, ahol vízszóró berendezés működtethető.
- Az elektromos darts nem tisztítható vízszóró berendezéssel.
- Az elektromos dartsot nem használhatják olyan személyek (a gyermekeket is beleértve), akik nincsenek fizikai, érzékelési vagy mentális képességeik teljes birtokában, illetve akik nem rendelkeznek kellő tapasztalattal és/vagy tudással, kivéve akkor, ha egy illetékes személy felügyeli biztonságukat, illetőleg utasítást kaptak tőle az elektromos darts használati módját illetően.
- A dobónyilakkal ne vegyen célba személyeket és állatokat.
- A gyermekeket felügyelet alatt kell tartani, hogy biztosan ne játszassanak az elektromos dartsal.
- Ügyeljen arra, hogy az elektromos darts a használat során mások számára hozzáférhetetlen helyen helyezkedjen el, ill. legyen felszerelve.
- Ne rögzítse az elektromos dartsot ajtóra!
- Rendszeresen ellenőrizze és tisztítsa meg az elektromos dartsot, és vegye figyelembe a biztonsági intézkedéseket.
- A csomagolóanyag nem játékszer! A kicsomagolás során az összes csomagolóanyagot gondosan távolítsa el, és azokat úgy tárolja, ill. ártalmatlanítsa, hogy ne férhessenek hozzá gyermekek.

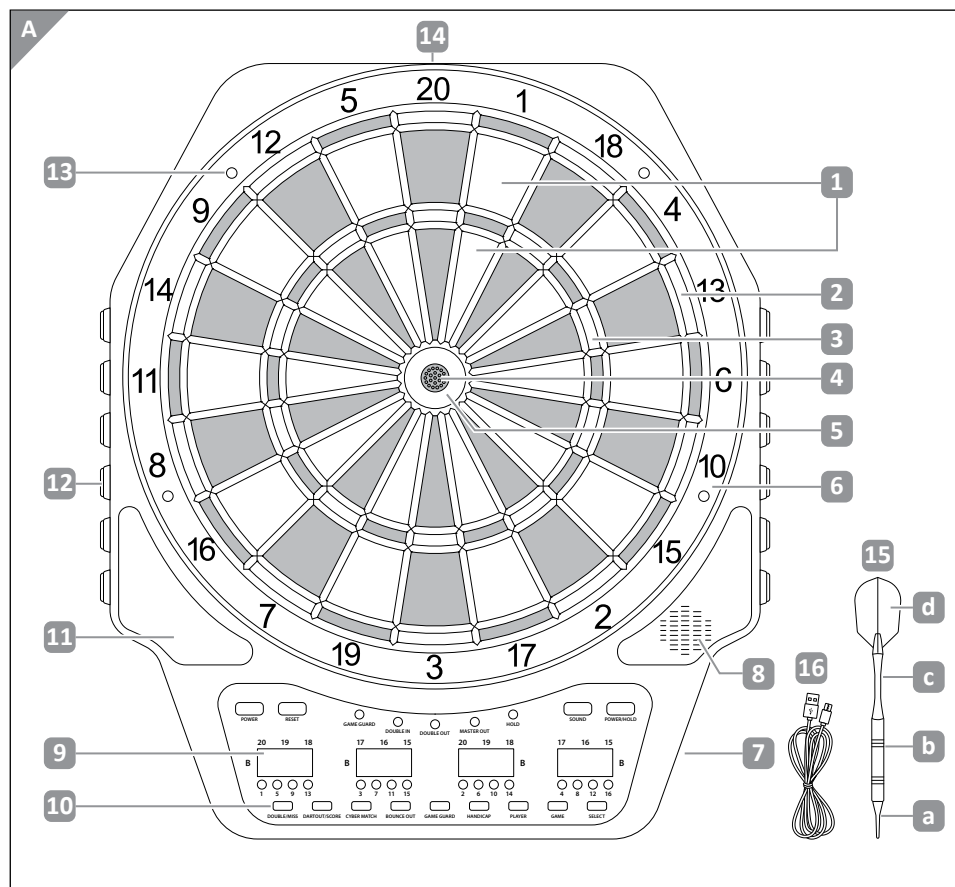
ÉRTESÍTÉS!**AZ ANYAGI KÁROK ELKERÜLÉSE**

- A károsodások elkerülése érdekében kizárólag megfelelő, puha műanyag dobóhegyeket használjon. Hosszú, ill. acél dobóhegyek nem használhatók az elektromos dartshoz.

- Lehetőleg ne fejtessen ki nagy erőt a dobás során. Fennáll a veszélye annak, hogy a dobóhegyek eltörnek vagy az elektromos darts megsérül.
- Ne tegye ki az elektromos dartsot szélsőséges időjárási viszonyoknak és hőmérsékletnek.
- Óvja az elektromos dartsot a nedvességtől és a párától. Az elektronika könnyen megsérülhet. Ne állítson folyadékkal töltött tartályt közvetlenül az elektromos darts fölé vagy mellé.

5. A csomag tartalma / alkatrészek megnevezése

- 1 db elektromos darts
- 2 db tartóláb
- 12 db nyél
- 12 db markolat
- 12 db toll
- 100 db puha műanyag dobóhegy
- 1 db USB-kábel
- 4 db csavar és tipli a falra történő felszereléshez
- 1 db játékszabály és használati útmutató



- | | |
|---|--|
| 1. Szimpla szektor, egyszeres pontszámítás | 10. Gombok |
| 2. Dupla szektor, kétszeres pontszámítás | 11. Játékok felsorolását tartalmazó mező |
| 3. Tripla szektor, háromszoros pontszámítás | 12. Dobónyiltartó |
| 4. Bull's Eye: 50 pont | 13. Furatok |
| 5. Bull: 25 pont | 14. Felfüggesztő egység (hátsó) |
| 6. Külső gyűrű: peremtalálat, nincs pont | 15. Dobónyíl: |
| 7. USB-kábel csatlakozóaljzat | A dobóhegy, B markolat, C nyél, |
| 8. Hangszóró | D toll |
| 9. 4 db, B szimbólummal jelölt LED-kijelző
(a „B”-nek nincs további funkciója) | 16. USB-kábel |

6. A csomag tartalmának ellenőrzése

ÉRTESETÉS!

Anyagi kár veszélye!

Ha a csomagolást figyelmen kívül, éles késsel vagy más hegyes tárggyal nyitja ki, könnyen kárt tehet az elektromos dartsban. A csomagolás kinyitásakor óvatosan járjon el.

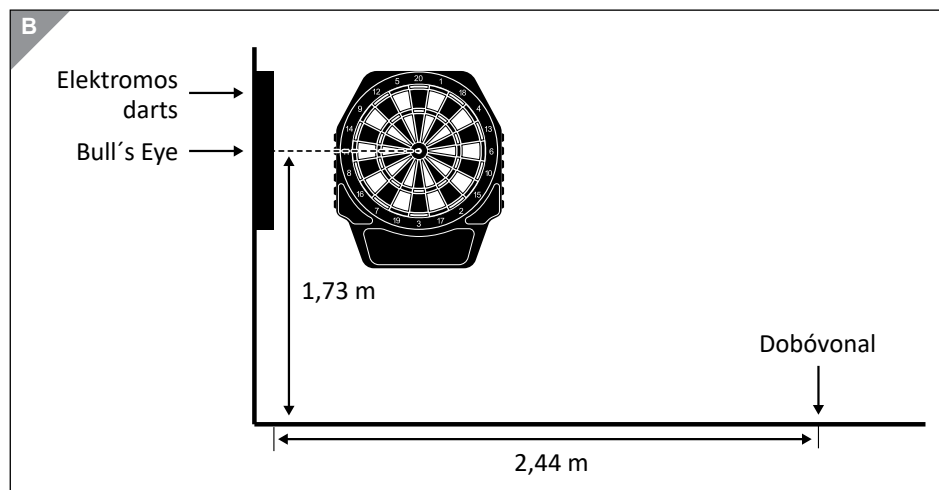
Ellenőrizze a csomag tartalmának hiánytalanságát és az elektromos darts épségét. Ha problémát tapasztal, ne használja az elektromos dartsot. Ez esetben keresse fel a vásárlás helyszínét, vagy amennyiben az megfelelőbb, forduljon a gyártóhoz a jótállási adatlapon megadott szervizcímen.

7. Felszerelés

Az elektromos darts felszerelése:

Az elektromos dartsot csak hozzáértő személy szerelheti fel egy alkalmas falra. Mielőtt a furatot a felszereléshez elkészíti, győződjön meg arról, hogy a falban nem fut elektromos vezeték vagy tápvezeték. Szükség esetén válasszon egy másik helyet a felszereléshez.

Az elektromos darts első használata előtt távolítsa el a védőfóliát a gombokról és a játékok felsorolását bemutató mezőkről. Válasszon egy megfelelő, kb. 3 m-es szabad helyet rendelkező teret a dartstábla előtt és egy közeli, megfelelő hálózati aljzatot. Ne rögzítse az elektromos dartsot ajtóra. A dobóvonal 2,44 m távolságban helyezkedik el az elektromos dartstól. Rögzítse az elektromos dartsot a falra oly módon, hogy a Bull's Eye mező közepe a talajtól számított 1,73 m magasságban helyezkedjen el. Jelölje meg a furat helyét egy megfelelő íróeszközzel a falon. Készítsen furatot a megjelölt helyen alkalmas fúrógéppel, és üsse be a mellékelt tiplit kalapáccsal a készített furatba. Szerelje fel az elektromos dartsot a felfüggesztő egység esetében egy csavarral, illetve tartós falra szerelésnél négy csavarral.

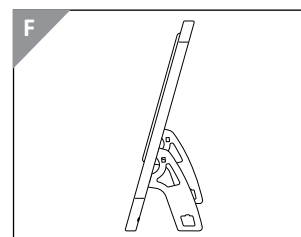
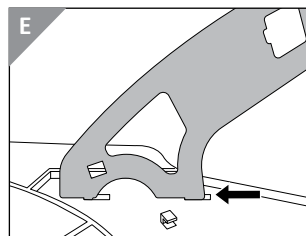
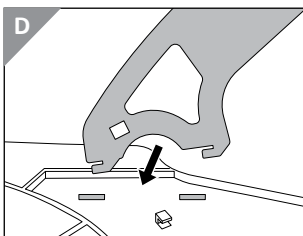
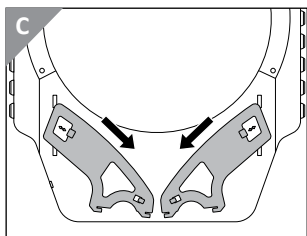


A tartólábak felszerelése:

A falra történő felszerelés alternatívájaként a két mellékelt tartólábat is felszerelheti a dartstáblára.

Így az elektromos dartsot számos különböző helyen felállíthatja.

1. Fektesse a dartstáblát az elülső oldalára. A tartólábak a dartstábla hátoldalán vannak rögzítve.
2. A nyíl irányába mozgatva lazítsa meg a tartólábakat (lásd C ábra).
3. Helyezze az egyik tartólábat a dartstábla hátoldalának megfelelő bemélyedésébe (lásd D ábra).
4. Nyomja felfelé a tartólábat kattanasig (lásd E ábra).
5. Ismételje meg a műveletet a másik tartólábbal. Most már felállíthatja a dartstáblát (lásd F ábra).

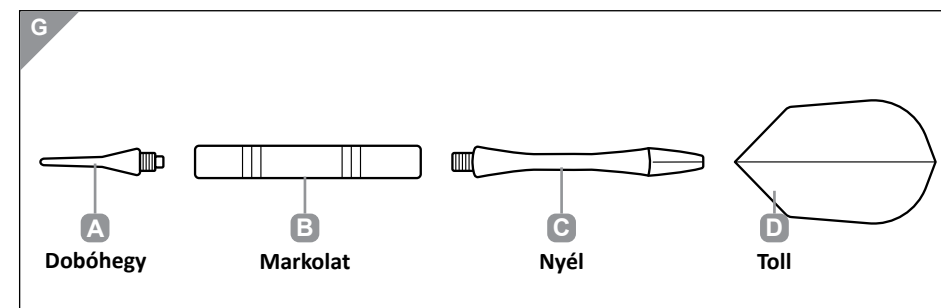


ÉRTESETÉS! Anyagi kár veszélye!

Ha az elektromos dartsot a tartólábak segítségével felállítja, győződjön meg arról, hogy a dartstábla egy egyenletes talajon stabilan áll, és nem fenyegeti a leesés veszélye. Máskülönben az elektromos dartsban kár keletkezhet.

A dobónyílak összeszerelése:

Csavarja rá a dobóhegyet (15 **A**) és a nyelet (15 **C**) a markolatra (15 **B**), és helyezze a kihajtott tollat (15 **D**) hegyes felével a keresztvasítkba.



8. Elektromos darts használata

Funkciógombok a gombfelületen

POWER	Elektromos darts be- és kikapcsolása
GAME	Játék kiválasztása
SELECT	Játékopciók és nehézségi fokok beállítása
PLAYER	Játékosok számának beállítása 1-16-ig, vagy két csapat egyenként 8 játékosal
DOUBLE / MISS	A 301, 401, 501 stb. sz. játékok esetén aktiválja a Double In/ Double Out funkciót. Ha egy dart nem az aktív mezőbe érkezik, nyomja meg a Miss gombot, hogy az elektromos darts regisztrálja a hibás dobást
SOUND	Hangerő beállítása, 7 fokozat és hang
START / HOLD	Játék indítása, játékos átugrása
CYBERMATCH	Játékos virtuális ellenfél ellen. Válassza ki a megfelelő játékot majd nyomja meg a cybermatch billentyűt. Nehézségi fokok (nagyon nehéz, nehéz, közepes, könnyű és nagyon könnyű).
DART-OUT / SCORE	Elektromos dobásajánlat a 301, 401, 501 sz játékokban 160-as pontállásnál vagy az alatt. A dupla vagy tripla dobást 2 és 3 vonal jelzi
BOUNCE OUT	Utolsó dobás visszavonása
RESET	A játék összes beállítása és pontja visszavonásra kerül.
GAME GUARD	Billentyűzár a játék alatt
HANDICAP	A játék kezdete előtt a különböző játékosok számára különböző nehézségi fokozatok választhatók.

Be- és kikapcsolás:

Az elektromos darts játék bekapcsolásához csatlakoztassa a hálózathoz az USB-kábelen keresztül. Nyomja meg a <POWER> gombot és azután válassza a kívánt opciót. Kikapcsoláshoz ismételten nyomja meg a <POWER> gombot. Az elektromos darts teljes kikapcsoláshoz húzza ki az USB-kábelt.

Készenléti üzemmód

10 perces inaktivitás után a készülék automatikusan készenléti üzemmódba kapcsol. Új aktivitás (nyíllal vagy gombnyomással) esetén a készülék a kikapcsolás időpontjában aktuális játékpozíción/kijelzőn indul újra.

Handicap beállítása:

Nyomja meg a <PLAYER> gombot és válassza ki az 1. játékost. Nyomja meg a <HANDICAP> gombot és állítsa azt be az 1. játékos számára. Nyomja meg a <PLAYER> gombot, válassza ki a 2. játékost és állítsa be a handicap funkciót az 2. játékos számára. Annyi handicap-et állítson be, ahány játékos játszik. Nyomja meg a <START / HOLD> gombot a játék indításához.

Játék menete:

- Egy játék kiválasztásához nyomja addig a <GAME> gombot, amíg a kiválasztott játék a kijelzőn meg nem jelenik.
- Nyomja meg a <PLAYER> gombot a játékosok számának meghatározásához (1-től 16 játékos).
- A különböző nehézségi fokok beállításához nyomja meg a <HANDICAP> gombot.
- Nyomja meg a <DOUBLE/ MISS> gombot a 301-901 játékok esetén további opciók kiválasztása céljából.
- Amennyiben a <CYBERMATCH> gombot nyomja meg, úgy Ön a komputer ellen játszik.
- Nyomja meg a <START / HOLD> gombot a játék indításához.
- Menetenként minden játékos három dartot dob. A harmadik dart után felhangzik egy jelzés és kigyullad a kijelző.
- Távolítsa el a dartokat egy könnyű jobboldali irányú csavaró mozdulattal a dart tábláról.
- Nyomja meg a <START / HOLD> gombot, a következő játékos következik.

9. Játékok

NR.	Játék	Rövidítés
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Fourty One	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

G01 301-901

Menetenként minden egyes dart pontjai levonásra kerülnek a játék kezdeti állapotából. Az a játékos nyer, aki először éri el pontosan a nullát. Túldobás esetén a menet nem kerül értékelésre, a játékos a játék állásával startol a menet előtt. Választható Double-IN/ Double-OUT.
Opciók a <DOUBLE / MISS> gombbal választható.

- OP1: Sztenderd, a játék elkezdődik attól függetlenül, hogy melyik mezőt találják el.
 OP2: A Double-IN-t, egy dupla mezőt kell ahhoz eltalálni, hogy elkezdődjön a játék.
 OP3: A Double-OUT-ot, egy dupla mezőt kell ahhoz eltalálni, hogy befejeződjön a játék.
 OP4: A Double-IN-OUT-ot, egy dupla mezőt kell ahhoz eltalálni, hogy elkezdődjön és befejeződjön a játék.
 OP5: A MASTER-OUT-ot, egy dupla vagy tripla mezőt kell ahhoz eltalálni, hogy befejeződjön a játék.
 OP6: A Double-IN-t / MASTER-OUT-ot, egy dupla mezőt kell eltalálni ahhoz, hogy elkezdődjön a játék, egy dupla vagy tripla mezőt kell eltalálni ahhoz, hogy a játék befejeződjön.

Nyomja meg a <SELECT> gombot a 301-901 sz. játékok közti váltsztáshoz.

G02 CRICKET

Kizárólag a 15-től 20-ig terjedő számokkal, a bikával és a bikaszemmel kerül megjátszásra. Az a játékos nyer, aki az összes mezőt háromszor eltalálja. A cél a legtöbb pont elérése és a megfelelő számokkal történő zárás. A játékos menetenként három dartot dob. Amennyiben egy játékos egy számot háromszor talál el, a szám nyitva marad. Csak a nyílt mezőt eltaláló találatok érnek pontot. Amennyiben az ellenfél háromszor a nyílt mezőbe talál, zárásra kerül sor. Ebben a mezőben ilyen módon nem lehet többé pontot gyűjteni. Dupla és tripla mezők 2 és 3 találatot érnek. A mezők tetszőleges sorrendben nyithatók meg. Az nyer, aki a legmagasabb pontszámot eléri és a legtöbb mezőt bezárja. Amennyiben egy játékos a legtöbb mezőt zárta be, de kevesebb pontja van, meg kell próbálnia a nyílt mezők eltalálását, mielőtt az ellenfél a mezőket bezárja.

Válassza a <SELECT> opciót.

NO-SCORE-CRICKET

Krikettvariáns, több pont nem érhető el. A cél a nyitott mezők zárása.

Válasszon opciót a <SELECT> kapcsolón keresztül.

G03 SCRAM (2 játékos vagy 2 csapat számára)

Hasonló, mint a krikett esetén, csak a 15-20-ig terjedő számok, a bika és a bikaszem számít. A játéknak két menete van. Az első menetben megpróbálja az 1. játékos az aktív mezők becsukását. A 2. játékos csak a nyílt mezőkben gyűjthet pontot. Az 1. menet akkor fejeződik be, ha az összes aktív mező becsukásra kerül. A 2. menetben megpróbálja a 2. játékos az összes mező becsukását, az 1. játékos megpróbál pontot szerezni. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

G04 CUT THROAT CRICKET

Krikettvariáns, a mezőket csak becsukni lehet. A legkevesebb pontot gyűjtött játékos nyer. Aki a legtöbb mezőt csukta be, nem játszik szerepet. A játékos ennél a változatnál csak akkor kap pontot, ha az ellenfél már lezárt mezőket talál el. Példa: Az 1. játékos bezárja a második dobással a 20. mezőt, az első dobással az egyszerű 20-t találta el, a másodikkal a kétszeres 20-at. Ha a harmadik dobással ismételtén egy 20-as mezőt talál el, a harmadik dobás pontszámát a 2. játékos kapja.

G05 ENGLISH CRICKET (csak 2 játékos számára)

Krikettvariáns, a játékosnak kilencszer a bikát és / vagy a bikaszemet kell eltalálnia ahhoz, hogy befejezhesse a kört, a bikaszem kétszer számít. Ha a 2. játékos a bikát és / vagy bikaszemet elvétí, a dobás során elért pontszámot az ellenfél részére kell elszámolni. Az 1. játékos az első körben érhet el pontot, legalább 40 pontot kell elérnie. Amennyiben az 1. játékos a bikát és / vagy a bikaszemet találja el, a 2. játékostól levonásra kerül egy bika és / vagy egy bikaszem. Az 1. játékos pontgyűjtés céljából több időt kap. Amennyiben a 2. játékos a bikát és / vagy a bikaszemet kilencszer eltalálja, az első kör véget ér és felcserélt szerepekkel elkezdődik a második kör.

G06 ADVANCED CRICKET

Krikettvariáns haladó játékosok számára. Csak a dupla és tripla mezők számítanak, a dupla mezők egyszeresen a tripla mezők duplán. A bika egyszer, a bikaszem kétszer számít, mint a krikettben.

G07 SHOOTER

A komputer véletlenszerűen kiválaszt egy mezőt és megmutatja a kijelzőn. A játékosnak ezt a mezőt kell eltalálnia. Az egyes mezők egyszeresen, a dupla mezők duplán, a tripla mezők háromszorosan, a bika négyszeresen számít. Ha a komputer bikaszemet választ, a bika kétszeresen, a bikaszem négyszeresen számít. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1:	6 kör	OP5:	10 kör
OP2:	7 kör	OP6:	11 kör
OP3:	8 kör	OP7:	12 kör
OP4:	9 kör		

G08 BIG SIX

A 6-os az első célmező. Ha az 1. játékos a 6-ost elhibázza, elveszít egy életet. A 2. játékos megpróbálja a 6-ost eltalálni. Amennyiben egy játékosnak sikerül az első két dobással a célmezőt eltalálnia, a harmadik dobás dönt az új célmezőről. Az a játékos veszít, aki először elveszíti az összes életét.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1:	3 élet
OP2:	4 élet
OP3:	5 élet
OP4:	6 élet
OP5:	7 élet

G09 OVERS

Minden egyes játékosnak három dobása van. Az vezet, aki az első körben a legtöbb pontot dobja. A második játékosnak több pontot kell elérnie, különben elveszít egy életet. Az a játékos veszít, aki először elveszíti az összes életét.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: 3 élet
 OP2: 4 élet
 OP3: 5 élet
 OP4: 6 élet
 OP5: 7 élet

G10 UNDERS

Az első játék 180 ponttal indul. Az vezet, aki az első körben a legkevesebb pontot dobja. Minden egyes hibás dobás büntetése 60 pont.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: 3 élet
 OP2: 4 élet
 OP3: 5 élet
 OP4: 6 élet
 OP5: 7 élet

G11 COUNT UP

A cél egy meghatározott pontszám elérése. Az nyer, aki először eléri ezt a pontszámot.

OP1: 300	OP5: 700
OP2: 400	OP6: 800
OP3: 500	OP7: 900
OP4: 600	OP8: 999

G12 HIGH SCORE

A játék 0-val kezdődik, az a játékos nyer, aki a legmagasabb pontszámot éri el.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: 3 kör	OP7: 9 kör
OP2: 4 kör	OP8: 10 kör
OP3: 5 kör	OP9: 11 kör
OP4: 6 kör	OP10: 12 kör
OP5: 7 kör	OP11: 13 kör
OP6: 8 kör	OP12: 14 kör

G13 ROUND THE CLOCK

Minden játékosnak egymás után el kell találni a mezőket 1-20-ig, a bikát és / vagy a bikaszemet. Minden egyes játékosnak három dobása van egy körben. Az nyer, aki elsőként az összes mezőt eltalálja. Az eltalálendő mezők kijelzésre kerülnek.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: A játék az 5. mezőben kezdődik.
 OP2: A játék az 10. mezőben kezdődik.
 OP3: A játék az 15. mezőben kezdődik.

A dupla és tripla mezők egyszeresen számítanak.

ROUND THE CLOCK Double

A <SELECT> kapcsolón keresztül válassza a d-t = double

Ugyanazok a szabályok, mint a ROUND THE CLOCK-nál, de csak a dupla mezők számítanak.

OP1: A játék az 5. mezőben kezdődik.
 OP2: A játék az 10. mezőben kezdődik.
 OP3: A játék az 15. mezőben kezdődik.

ROUND THE CLOCK Triple

A <SELECT> kapcsolón keresztül válassza a t-t = triple
Ugyanazok a szabályok, mint a ROUND THE CLOCK-nál, de csak a tripla mezők számítanak.

- OP1: A játék az 5. mezőben kezdődik.
OP2: A játék az 10. mezőben kezdődik.
OP3: A játék az 15. mezőben kezdődik.

G14 KILLER

2 vagy több játékos esetén. A játékos kiválasztja magának azt a számot, amit el kell találnia. A LED kijelző SEL-t jelez. Ez a szám az övé, a játékostársaknak másmilyen számokkal kell rendelkezniük. Ha az összes játékos rendelkezik számmal, azok a játékosok a gyilkosok, akik a saját mezőjükben a dupla mezőt találják el. A többi játékos kiesik, ha a mezőiket eltatálja a gyilkos. Az nyer, aki a végéig bennmarad.

Válassza a <SELECT> opciót.

- OP1: 3 élet OP3: 5 élet
OP2: 4 élet OP4: 6 élet

G15 DOUBLE DOWN

Az cél a legtöbb pont megszerzése az aktív mezőkben. Az összes játékos 40 ponttal kezd. A játék az 15. mezőben kezdődik. Ha a 15 mezőt nem sikerül eltalálni, a pontok feleződnek. Amennyiben a játékos eltalálja a 15-öst, a 15 pont hozzáadódik a ponszámához, a dupla és tripla találatok számítanak. A következő kör a 16. mezőben kezdődik. A mezők a táblázat sorrendjében kerülnek megjátszásra. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Skupaj
1. igralec										
2. igralec										

G16 FOURTY ONE

Ugyanazok a szabályok, mint a Double Down-ban, kiegészítésként még egy menet lejátszásra kerül. A játékosoknak három próbálkozással pontosan 41 pontot kell elérniük.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Skupaj
1. igralec										
2. igralec										

G17 ALL FIVES

Minden egyes játékosnak három dobása van, az összes mező aktív. A három dobás utáni számnak 5-tel oszthatónak kell lennie, Amennyiben a szám nem osztható 5-tel, a játékos nem kap pontot. Mindhárom dartnak érintenie kell a dart táblát. Az a játékos nyer, aki először eléri az 51 pontot.

- OP1: 51 pont
OP2: 61 pont
OP3: 71 pont
OP4: 81 pont
OP5: 91 pont a győzelemig.

G18 SHANGHAI

Az első körben az 1. mezőt kell eltalálni, a másodok körben a 2. mezőt stb. a 20. mezőig illetve a bikáig és / vagy a bikaszemig. Az S, D, T mezőben csak szimpla, dupla, tripla mezőket lehet eltalálni.

Válassza a <SELECT> opciót.

- OP1: A játék az 5. mezőben kezdődik.
OP2: A játék az 10. mezőben kezdődik.
OP3: A játék az 15. mezőben kezdődik.

SUPER SHANGHAI (S)

Ugyanazok a szabályok, mint a Shanghaiban, csak a dupla és tripla mezők játszanak.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: A játék az 5. mezőben kezdődik.

OP2: A játék az 10. mezőben kezdődik.

OP3: A játék az 15. mezőben kezdődik.

G19 GOLF

A kilencedik kör után a legkevesebb pontot gyűjtött játékos nyer. Az 1 és 18 közti mezőket a helyes sorrendben kell eltalálni. Egy számot háromszor kell eltalálni, a szimpla mezők egyszer, a dupla mezők kétszer, a tripla mezők háromszor számítanak.

Amennyiben egy játékos a helyes tripla mezőt háromszor találja el, a mező lezárásra kerül.

G20 FOOTBALL

A játékmezőt vagy a korongra történő dobással vagy billentyű kiválasztásával kell kiválasztani. A játékmező kiválasztása után, meghatározásra kerül az eltalálendő vonal. A kiválasztott mező a kiindulási pont, a szemben levő a cél.

Példa:

Ha egy játékos a 20-as mezőt választotta, a 3-as mező a cél. A játékmező 11 mezőre van felosztva, amelyeket egymás után kell eltalálni. Először a dupla 20-as mezőt, utána a külső szimpla 20-as mezőt, tripla 20-as mezőt, belső szimpla 20-as mezőt, bikát, bikaszemet, bikát, belső szimpla 3-as mezőt, tripla 3-ast, külső egyszerű 3-as mezőt, dupla 3-as mezőt. Az eltalálendő mezők kijelzésre kerülnek.

G21 BASEBALL

Kilenc kör („inning”) kerül lejátszásra. Inningenként minden játékos három dartot dob.

Egyszerű mező = egy állomás

Dupla mező = két állomás

Tripla mező = három állomás

Bika- és / vagy bikaszemmező, „Home Ran” (csak a harmadik darttal próbálható)

A cél a menetenként lehető legtöbb „run” megtétele. A kijelző kimutatja az egyszerű mezőket.

G22 STEEPLECHASE

Az akadályfutás a 20-as mezővel kezdődik és az elektromos darts körül egyszer, az óramutató járásával megfelelő irányba halad. A végpont az 5-ös mező, utána még el kell találni a bikát és / vagy a bikaszemet. Az akadályfutás során csak az egyszerű belső mezőket, tehát a bika és / vagy bikaszem és a tripla gyűrű köztieket szabad eltalálni. A tripla 13, tripla 17, tripla 8 és tripla 5 képezik az akadályokat, ezeket kell eltalálni.

G23 ELIMINATION

Minden játékosnak három dobással meg kell haladnia az előtte lévő játékos pontszámát. Amennyiben ez nem sikerül, a játékos elveszíti egy életét.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: 4 élet

OP2: 5 élet

G24 HORSESHOES

Csak a 20-as és 3-as mezőben lévő találatok számítanak. A dupla és tripla mezők kerülnek beszámításra.

Válassza a <SELECT> opciót.

OP1: 15 pont

OP2: 16 pont

OP3: 17 pont

OP4: 18 pont

OP5: 19 pontig OP10-ig: 25 pont

G25 BATTLEGROUND

Az elektromos darts csatamezőként funkcionál. Egy játékos átveszi az elektromos darts felső felét, az alsó felét kell lőnie. A másik játékos átveszi az alsó felet, és a felső részt kell lőnie.

Válassza a <SELECT> opciót.

Battleground Double

Csak a dupla mezők számítanak.

Battleground Triple

Csak a tripla mezők számítanak.

Battleground General

Mint a battleground esetén, de végezetül el kell találni a bikát és / vagy a bikaszemet.

Felső fél: Mezők: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Alsó fél: Mezők: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Szabályok, mint a normál battleground esetén, a dupla és tripla mezők el vannak aknásítva, ezeket nem szabad eltalálni. Amennyiben egy aknát találat ér, a játékos elveszíti egy életét.

G27 PAINTBALL

A szabályok hasonlóak a battlegroundéhoz. Ha a játékos kétszer eltalálja a bikaszemet, meghódítja az ellenséges zászlót. A cél az összes ellenséges mező megsemmisítése vagy az ellenséges zászló meghódítása.

Válassza a <SELECT> opciót.

Paintball Double

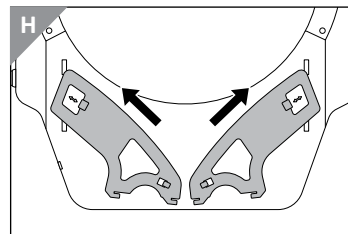
Csak a dupla mezők számítanak, a bikaszemet háromszor kell eltalálni.

Paintball Triple

Csak a tripla mezők számítanak, a bikaszemet háromszor kell eltalálni.

10. Használat után

Használat után kapcsolja ki az elektromos dartsot. Használat után hagyja az elektromos dartsot lehűlni. Húzza ki a tartólábakat a bemélyedésekből, és pattintsa be a két tartólábat megfelelően a dartstábla hátoldalán (lásd H ábra).

**11. Javítás, karbantartás és pótalkatrészek**

Ne végezzen önhatalmúlag javítást az elektromos dartson. Meghibásodás esetén forduljon a jótállási adatlapon megadott szervizhez. A pótalkatrészeket kizárólag a szervizen keresztül szerezze be.

12. Tisztítás

Az elektromos darts tisztítása előtt húzza ki az USB-kábelt. A gombok vagy a perem esetleges szennyeződése esetén használjon nedves kendőt vagy kímélő tisztítószeret. Ne érjen az USB-kábelt nedves kendővel. Száraz kendővel törölje át az USB-kábelt. Száraz kendővel törölje ki a port a külső gyűrű belsejéből, máskülönben a hátsó elektronikában kár keletkezhet.

13. Tárolás

Ha sokáig nem használja, fedje le az elektromos dartsot lehetőleg egy kendővel, hogy ne érje a por. Tisztítsa meg az elektromos dartsot elrakás előtt.

Az elektromos dartsot mindig tiszta és száraz állapotban, szabályozott hőmérsékletű, gyermekek elől elzárt helyen tárolja. Ne tegye ki az elektromos dartsot nyomóterhelésnek (pl. szekrényben, nehéz tárgyak alá helyezve).

14. Szállítás

Az elektromos dartsot tisztán, biztonságosan becsomagolva szállítsa. Szállítás közben ne tegye ki az elektromos dartsot nyomóterhelésnek (pl. autóban, nehéz tárgyak alá helyezve).

15. Ártalmatlanítási tudnivalók

Csomagolás

Az elektromos darts, valamint valamennyi csomagolóanyaga engedéllyel rendelkező hulladékkezelő vállalat, ill. az illetékes kommunális intézményen keresztül, a hatályos előírások szerint kerülhet a hulladékba. A hulladékkezelő vállalat munkatársai érdeklődés esetén tájékoztatást adnak a helyes és környezetbarát hulladékkezelés lehetőségeiről.

Régi készülékek



Az áthúzott kerek szemetesek ábrázoló szimbólum azt jelenti, hogy az elektromos és elektronikus berendezéseket nem szabad a háztartási hulladékkal együtt kidobni. A fogyasztókat törvény kötelezi arra, hogy az elektromos és elektronikus berendezéseket hasznos élettartamuk végén a szétválogatatlan települési hulladéktól elkülönítve gyűjtsék.

Ezzel biztosítható a környezetbarát és erőforrás-kímélő újrahasznosítás. Azokat az elemeket és akkumulátorokat a gyűjtőhelyre történő leadás előtt le kell választani a készülékről és a kijelölt hulladékgyűjtő helyre kell vinni, amelyeket elektromos vagy elektronikus készülék nem foglal magába és amelyek roncsolásmentesen eltávolíthatók. Ugyanez vonatkozik azokra a lámpákra is, amelyek roncsolásmentesen eltávolíthatók a készülékből. A magánháztartásból származó elektromos és elektronikus készülékek tulajdonosai a WEEE 2012/19-es előírásainak megfelelően a hulladékkezelő vállalatok gyűjtőhelyein, vagy a gyártók ill. forgalmazók által kialakított gyűjtőhelyeken adhatják le azokat. A régi készülékek leadása díjtalan. Az elektromos és elektronikus berendezéseket a legalább 400 m²-es eladótérrel rendelkező kereskedők kötelesek visszavenni. Ugyancsak kötelesek visszavenni az elektromos és elektronikus berendezések számára legalább 400 m²-es raktárterülettel rendelkező távértékesítő kereskedők. A forgalmazók észszerű távolságon belül biztosított megfelelő visszaküldési lehetőség biztosításával általában kötelesek gondoskodni a régi készülékek díjmentes visszavételéről. A fogyasztóknak lehetőségük van régi készüléket díjmentesen leadni a forgalmazónál, aki köteles azt visszavenni, ha Ön új, azonos értékű, lényegében azonos funkciójú készüléket vásárol. Ez a lehetőség magánháztartásba történő szállítás esetén is fennáll. A forgalmazó az adásvételi szerződés megkötésekor köteles megkérdezni a fogyasztót a visszaadási szándékról. Ezen túlmenően a fogyasztók

a régi készülékeket ingyenesen leadhatják a forgalmazó gyűjtőhelyén, aki köteles azokat visszavenni, anélkül, hogy ez új készülék vásárlásához kapcsolódna. Az egyes eszközök élhossza azonban nem haladhatja meg a 25 cm-t.

16. Hibakeresés (GYIK)

Az elektromos darts nincs áram alatt:

Győződjön meg arról, hogy az USB-A csatlakozó az áramforráshoz van csatlakoztatva, pl. egy power bankon vagy egy adapterdugón keresztül, és hogy az USB-C csatlakozó az elektronikus dartsjáték csatlakozóaljzatában van.

Beragadó szektorok vagy gombok:

Előfordulhat, hogy a szektorok beragadnak, vagy az eredményszámítás megszakad. Tologassa a szektort az ujjaival ide-oda. A dobónyíl gyengéd kihúzása a szektorból vagy a szektor könnyed ujjmozdulattal való ide-oda tologatása kiszabadítja a beragadt szektort.

A letört dobóhegyek eltávolítása:

Próbálja meg óvatosan kihúzni a letört dobóhegyet megfelelő fogóval. Ha a dobóhegy annyira beletörött a táblába, hogy ki sem áll az elektromos dartsból, tolja be a dobóhegyet a nyíláson keresztül a táblába. A puha dobóhegyek nem tesznek kárt a szegmens mögötti elektronikában. Ehhez használjon még megfelelő állapotú dobóhegyet. Soha ne nyomja át a nagyon benntört hegyet éles fémtárggyal az elektromos dartson, mivel a fémhegy kisebb károsodást idézhet elő a táblában, ha túl mélyen befúródik az elektromos dartsba.

17. Műszaki adatok

Dobónyíl:

Tömeg: 12 g

Elektromos darts:

Dartstábla mérete: 51 x 42,5 x 2,6 cm

Bejárat:

SELV USB adapter (II. osztály): 5 V  1 A / 2 A

vagy

USB csatlakozó: 5 V (Gleichstromsymbol) 1 A / 2 A



= III. érintésvédelmi osztály

Kazalo vsebine

1. Splošno	29
2. Uporabljeni simboli.....	29
3. Namenska uporaba.....	30
4. Varnostni napotki	31
5. Vsebina kompleta/opis delov	33
6. Preverjanje vsebine kompleta	35
7. Montaža.....	35
8. Uporaba elektronskega pikada.....	38
9. Igre	40
10. Po uporabi.....	51
11. Popravilo, vzdrževanje in nadomestni deli	51
12. Čiščenje.....	51
13. Shranjevanje.....	51
14. Transport.....	52
15. Napotki za odlaganje med odpadke	52
16. Iskanje napak (FAQ).....	53
17. Tehnični podatki.....	53



Elektronski pikado je športna naprava in ne igrača!

Pozorno preberite navodila za uporabo in upoštevajte opisano pravilno uporabo puščic in elektronske igre pikada, da preprečite telesne poškodbe in poškodbe pikada.

1. Splošno



Pred prvo uporabo pozorno in v celoti preberite navodila za uporabo, zlasti varnostne napotke, in uporabljajte elektronski pikado samo tako, kot je opisano v teh navodilih za uporabo.

Neupoštevanje sledečih napotkov lahko privede do hudih telesnih poškodb. Navodila za uporabo so sestavni del elektronskega pikada. Navodila za uporabo shranite za poznejše branje in če elektronski pikado izročite drugemu uporabniku, mu hkrati z njim izročite tudi ta navodila za uporabo.

Navodila za uporabo lahko kot datoteko PDF zahtevate pri naši podpori za stranke. V ta namen se obrnite na servis na naslovu, navedenem na garancijskem listu.

2. Uporabljeni simboli



Pred uporabo upoštevajte navodila!



Ta opozorilni simbol/opozorilna beseda označuje nevarnost s srednjo stopnjo tveganja, zaradi katere lahko, če se ji ne izognemo, pride do smrti ali hudih telesnih poškodb.

OBVESTILO!

Ta opozorilna beseda opozarja na možnost materialne škode.



Izjava o skladnosti: S tem simbolom označeni izdelki izpolnjujejo zahteve Direktiv ES. Celotno izjavo o skladnosti lahko zahtevate na naslovu servisa, navedenem na garancijskem listu.



Datum izdelave



Ta simbol označuje električne izdelke, ki ustrezajo razredu zaščite tri.



Starih naprav ne odvrzite med gospodinjske odpadke (glejte poglavje »Napotki za odlaganje med odpadke«).



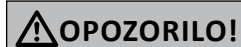
zdelki, označeni s tem simbolom, se smejo uporabljati samo v notranjih prostorih.

3. Namenska uporaba

Ta elektronski pikado ni igrača temveč športna naprava in zato ni primerna za otroke, mlajše od 14 let! Ta elektronski pikado vsebuje majhne dele, ki jih lahko otroci pogoltnejo. Elektronski pikado kot športna naprava zahteva natančnost ciljanja in koncentracijo ter dobre motorične sposobnosti. Elektronski pikado je namenjen izključno za zasebno uporabo v notranjih prostorih in ni primeren za komercialno rabo ali uporabo na prostem.

Ta elektronski pikado je primeren izključno za uporabo puščic z mehкими konicami (»softtip«). Uporaba puščic s kovinskimi konicami lahko povzroči nepopravljivo škodo.

4. Varnostni napotki



Nevarnost električnega udara!

- Kabla USB ne uporabljajte, če je poškodovan.
- Elektronskega pikada ne izpostavljajte ekstremnim razmeram, kot sta ogenj ali vročina (npr. zaradi radiatorjev ali daljše izpostavljenosti soncu).
- Vlaga in tekočine ne smejo vdreti v notranjost priključka USB.
- Kabla USB ne polagajte čez ostre robove, koničaste predmete ali podobne predmete.
- Kabel USB pred vsakim čiščenjem ločite od elektronskega pikada.
- Zagotovite, da bo električna vtičnica lahko dostopna. Tako boste lahko elektronski pikado v primeru nevarnosti zlahka odklopili iz električnega omrežja.
- Elektronski pikado takoj izklopite in po potrebi odklopite kabel USB iz elektronskega pikada, če zaznate nastajanje dima ali vonj po požaru.
- Elektronski pikado pred vsako uporabo preverite, ali ni morda poškodovan. Elektronskega pikada ne uporabljajte, če je poškodovan.
- Ohišja ne odpirajte. Elektronskega pikada ne spreminjajte.
- Elektronskega pikada ne približujte odprtemu ognju in vročim površinam.
- Kabel USB priključite na ustrezen izhod USB (npr. napajalno enoto USB ali vrata USB).



Nevarnost telesnih poškodb!

- Elektronski pikado igra je lahko priključena le na standardni izhod USB, npr. na SELV adapter USB ali na priključek USB.
- Elektronski pikado smejo namestiti le strokovno usposobljene osebe na primerno steno.
- Prepričajte se, ali v steni ne potekajo električne ali kakšne druge oskrbovalne napeljave, preden zvrzate luknjo za montažo. Po potrebi izberite drugo mesto montaže.
- Elektronski pikado morate z vijaki in vložki pritrditi na steno.
- Upoštevajte dodatne napotke v poglavju »Čiščenje in shranjevanje«.

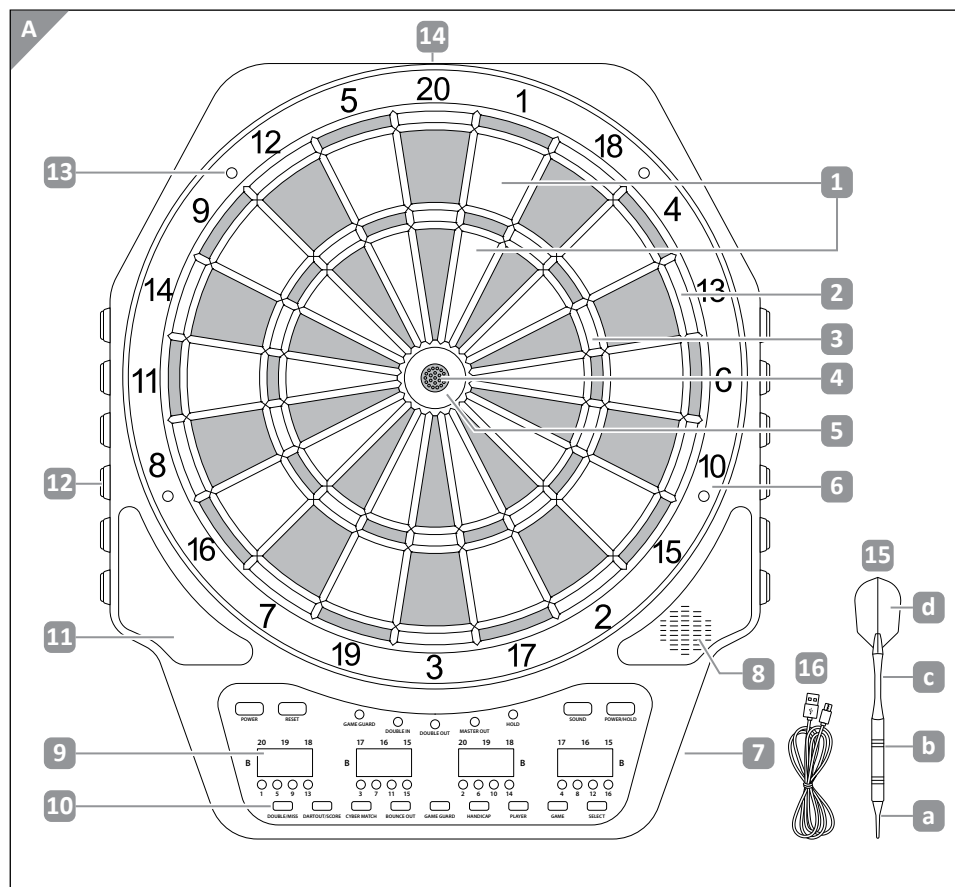
- Elektronski pikado ni primeren za postavitve v območju, kjer obstaja možnost vodnega curka.
- Elektronskega pikada ni dovoljeno čistiti z vodnim curkom.
- Ta elektronski pikado ne smejo uporabljati osebe (vključno z otroki) z omejenimi telesnimi, zaznavnimi ali duševnimi sposobnostmi, ali s pomanjkanjem izkušenj in znanja, razen če niso pod nadzorom osebe, ki je pristojna za njihovo varnost oz. jih je ta seznanila s pravilno uporabo elektronskega pikada.
- Ne mečite pušic v ljudi ali živali!
- Otroke morate nadzorovati, da zagotovite, da se ne bodo igrali z elektronskim pikadom.
- Zagotovite, da bo elektronski pikado med uporabo nameščen oz. postavljen na mesto, ki drugim osebam po možnosti ne bo dostopno.
- Elektronskega pikada ne nameščajte na vrata!
- Redno negujte in preverjajte elektronski pikado ter varnostne ukrepe.
- Embalaža ni igrača! Med odpiranjem ves embalažni material skrbno odstranite in ga shranite tako, da otroci do njega ne bodo imeli dostopa.

OBVESTILO!**Preprečevanje materialne škode**

- Da preprečite materialno škodo, uporabljajte izključno primerne mehke plastične konice. Dolge in jeklene konice niso primerne za elektronski pikado.
- Ne mečite s čezmerno silo. Obstaja nevarnost, da se konice pušic zlomijo ali se elektronski pikado poškoduje.
- Elektronskega pikada ne izpostavljajte ekstremnim vremenskim razmeram ali temperaturam.
- Elektronski pikado zaščitite pred mokroto in vlago. Elektronika se lahko poškoduje. Posod, napolnjenih s tekočino, ne postavljajte neposredno ob elektronski pikado ali nad njega.

5. Vsebina kompleta/opis delov

- 1 x elektronski pikado
- 2 x stojna noga
- 12 x steblo
- 12 x ročaj
- 12 x krilce
- 100 x mehka plastična konica
- 1 x kabel USB
- 4 x vijak in vložek za montažo na steno
- 1 x igra in navodila za uporabo



1. Enojni segment, enojno število točk
2. Dvojni segment, dvojno število točk
3. Trojni segment, trojno število točk
4. Notranji središčni krog 50 točk
5. Zunanji središčni krog 25 točk
6. Lovilni obroč: met v rob, brez točk
7. Priključna vtičnica za kabel USB
8. Zvočnik
9. Štirje zasloni LED, označeni z B
(B nima dodatne funkcije)
10. Polje s tipkami
11. Igralna letve
12. Držalo za puščice
13. Izvrtine
14. Priprava za obešanje (zadaj)
15. Puščica **A** konica, **B** ročaj,
C steblo, **D** krilca
16. Kabel USB

6. Preverjanje vsebine kompleta

OBVESTILO!

Nevarnost materialne škode!

Če embalažo neprevidno odprete z ostrim nožem ali drugimi koničastimi predmeti, lahko elektronski pikado poškodujete. Pri odpiranju embalaže bodite previdni.

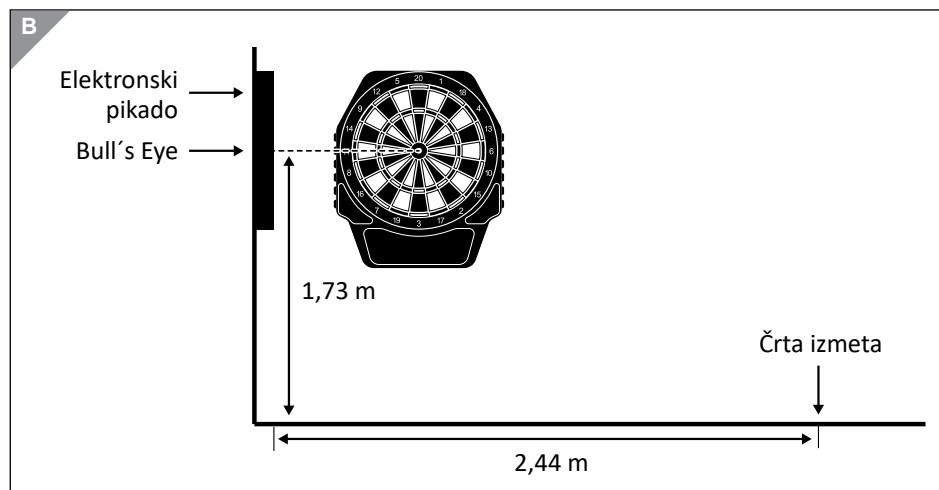
Preverite, ali so v kompletu vsi deli in ali elektronski pikado ni poškodovan. V nasprotnem primeru elektronskega pikada ne uporabljajte. Obrnite se na proizvajalca prek servisa na naslovu, ki je naveden na garancijskem listu.

7. Montaža

Montaža elektronskega pikada:

Elektronski pikado smejo namestiti le strokovno usposobljene osebe na primerno steno. Prepričajte se, ali v steni ne potekajo električne ali kakšne druge oskrbovalne napeljave, preden zvrzate luknjo za montažo. Po potrebi izberite drugo mesto montaže.

Pred prvo uporabo z elektronskega pikada odstranite zaščitno folijo s polja s tipkami in igralne letve. Izberite primerno mesto postavitve, kjer bo najmanj 3 m prostega prostora pred tarčo pikada in primerna omrežna vtičnica v bližini. Elektronskega pikada ne nameščajte na vrata. Črta za metanje je od elektronskega pikada oddaljena 2,44 m. Elektronski pikado pritrdite na steno tako, da bo središčna točka tarče na višini 1,73 m nad tlemi. S primernim svinčnikom označite luknjo za vrtanje. Na označenem mestu izvrtajte luknjo s primernim vrtalnikom in nato s kladivom vanjo zabijte priloženi vložek. Elektronski pikado namestite z vijakom in obešalom, če pa želite trajno namestitev na steno, pa uporabite štiri vijake.

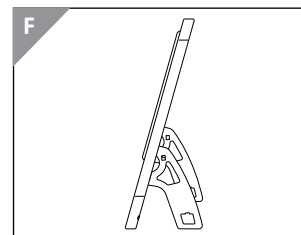
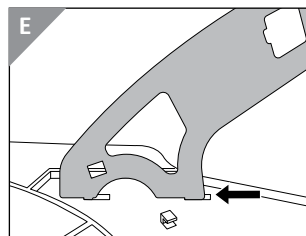
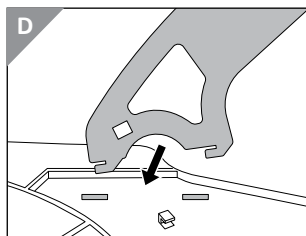
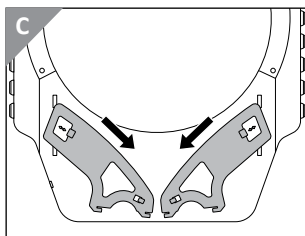


Montaža stojnih nog:

Namesto montaže na steno, lahko na tarčo namestite tudi priložene stojne noge.

Tako boste elektronski pikado lahko postavili na različne lokacije.

1. Položite tarčo na prednjo stran. Stojne noge so nameščene na zadnjo stran tarče.
2. Odvijte stojne noge, tako da jih premaknete v smeri puščice (glejte sl. C).
3. Vstavite eno izmed stojnih nog v za to predvideno zarezo na zadnji strani tarče (glejte sl. D).
4. Potisnite stojno nogo navzgor, da se zaskoči (glejte sl. E).
5. Ponovite postopek še z drugo stojno nogo. Sedaj lahko tarčo postavite (glejte sl. F).



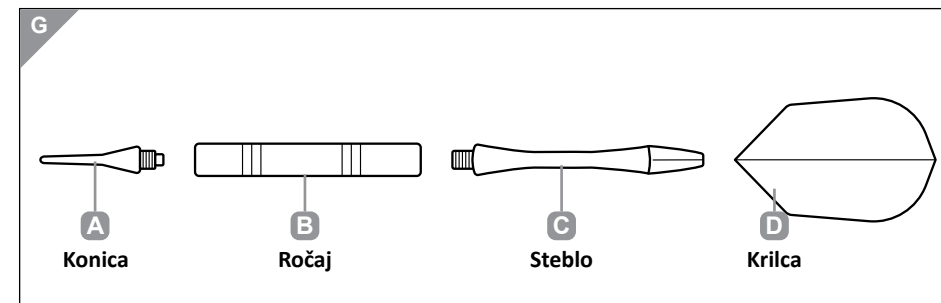
OBVESTILO!

Nevarnost materialne škode!

Ko elektronski pikado postavite na stojne noge, se vedno prepričajte, ali tarča stabilno stoji na trdni in ravni podlagi ter ne more pasti na tla. V nasprotnem primeru se lahko elektronski pikado poškoduje.

Sestavljanje puščic:

Privijte konico (15 **A**) in steblo (15 **C**) na ročaj (15 **B**) in vstavite razprta krilca (15 **D**) s koničasto stranjo v križne zareze.



8. Upravljanje elektronskega pikada

Funkcijske tipke na polju s tipkami

POWER	Vklop in izklop elektronskega pikada
GAME	Izbira igre
SELECT	Nastavitev možnosti igre in stopnje težavnosti
PLAYER	Nastavitev števila igralcev od 1 do 16, ali dve ekipi s po 8 igralci.
DOUBLE / MISS	Aktivirano pri igrah 301, 401, 501 itn. Funkcija Double In/ Double Out. Če puščica ne zadene aktivnega segmenta, pritisnite tipko za zgrešeni met, da bo elektronski pikado zabeležil zgrešen met.
SOUND	Nastavitev jakosti zvoka, 7 stopenj in izklop zvoka
START / HOLD	Začetek igre, preskoči igralca
CYBERMATCH	Igra proti navideznemu nasprotniku. Izberite želeno igro, nato pritisnite tipko »Cybermatch«. 5 stopenj težavnosti (zelo težko, težko, srednje, lahko in zelo lahko).
DART-OUT / SCORE	Elektronsko priporočilo meta v igrah 301, 401, 501 itn., pri doseženih točkah 160 ali nižje. Dvojni in trojni meti so označeni z dvema oz. tremi črticami.
BOUNCE OUT	Razveljavi zadnji met.
RESET	Vse nastavitve in točke v igri se ponastavijo.
GAME GUARD	Zapora tipk med igro.
HANDICAP	Pred začetkom igre lahko izberete različne stopnje težavnosti za različne igralce.

Vklop in izklop:

Za vklop elektronski pikado povežite z električnim omrežjem prek kabla USB. Pritisnite <POWER> in nato izberite želeno možnost. Za izklop ponovno pritisnite <POWER>. Za dokončen izklop elektronskega pikada izvlecite kabel USB iz električne vtičnice.

Način pripravljenosti

Po 10-minutnem kontaktnem premoru naprava samodejno preklopi v način pripravljenosti. Ob ponovnem kontaktu (s puščico ali pritiskom gumba) ob igralno površino/prikazovalnik se bo elektronski pikado ponovno zagnal.

Nastavitev funkcije »handicap«:

Pritisnite <PLAYER> in izberite igralca 1. Pritisnite <HANDICAP> in nastavite »handicap« za igralca 1. Pritisnite <PLAYER> in izberite igralca 2 ter nastavite »handicap« za igralca 2. Nastavite toliko funkcij »handicap« kot je igralcev. Pritisnite <START / HOLD>, da začnete z igro.

Potek igre:

- Za izbiro igre, pritiskajte <GAME>, dokler se na zaslonu ne prikaže želena igra.
- Pritisnite <PLAYER>, da določite število igralcev (1 do 16 igralcev).
- Pritisnite <HANDICAP>, da nastavite različne varnostne stopnje.
- Pritisnite <DOUBLE/ MISS> pri igrah 301–901 za izbiro dodatnih možnosti.
- Pritisnite <CYBERMATCH>, če želite igrati proti računalniku.
- Pritisnite <START / HOLD>, da začnete z igro.
- Vsak igralec ima v posameznem krogu na voljo tri puščice. Po tretji puščici se zasliši zvočni signal in zaslon začne utripati.
- Odstranite puščice iz tarče z rahlim vrtenjem v desno.
- Pritisnite <START / HOLD>, da pride na vrsto naslednji igralec.

9. Igre

ŠT.	Igra	Kratika
G01	301-901	Std
G02	Cricket	Cri
G03	Scram	Scr
G04	Cut Throat Cricket	Cut
G05	English Cricket	EnG
G06	Advanced Cricket	ACr
G07	Shooter	Sho
G08	Big Six	bSi
G09	Overs	Our
G10	Unders	Und
G11	Count Up	CUP
G12	High Score	HSC
G13	Round the Clock	ron
G14	Killer	HiL
G15	Double Down	don
G16	Fourty One	F41
G17	All Fives	ALL
G18	Shanghai	Shi
G19	Golf	GoL
G20	Football	Fot
G21	Baseball	bAS
G22	Steeplechase	Hor
G23	Elimination	Eli
G24	Horseshoes	HSH
G25	Battleground	bAt
G26	Advanced Battleground	Adb
G27	Paintball	PbA

G01 301-901

Točke vsake puščice na krog se odštejejo od začetnega stanja igre. Igralec, ki prvi doseže točno ničlo, zмага. V primeru zadnjega meta, ki preseže potrebno število točk, da se doseže ničla, se krog ne vrednoti, igralec začne s stanjem pred tem krogom. Izbere se lahko Double-IN/ Double-OUT.

Možnosti izberite s tipko <DOUBLE / MISS>.

OP1: Standard, igra se začne ne glede na to, kateri segment se zadene.

OP2: Double-IN, zadeti je treba dvojni segment, da se igra začne.

OP3: Double-OUT, zadeti je treba dvojni segment, da se igra konča.

OP4: Double-IN-OUT, zadeti je treba dvojni segment, da se igra začne in konča.

OP5: MASTER-OUT, zadeti je treba dvojni ali trojni segment, da se igra konča.

OP6: Double-IN / MASTER-OUT, zadeti je treba dvojni segment, da se igra začne, zadeti je treba dvojni ali trojni segment, da se igra konča.

Pritisnite <SELECT>, da izberete med igrami 301-901.

G02 CRICKET

Igra se izključno s številkami od 15 do 20 ter z zunanjim in notranjim središčnim krogom (Bull in Bull's Eye). Zmaga igralec, ki vse segmente zadene trikrat. Cilj je, doseči čim več točk in zapreti ustrezna števila. Igralec vrže tri puščice na krog. Če igralcu uspe trikrat zadeti, je število odprto. Le zadetki na odprtem segmentu dajejo točke. Če nasprotnik prav tako trikrat zadene odprti segment, se le-ta zapre. V tem segmentu tako ni mogoče več zbirati točk. Dvojni in trojni segmenti štejejo 2 in 3 zadetke. Segmenti se lahko odpirajo v poljubnem vrstnem redu. Zmagovalec je tisti, ki doseže najvišje število točk in zapre največ segmentov. Če je igralec zaprl največ segmentov, ima pa manj točk, mora poskusiti zadeti odprte segmente, preden nasprotnik segmente zapre.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Cricket različica, točk ni mogoče doseči. Cilj je zapreti odprte segmente.

Možnost izberite s tipko <SELECT>.

G03 SCRAM (za 2 igralca ali 2 ekipe)

Podobno kot pri igri Cricket štejejo le števila od 15 do 20 ter zunanji in notranji središčni krog (Bull in Bull's Eye). Igra ima dva kroga. V prvem krogu poskuša 1. igralec zapreti aktivne segmente. lahko dobiva točke le v odprtih segmentih. 1. krog se konča, ko so vsi aktivni segmenti zaprti. V 2.krogu poskuša 2. igralec zapreti vse segmente, 1. igralec pa poskuša dobiti točke. Zmaga igralec z največ točkami.

G04 CUT THROAT CRICKET

Cricket različica, segmenti se lahko le zaprejo. Zmaga igralec z najnižjim številom točk. Kdo zapre največ segmentov, pri tej igri ni pomembno. Igralec dobi pri tej različici točke le, če nasprotnik zadene že zaprte segmente. Primer: 1. igralec zapre segment 20 v drugem metu, v prvem metu je zadel enkratno 20, v drugem metu dvakratno 20. Če v tretjem metu ponovno zadene segment 20, se število točk tretjega meta prišteje 2. igralcu.

G05 ENGLISH CRICKET (le za 2 igralca)

Cricket različica, igralec mora devetkrat zadeti zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye), da konča krog, notranji središčni krog šteje dvakratno. Če 2. igralec zgreši zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye), se točke, dosežene pri metu, prištejejo nasprotniku. 1. igralec lahko v prvem krogu doseže točke, vendar pa mora doseči najmanj 40 točk. Če 1. igralec zadene zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye), se 2. igralcu odšteje en zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye). 1.igralec dobi več časa, da zbere točke. Ko 2. igralec devetkrat zadene zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye), je prvi krog končan in začne se drugi krog z zamenjanimi vlogami.

G06 ADVANCED CRICKET

Cricket različica za bolj izkušene igralce. Štejejo le dvojni in trojni segmenti, dvojni segmenti štejejo enkratno in trojni segmenti dvakratno. Zunanji središčni krog (Bull) šteje enkratno in notranji središčni krog (Bull's Eye) šteje dvakratno kot pri igri Cricket.

G07 SHOOTER

Računalnik naključno izbere segment in ga prikaže na zaslonu. Igralec mora ta segment zadeti. Enojni segmenti štejejo enkratno, dvojni segmenti dvakratno, trojni segmenti trikratno, zunanji središčni krog (Bull) štirikratno. Če računalnik izbere notranji središčni krog (Bull's Eye), šteje zunanji središčni krog (Bull) dvakratno in notranji središčni krog (Bull's Eye) štirikratno. Zmaga igralec z največ točkami.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1:	6 krogov	OP5:	10 krogov
OP2:	7 krogov	OP6:	11 krogov
OP3:	8 krogov	OP7:	12 krogov
OP4:	9 krogov		

G08 BIG SIX

6 je prvi ciljni segment. Če 1. igralec zgreši 6, se mu odšteje eno življenje. 2. igralec poskuša zadeti 6. Če enemu od obeh igralcev uspe v prvih dveh metih zadeti ciljni segment, odloča tretji met o novem ciljnem segmentu. Izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1:	3 življenja
OP2:	4 življenja
OP3:	5 življenj
OP4:	6 življenj
OP5:	7 življenj

G09 OVERS

Vsak igralec ima tri mete. Kdor v prvem krogu vrže največ točk, vodi. Drugi igralec mora točke preseči, sicer izgubi eno življenje. Izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: 3 življenja
 OP2: 4 življenja
 OP3: 5 življenj
 OP4: 6 življenj
 OP5: 7 življenj

G10 UNDERS

V prvi igri se določi število točk 180. Igralec, ki v prvem krogu vrže najmanj točk, vodi. Vsak napačen met se kaznuje s 60 točkami.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: 3 življenja
 OP2: 4 življenja
 OP3: 5 življenj
 OP4: 6 življenj
 OP5: 7 življenj

G11 COUNT UP

Cilj je, doseči določeno število točk. Kdor te točke prvi doseže, zmagaja.

OP1: 300	OP5: 700
OP2: 400	OP6: 800
OP3: 500	OP7: 900
OP4: 600	OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Igra se začne pri 0, igralec z najvišjim številom točk zmagaja.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: 3 krogi	OP7: 9 krogov
OP2: 4 krogi	OP8: 10 krogov
OP3: 5 krogov	OP9: 11 krogov
OP4: 6 krogov	OP10: 12 krogov
OP5: 7 krogov	OP11: 13 krogov
OP6: 8 krogov	OP12: 14 krogov

G13 ROUND THE CLOCK

Vsak igralec mora zaporedoma zadeti segmente od 1 do 20 in zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye). Vsak igralec ima tri mete na krog. Kdor kot prvi zadene vse segmente, zmagaja. Segmenti, ki jih je treba zadeti, so prikazani.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: Igra se začne v segmentu 5.
 OP2: Igra se začne v segmentu 10.
 OP3: Igra se začne v segmentu 15.

Dvojni in trojni segmenti štejejo enkratno.

ROUND THE CLOCK Double

S tipko <SELECT> izberite d = double

Enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, štejejo pa le dvojni segmenti.

OP1: Igra se začne v segmentu 5.
 OP2: Igra se začne v segmentu 10.
 OP3: Igra se začne v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

S tipko <SELECT> izberite t = triple

Enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, štejejo pa le trojni segmenti.

- OP1: Igra se začne v segmentu 5.
- OP2: Igra se začne v segmentu 10.
- OP3: Igra se začne v segmentu 15.

G14 KILLER

Za 2 ali več igralcev. Igralec si izbere eno število, ki ga mora zadeti. LED-zaslon prikaže SEL. Ta številka je njegova, soigralci morajo imeti drugačne številke. Ko imajo vsi igralci svojo številko, morajo igralci v svojem segmentu zadeti dvojni segment, nato postanejo „morilci“. Ostali soigralci se „odkrijejo“ tako, da „morilec“ zadene njihove segmente. Kdor ostane na koncu, zmaga.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

- OP1: 3 življenja OP3: 5 življenj
- OP2: 4 življenja OP4: 6 življenj

G15 DOUBLE DOWN

Cilj je dobiti največ točk v aktivnih segmentih. Vsi igralci začnejo s 40 točkami. Igra se začne v segmentu 15. Če se segmenta 15 ne zadene, se točke razpolovijo. Če igralec zadene 15, se njegovemu številu točk doda 15 točk, dvojni in trojni zadetki štejejo. Naslednji krog se začne v segmentu 16. Segmenti se igrajo v vrstnem redu tabele. Igralec z največjim številom točk zmaga.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Skupaj
1. igralec										
2. igralec										

G16 FOURTY ONE

Ista pravila kot pri igri Double Down, dodatno se igra še en krog. Igralci morajo s tremi poskusi doseči natančno 41 točk.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Skupaj
1. igralec										
2. igralec										

G17 ALL FIVES

Vsak igralec ima tri mete, vsi segmenti so aktivni. Število po treh metih mora biti deljivo s 5. Če število ni deljivo s 5, igralec ne dobi točk. Vse tri puščice morajo zadeti tarčo. Zmaga igralec, ki prvi doseže 51 točk.

- OP1: 51 točk
- OP2: 61 točk
- OP3: 71 točk
- OP4: 81 točk
- OP5: 91 točk do zmage.

G18 SHANGHAI

V prvem krogu je treba zadeti prvi segment, v drugem drugi segment itd. do segmenta 20 oz. zunanjega (Bull) in / ali notranjega središčnega kroga (Bull’s Eye). Na nivoju S, D, T se lahko zadenejo le posamični (Single), dvojni (Double) in trojni (Triple) segmenti.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

- OP1: Igra se začne v segmentu 5.
- OP2: Igra se začne v segmentu 10.
- OP3: Igra se začne v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ista pravila kot pri igri Shanghai, igra pa se le z dvojnimi (Double) in trojnimi (Triple) segmenti.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

- OP1: Igra se začne v segmentu 5.
- OP2: Igra se začne v segmentu 10.
- OP3: Igra se začne v segmentu 15.

G19 GOLF

Zmaga igralec z najnižjim številom točk po devetem krogu. Segmente 1 do 18 je treba zadeti v pravilnem zaporedju. Eno število je treba zadeti trikrat, enojni segmenti štejejo enkratno, dvojni segmenti dvakratno in trojni segmenti trikratno. Če igralec pri prvem metu zadene trojni segment, je segment zaklenjen.

G20 FOOTBALL

Izbrati je treba igralno polje ali z metom na tarčo ali z izbiro tipke. Ko je igralno polje izbrano, se določi linija, ki jo je treba zadeti. Izbrani segment velja kot začetna točka, nasproti ležeči segment kot cilj.

Primer:

Če je igralec izbral segment 20, je ciljni segment 3. Igralno polje je razdeljeno na 11 segmentov, ki jih je treba zaporedoma zadeti. Najprej dvojni segment 20, nato zunanji enojni segment 20, trojni 20, notranji enojni segment 20, zunanji središčni krog (Bull), notranji središčni krog (Bull's Eye), zunanji središčni krog (Bull), notranji enojni segment 3, trojni segment 3, zunanji enojni segment 3, dvojni segment 3. Segmenti, ki jih je treba zadeti, so prikazani.

G21 BASEBALL

Igra se devet krogov („nizov“). Vsak igralec vrže 3 puščice na niz.

Enojni segment = ena postaja

Dvojni segment = dve postaji

Trojni segment = tri postaje

Segment zunanjega (Bull) in / ali notranjega središčnega kroga (Bull's Eye), „Home Run“ (se lahko poskuša le s tretjo puščico)

Cilj je, narediti toliko „tekov“ na krog, kot je le mogoče. Na zaslonu so prikazane posamezne postaje.

G22 STEEPLECHASE

Tek čez ovire se začne v segmentu 20 in gre v smeri urinega kazalca enkrat okoli elektronskega pikada. Konec je pri segmentu 5, nato je treba zadeti še zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye). Pri teku čez ovire se smejo zadeti le notranji enojni elementi, torej tisti, ki ležijo med notranjim (Bull) in / ali zunanjim središčnim krogom (Bull's Eye) in trojnim obročem. Trojna 13, trojna 17, trojna 8 in trojna 5 so ovire in jih je treba zadeti.

G23 ELIMINATION

Vsak igralec mora s tremi meti preseči število točk igralca pred njim. Če mu to ne uspe, igralec izgubi eno življenje.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: 4 življenja

OP2: 5 življenj

G24 HORSESHOES

Štejejo le zadetki v segmentih 20 in 3. Dvojni segmenti in trojni segmenti štejejo.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

OP1: 15 točk

OP2: 16 točk

OP3: 17 točk

OP4: 18 točk

OP5: 19 točk do OP10: 25 točk

G25 BATTLEGROUND

Elektronski pikado postane bojišče. En igralec prevzame zgornjo polovico elektronskega pikada in mora streljati na spodnjo polovico. Drugi igralec prevzame spodnjo polovico in mora streljati na zgornjo polovico.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

Battleground Double

Štejejo le dvojni segmenti.

Battleground Triple

Štejejo le trojni segmenti.

Battleground General

Kot pri igri Battleground, vendar je treba za končanje zadeti zunanji (Bull) in / ali notranji središčni krog (Bull's Eye).

Zgornja polovica: segmenti 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Spodnja polovica: segmenti 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Pravila kot pri običajni igri Battleground, dvojni in trojni segmenti so minirani in se jih ne sme zadeti. Če zadene mino, igralec izgubi eno življenje.

G27 PAINTBALL

Pravila so podobna kot pri igri Battleground. Če igralec dvakrat zadene notranji središčni krog (Bull's Eye), osvoji nasprotnikovo zastavo. Cilj je, uničiti vse segmente nasprotnika ali osvojiti vse nasprotnikove zastave.

Možnosti izberite s tipko <SELECT>.

Paintball Double

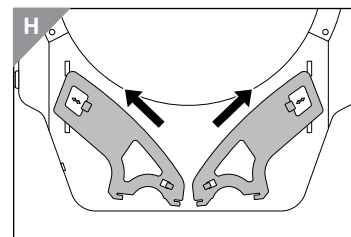
Štejejo le dvojni segmenti, notranji središčni krog (Bull's Eye) je treba zadeti trikrat.

Paintball Triple

Štejejo le trojni segmenti, notranji središčni krog (Bull's Eye) je treba zadeti trikrat.

10. Po uporabi

Po uporabi izklopite elektronski pikado. Po uporabi elektronski pikado pustite, da se ohladi. Izvlecite stojni nogi iz zarez in ju pravilno namestite na zadnjo stran tarče pikada (glejte sl. H).



11. Popravilo, vzdrževanje in nadomestni deli

Na elektronskem pikadu ne izvajajte lastnoročnih popravil. V primeru okvare obvestite servis, ki je naveden na garancijskem listu. Nadomestne dele naročajte izključno prek navedenega servisa.

12. Čiščenje

Preden elektronski pikado čistite, odstranite kabel USB. V primeru umazanije na polju s tipkami ter na robu uporabite vlažno krpo in blago čistilno sredstvo. Z vlažno krpo se ne dotikajte priključka USB. S kabla USB obrišite prah s suho krpo. Notranji del lovilnega obroča obrišite s suho krpo, saj se sicer lahko poškoduje elektronika, ki se nahaja za njim.

13. Shranjevanje

Če elektronskega pikada dalj časa ne boste uporabljali, je najbolje da ga pokrijete s krpo, da ga zaščitite pred prahom. Elektronski pikado očistite preden ga shranite.

Elektronski pikado vedno hranite na suhem in čistem mestu s primerno temperaturo, ki ne bo dostopno otrokom. Elektronskega pikada ne izpostavljajte obremenitvam, npr. v omari pod težkimi predmeti.

14. Transport

Elektronski pikado prenašajte v čistem stanju in varno pospravljenega v embalaži. Elektronskega pikada med transportom ne izpostavljajte obremenitvam, npr. v avtu pod težkimi predmeti.

15. Napotki za odlaganje med odpadke

Embalaža

Elektronski pikado in vse sestavne dele embalaže lahko skladno z veljavnimi predpisi odstranite med odpadke prek podjetja za ravnanje z odpadki oziroma pristojnega urada za komunalne storitve. Zaposleni vašega podjetja za ravnanje z odpadki vas bodo na zahtevo z veseljem obvestili o možnostih pravnega in okolju prijaznega odstranjevanja.

Odpadne naprave



Simbol s prečrtanim smetnjakom pomeni, da električnih in elektronskih naprav ni dovoljeno odlagati med odpadke skupaj z gospodinjskimi odpadki. Potrošniki so zakonsko obvezani, da električne in elektronske naprave ob koncu njihove življenjske dobe zavržejo ločeno od nerazvrščenih komunalnih odpadkov. Na ta način se zagotovi okolju prijazno in

surovinsko varčno recikliranje. Baterije in akumulatorje, ki niso trdno obdani z električno ali elektronsko napravo in jih je mogoče odstraniti, ne da bi jih uničili, je treba na zbirnem mestu ločiti od naprave, in jih odložiti med odpadke na za to predvidenem odlagališču. Enako velja za svetilke, ki jih je mogoče odstraniti iz naprave, ne da bi jih uničili. Lastniki električnih in elektronskih naprav iz zasebnih gospodinjstev jih lahko oddajo na zbirnih mestih javno pristojnih nosilcev dejavnosti za ravnanje z odpadki ali na zbirnih mestih, ki jih proizvajalci ali distributerji vzpostavijo v skladu z OEE0 2012/19. Oddaja starih naprav je brezplačna. Trgovci s prodajno površino najmanj 400 m² za električno in elektronsko opremo so jih dolžni prevzeti. Prav tako so jih dolžni prevzeti tudi spletni trgovci s skladiščno površino najmanj 400 m² za električno in elektronsko opremo. Na splošno so distributerji dolžni zagotoviti brezplačen prevzem starih naprav, tako da zagotovijo ustrezne možnosti vračila v razumni razdalji. Potrošniki imajo možnost, da staro napravo brezplačno oddajo distributerju, ki jo je dolžan prevzeti nazaj, če kupijo enakovredno novo napravo, ki ima v bistvu enako funkcijo. Ta možnost obstaja tudi pri dostavah zasebnim gospodinjstvom. Distributer mora potrošnika ob sklenitvi kupoprodajne pogodbe povprašati o ustreznem vračilu naprav v skladu z namenom. Poleg tega lahko potrošniki stare naprave brezplačno oddajo na zbirno mesto

distributerja, ki jih je dolžan prevzeti nazaj, ne da bi to bilo vezano na nakup nove naprave. Vendar dolžine robov posameznih naprav ne smejo presegati 25 cm.

16. Iskanje napak (FAQ)

Elektronski pikado je brez električnega toka:

Prepričajte se, ali je priključek USB-A priključen na električni tok, npr. prek polnilne postaje ali adapterja (ni priloženo vsebini kompleta), in je priključek USB-C priključen v priključno vtičnico elektronskega pikada.

Zaskočeni segmenti ali tipke:

Lahko se zgodi, da se segmenti zaskočijo in se rezultati več ne štejejo. S prsti potiskajte segment sem ter tja. Če nežno izvlečete puščico ali nežno s prstom premikate segment sem ter tja, ga boste sprostili.

Odstranjevanje zlomljenih konic puščic:

Poskusite zlomljeno konico puščice previdno izvleči s primernimi kleščami. Če je odlomljena konica morebiti tako kratka, da ne sega iz tarče elektronskega pikada, jo potisnite skozi odprtino v tarčo. Mehke konice ne morejo poškodovati elektronike, ki se nahaja za tarčo. V ta namen uporabite eno izmed nezlomljenih konic puščice. Nikoli ne poskušajte odlomljene konice v tarčo elektronskega pikada potisniti s koničastim kovinskim predmetom, saj lahko le ta hitro poškoduje tarčo, če jo pregloboko potisnete vanjo.

17. Tehnični podatki

Puščica:

Masa: 12 g

Elektronski pikado:

Mere pikada: 51 x 42,5 x 2,6 cm

Vhod:

SELV adapter USB: 5 V  1 A / 2 A

ali

Priključek USB: 5 V  1 A / 2 A



= razred zaščite III



Aktuális állapot / Različica: 2024-06



Származási hely: Kína

ASPIRIA NONFOOD GMBH
LADEMANNBOGEN 21-23
22339 HAMBURG
GERMANY

www.aspiria-service.de

**ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
POPRODAJNA PODPORA**

839427

Kérjük forduljon a magyarországi **ALDI áruházakhoz**.
Prosimo, oglasite se v vam najbližji **HOFERjevi poslovalnici**.

A FOGYASZTÁSI CIKK TÍPUSA / IZDELEK:
ANS-24-094,-095

11/2024

3

**ÉV JÓTÁLLÁS
LETA GARANCIJE**