

# EN INSTRUCTION MANUAL – ELNART(WJ200) – ELECTRONIC DARTBOARD

**THANK YOU FOR CHOOSING MARTES PRODUCT. BEFORE USING THE DARTBOARD, READ THIS MANUAL CAREFULLY AND KEEP IT FOR FUTURE REFERENCE.**

## WARNING:

- The product is not intended for children.
- Not for use by children without adult supervision.
- Never use darts with metal tips.
- Do not throw with too much force as this may break dart tips and influence your dartboard lifetime. To remove the darts from the board, simply turn them clockwise.
- Be careful not to splash any liquid on the board.

## THE SET INCLUDES:

- Electronic dartboard
- 6 darts (dismantled)
- Darts instructions

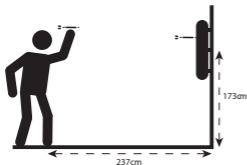
## PRODUCT CHARACTERISTICS:

- LCD Display
- 18 playing options, 159 games
- Maximum number of players: 8
- Power supply: 3 x LR6 (3 x 1.5V  $\approx$ , AA), 4.5V  $\approx$
- If the dartboard is not being played, it will automatically go into sleep mode after 30 minutes.

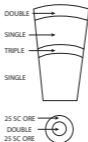
## MOUNTING INSTRUCTIONS:

- Choose a location that has at least 3 metres of open floor space in front of the board and install the board at the height of 1.73 m from the centre bull.
- The throwing line is 2.37 m from the board.
- Before starting the game, please make sure that 3 x LR6 (3 x 1.5V  $\approx$ , AA), 4.5V  $\approx$  batteries have been inserted into the board. **BATTERIES NOT INCLUDED.**

## OPTIMUM THROWING DISTANCE – THROW LINES:



## SCORING RULES:



SEGMENT	SCORING
Single scoring segment	Score x 1
Double scoring segment	Score x 2
Triple scoring segment	Score x 3
Single Bullseye (Outer Bullseye)	25 x 1
Double Bullseye (Centre Bullseye)	25 x 2

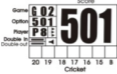
## BUTTONS:

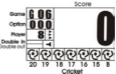
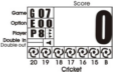
Game/Power	The button is used to select a game (G01-G18), quit the game, return to the default game and turn the board ON/OFF. Press and hold the button for 3 seconds to turn off the board.
Option/Eliminate	The button is used to select game option and to reset/sum up the score.
Player/Miss	The button is used to set the number of players. The default game is with two players. The MISS (bounce) function allows you to record a dart that does not stick (bounce out).
Sound/Gen	This button is used to adjust the volume of the audio signal (OFF / 1/2/3/4/5/6/7). Default setting: level 5, language: English. Settings changes will be automatically saved in the computer's memory.
Double/Score	Button used to select options in G02 game. The button is also used to display the scores.
Start/Next	Press to start the game and for the next player's turn.

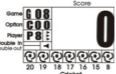
## SOUND SIGNALS:

Laser	This sound can be heard when a dart hits a single scoring segment
Double	This sound can be heard when a dart hits a double scoring segment (score x 2)
Triple	This sound can be heard when a dart hits a triple scoring segment (score x 3)
Score	This sound informs about the score.
Close	Sound for a closed area
Open	Sound for an open area
Too high	This sound informs that the current throw is not calculated and restore to the last score
Winner	This sound informs that a player has won the game.
Bull's eye	Sound for hitting Bullseye
Next Player	Sound signalling the next player's turn (the current player has made all three attempts)
Yes	Sound signalling that the expected segment has been hit.
Sorry	Sound signalling that the expected segment has not been hit

## GAME RULES:

<p>G01 Count up</p>	<p><b>100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</b> Your score will be accumulated for each dart that hits the board. The first player to reach or go over the set points will be the winner.</p>
<p>G02 Count down</p>	<p><b>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Each dart that scores will be deducted from the starting score. The first player who reaches exactly zero (0) points wins.</p>  <p><b>Game options:</b> <b>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> If you select <b>DOUBLE IN</b>, you must hit a double segment to start the game.</p> <p><b>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> If <b>DOUBLE OUT</b> has been selected, to end the game the player must hit the double segment that brings his score to zero. If the player's score is 1 or zero (0), the „burst“ sound occurs, the player's turn is over and the previous score remains.</p> <p><b>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> If <b>DOUBLE IN/DOUBLE OUT</b> is selected, the player must hit a double segment to start and end the game. If the player's score is 1 or zero (0) the „burst“ sound occurs, the player's turn is over (score as above).</p>
<p>G03 Round the Clock</p>	<p><b>(5, 10, 15, 20)</b> players must hit the numbers in the strict order of 1 ... until 20. All players have 3 (three) throws to hit the number (or segment) displayed. The first player to hit all their numbers wins. Sound and voice signal informs whether a given number has been hit or not. If a player hits the displayed number, he will move on to the next number.</p> <p><b>Scoring options:</b> “5” - must hit the numbers 1-5, “10” - must hit the numbers 1-10, “15” - must hit the numbers 1-15, “20” - must hit the numbers 1-20. After each valid hit the “YES” sound will occur, after each missed throw the “SORRY” sound will occur.</p>
<p>G04 Round the Clock - Double</p>	<p><b>(205, 210, 215, 220)</b> - Must hit only double segments. “205”: must hit double segments in the order of 1 to 5, “210”: must hit double segments in the order of 1 to 10, “215”: must hit double segments in the order of 1 to 15, “220”: must hit double segments in the order of 1 to 20. Players try to hit the number displayed. If the displayed number is hit the “YES” sound occurs and the next target is displayed. If the player does not hit the displayed number, the “SORRY” sound occurs.</p>
<p>G05 Round the Clock - Triple</p>	<p><b>(305, 310, 315, 320)</b> - Must hit only triple segments. “305”: players hit the numbers from 1 to 5, “310”: or the numbers from 1 to 10, “315”: or the numbers from 1 to 15, “320”: or the numbers from 1 to 20. Players must hit the number displayed on the screen. After a valid hit the „YES“ sound occurs and the next number is displayed. If a player does not hit the number displayed, the „SORRY“ sound occurs.</p>

<p>G06 Simple Cricket</p>	<p><b>(with scoring options of 000, 020, 025)</b> Only the numbers 15-20 and Bullseye are used. Each number from 15 to 20 must be hit three times. Hitting a double segment counts two times while hitting a triple segment counts three times. The first player to hit the numbers 15-20 and the bullseye three times wins. Each segment has three status signs. One valid hit means one status sign on a display.</p> <p><b>Scoring options:</b> “000” - Hit the numbers 15-20 and Bullseye in any order. “020” - Hit the number 20 first, then in order, the numbers 19, 18, 17, 16, 15 and Bullseye. “025” - Hit the bullseye first, then in order, the numbers 15, 16, 17, 18, 19, and 20. Each number has three status signs ‘I’. Each valid hit means one ‘I’ sign. The game is over when all ‘I’ status signs are displayed. (See the photo below).</p>  <p>The first player to hit each number 3 times (all status signs ‘I’ are reached).</p>
<p>G07 Score Cricket</p>	<p><b>E00, E20, E25</b> Only the numbers 15-20 and Bullseye are used. Each number from 15 to 20 must be hit three times. Hitting a double segment counts two times while hitting a triple segment counts three times. After a player hits a number three times it means that such number is „open“ to further scoring. If the number is hit three times by all players, then such number is „closed“ and no further scoring is possible. After a given number is opened, all players can hit this number until it is closed. The first player who closes all numbers and scores the highest number of points wins. If two players score the same number of points, the winner is the one who has opened more numbers. A player who opened all numbers first, but is behind on points, may continue scoring on „open“ numbers.</p> <p><b>Scoring options:</b> “E00” - Must hit numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 and Bullseye in any order. “E20” - Must hit the number 20 three times first, then in order, the numbers 19, 18, 17, 16, 15 and Bullseye. “E25” - Must hit the Bullseye three times first, then the numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> 

G08 Cricket Cricket	<p><b>(C00, C20, C25)</b></p> <p>Only the numbers 15 to 20 and the Double Bullseye are used. After hitting an open number points are added to the opponents instead of a throwing player. The opponent is a player who has not yet opened a given number. Points are not added to players who have already opened this number. The game is over when one of the players has closed all segments and scores the least number of points. Game rules are similar to G 07.</p> <p><b>Scoring options:</b></p> <p>“C00” – hit and open numbers 13, 16, 17, 18, 19, 20 and bullseye in any order.</p> <p>“C20” – hit and open the number 20 three times first, then in order the numbers 19, 18, 17, 16, 15 and bullseye.</p> <p>“C25” – hit and open bullseye three times first, and then in order, open numbers 13, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>Each valid hit has three ‘x’ status signs. Each valid hit = one ‘x’ status sign on a display. If players have closed the number, they must divide and open a next scoring segment and add points to their opponent.</p> 	G12 Big Little - Hard	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>The rules of the game are similar to Big Little Simple except that doubles and triples count. The rest of the rules are the same as for the G11 game.</p>
		G13 Killer	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – No. of lives</p> <p>Before starting the game, each player chooses the segment for himself by throwing a dart. After the display shows “Start” the player throws the dart and chooses his segment, then presses the “Next” button for the next player to select a segment. Players cannot have the same segments. To become a Killer, you must hit the segment with your number. Killer’s task is to eliminate other players by hitting their segments (the opponent will lose one life after each valid hit).</p> <p><b>No. of lives:</b></p> <p>3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21. When a player who is already a Killer hits his segment again, he is no longer a Killer and loses one life. The number of lives can be checked by pressing the “SCORES” button. Sound and voice signal informs whether a given number has been hit or not. The game is intended for at least two or more players.</p>
G09 Golf	<p><b>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</b> – Scoring option to be selected.</p> <p>The player must hit the numbers from 1 to 18. Sound and voice will inform whether the given number has been hit or not. When the segment is hit, the player goes to the next segments - the next number to be hit will be shown on the display. The player must score the least possible number of points. If an opponent hits a triple segment (eagle dart) he will score 1 point, if he hits a double segment (birdie dart) he will score 2 points, if he hits a single segment, he will score 3 points. If three darts miss a given segment (bad dart) the player receives additional 5 points. When an opponent hits a single segment with the first dart, he will receive 3 points. At his point he may decide whether to go to the next turn or to score a smaller number of points. To score a lower number of points, the player may throw the remaining 2 (two) darts. Only the last throw will count for scoring. If the opponent fails to hit the selected segment with the two remaining darts, he will receive 5 points. A player who first scores the selected number of points (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) is out of the game. The game ends after the 18th round. The player with the fewest points wins.</p>	G14 Killer-Double	<p><b>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</b> – the number selected by players</p> <p>The rules of the game are similar to Killer G13 except that a player can only become a Killer if they hit Double scoring segment of their number.</p>
G10 Bingo	<p><b>(132, 141, 168, 189)</b></p> <p>The display shows the numbers to be hit. The player who first hits the selected segments 3 (three) times wins. Sound and voice will inform whether a given number has been hit or not. When the displayed number is hit, the next number will be displayed. Doubles and triples count as 2 times and 3 times the number’s score.</p> <p>„132” – numbers that must be hit - 15, 4, 8, 14, 3</p> <p>„141” – numbers that must be hit - 17, 13, 9, 7, 1</p> <p>„168” – numbers that must be hit - 20, 16, 12, 6, 2</p> <p>„189” – numbers that must be hit - 19, 10, 18, 5, 11</p>	G15 Killer-Triple	<p><b>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</b> – the number selected by players</p> <p>The rules of the game are similar to Killer, except that a player can only become a Killer if they hit Triple scoring segment of their number.</p>
G11 Big Little - Simple	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b></p> <p>Each player has a respective number of lives (3,5,7,...). The first player always hits a randomly selected segment. The segment for the next player can be selected randomly or by the previous player. If the first or second dart hits the required segment, such player may choose a new segment for the next player using the remaining darts. If no darts remained after hitting the required segment, the segment for the next player will be selected randomly. If a player hits no segment in one round, he loses one life. Sound and voice signal informs whether a given number has been hit or not. It does not matter whether the player hits a single, double or triple segment. A player is eliminated from the game when no life has been left. The last player to stay in the game wins.</p>	G16 Shoot Out	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>The player has only a few seconds to hit a number that has been randomly selected and is shown on the display. Sound and voice signal informs whether a given number has been hit or missed. When a given segment is hit, the next segment is selected. One life is taken from the player for each segment hit (either single, double, or triple).</p> <p><b>Number of Lives:</b> 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21</p> <p>The first player to remain without any life wins.</p>
		G17 Legs over	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – No. of lives selected by players</p> <p>A player must score more points in one round than the player who threw before him. When a player hits the segments with 3 darts and scores fewer points than his predecessor, he loses one life. The first player sees a number that has been randomly selected by the computer on a display. He must hit larger number of points than the number shown on a display. If the score from the segments hit by him is lower, one life is taken. The next player must throw more points than the previous one etc. 0 point score is not permitted. If the player presses the „START / NEXT” button or if no dart hits the target, the player loses one life. The player ends the game when he loses all lives. The last player to stay in the game wins. Number of players: &gt; 2 people.</p>
		G18 Legs Under	<p><b>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</b></p> <p>– No. of lives</p> <p>The target score is always generated automatically. The first player has three throws to get the lowest score possible. If he fails, he loses a life. Zero score is not possible. When a player misses the target and scores 0 points, he loses one life and the segment score remains the same. The player also loses a life when he scores three times more points than the previous player. If the player misses the throw, the other players will automatically receive 60 points. The player must make all three throws and not use the Start / Next button to move to the next player, otherwise he also loses a life. When a player is out of life, an audible alarm will be heard, and the player is automatically out of the game. The last player remaining wins. The game is intended for two or more players.</p>

## MATERIAL:

- PP
- ABS
- GLASS
- IRON
- POM
- PET

## MAINTENANCE:

The dartboard housing should be cleaned with a damp cloth on a regular basis. Do not use any abrasive or ammonia-based cleaners as these may damage the board. Be careful not to splash any liquid on the board as this may cause irreparable damage to the product.

## SYMBOL EXPLANATION:



• Keep it clean – if the product is no longer suitable for use or its shelf-life has expired, it should be safely disposed of in accordance with applicable local environmental laws. Packaging and other related parts should be safely disposed of in designated areas.



• Type of packaging material: non-corrugated cardboard.



• Type of packaging material: Polyvinyl chloride (PVC).



• E-Waste – the equipment must not be thrown away together with other household waste. Used equipment must be taken to separate collection point for utilisation. The household plays an important role in contributing to the reuse and recovery of waste equipment. Appropriate disposal of used equipment will help prevent potential negative consequences for the environment and human health.



• All electrical and electronic products and batteries must be taken to separate collection at the end of their working life. Do not dispose of these products as unsorted municipal waste: take them for recycling. It is the consumer's responsibility to take waste batteries to a separate collection point for reuse or recycling. Thanks to this procedure, the use of resources and the emission of harmful substances to the environment will be reduced, as well as the health of people and animals will be protected.

**RoHS** • This product is compliant with 2015/863 Directive amending Annex II to Directive 2011/65/EU of the European Parliament and of the Council as regards the list of restricted substances in electrical and electronic equipment.



• Read these instructions carefully.



• The product meets the requirements of the New Approach directives.

Made in China

Date of manufacture: November 2022

Batch number: MC.220.11

## PRODUCER:

Farias Sp. z o.o.

Al. Gen. W. Andersa 615,  
43-300 Bielsko-Biala, POLSKA  
tel. + 48 33 44 41 777,  
www.farias.pl



# PL INSTRUKCJA OBSŁUGI TARCZY ELEKTRONICZNEJ DO DARTA ELNART (WJ200)

DZIEKUJEMY, ŻE WYBRALI PAŃSTWO PRODUKT MARKI MARTES. PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO UŻYTKOWANIA TARCZY NALEŻY UWAGNIE PRZECZYTAĆ INSTRUKCJE I ZACHOWAĆ JĄ DO PÓŹNIEJSZEGO WYKORZYSTANIA.

## OSTRZEŻENIE:

- Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci.
- Ze względów bezpieczeństwa, dzieci mogą korzystać z urządzenia tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
- Podczas korzystania z tarczy nie wolno w żadnym wypadku używać łotek z grotałami metalowymi.
- Nie należy rzucać łotek ze zbyt dużą siłą. Może to spowodować złamanie ich grotów i przedwczesne zużycie tarczy. Aby wyjąć łotki z tarczy należy przekręcić je zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Należy uważać, aby nie ochłapać tarczy jakąkolwiek cieczą.

## ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:

- Tarcza elektroniczna
- 6 łotek (zdemontowanych)
- 6 zapasowych grotów
- Instrukcja obsługi

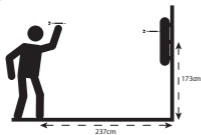
## INFORMACJE O PRODUKCIE:

- Wyświetlacz LCD
- 18 trybów gry, 159 gier
- Maksymalna liczba uczestników: 8
- Zasilanie: 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$
- Po 30 minutach, gdy urządzenie nie jest używane system przechodzi w tryb uśpienia.

## INSTRUKCJA INSTALACJI:

- Urządzenie należy powiesić tak, aby zostawić przed nim co najmniej 3 m wolnej przestrzeni, na wysokości 1,73 m mierząc od środka tarczy. Linia rzutu znajduje się w odległości 2,37 m od tarczy.
- Przed rozpoczęciem gry należy upewnić się, że w tarczy umieszczono właściwe baterie 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$ . PRODUKT NIE ZAWIERA BATERII.

## OPTIMALNA ODLEGŁOŚĆ RZUCANIA – LINIE CEŁÓW:



## UWAGA!



• Ostra końcówka - niebezpieczeństwo skaleczenia się

• Niedozwolone zbliżanie się do tarczy w czasie rzutu



## ZASADY PUNKTOWANIA:

DOUBLE	SINGLE	TRIPLE	SINGLE	25 SC ORE	DOUBLE	25 SC ORE
POWIERZCHNIA		PUNKTACJA				
Jednopunktowe pole/Single		Podstawa x 1				
Podwójne pole/Double		Podstawa x 2				
Potrójne pole/Triple		Podstawa x 3				
Środek tarczy/Single Bullseye		25 x 1				
Podwójny środek tarczy/Double Bullseye		25 x 2				


## PRZYCSKI:

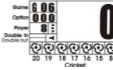
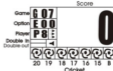
Game/Power	Przycisk służy do wyboru gry (G01-G18), wyjścia z gry, powrotu do głównej gry oraz włączania i wyłączania tarczy. Naciśnięcie i przytrzymanie przycisku przez 3 sekundy wyłączy tarczę.
Option/Eliminate	Przycisk służy do trybu gry wariantowej oraz skasowania/podsumowania wyniku.
Player/Miss	Przycisk służy do ustawienia liczby graczy. Domyślnie ustawione jest 2 graczy. Funkcja MISS pozwala na rejestrację niecelnego rzutu.
Sound/Gen	Przycisk do regulacji głośności sygnału audio (Wyłączone/1/2/3/4/5/6/7). Ustawienie domyślne: poziom 5, język: angielski. Zmiany ustawień są automatycznie zapisywane w pamięci komputera.
Double/Score	Przycisk używany do wyboru opcji w grze G02. Przycisk używany również do wyświetlania zdobytych punktów.
Start/Next	Należy przycisnąć, aby rozpocząć grę i przejść do następnego gracza.

## SYGNALIZACJE DŹWIĘKOWE:

Laser	Sygnalizacja trafienia w pole pojedynczo punktowane.
Double	Sygnalizacja trafienia w pole podwójnie punktowane.
Triple	Sygnalizacja trafienia w pole potrójnie punktowane.
Score	Sygnalizacja uzyskanych punktów.
Close	Sygnalizacja zamknięcia punktacji.
Open	Sygnalizacja otwarcia punktacji.
Too high	Przycisk informuje o odjęciu punktów.
Winner	Zwycięzca.
Bull's eye	Sygnalizacja trafienia w podwójny środek tarczy.
Next Player	Sygnalizuje następnego gracza (obecny gracz wykorzystał wszystkie 3 próby).
Yes	Sygnalizacja trafienia w luk punktacji.
Sorry	Sygnalizacja trafienia poza luk punktacji.

## ZASADY GRY:

G01 Count up	<p>(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</p> <p>Wynik kumuluje się dla wszystkich lotek, widocznych na tarczy. Pierwszy gracz, który osiągnie wskazaną liczbę punktów lub ją przekroczy - wygrywa.</p>
G02 Count down	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Po całym rzucie, punkty są odliczane na podstawie wartości pól rzuconych. Zwycięzca jest ten, kto pierwszy osiągnie wynik 0 (wynik ustalony).</p>  <p>Gracze mają do wyboru opcje gry:  <b>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b>          Na wyświetlaczu wyświetlił się komunikat DOUBLE IN, oznacza to, że gracz, aby rozpocząć grę musi trafić w pole podwójne.</p> <p><b>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b>          Na wyświetlaczu wyświetlił się komunikat DOUBLE OUT, gracz może przerwać grę trafiając pole podwójne. Jeśli wynik gracza osiąga wartość 1 lub 0, pojawi się sygnalizacja "dart wybuch" wówczas zawodnik traci kolejkę i zostaje przywrócony stan punktów sprzed rzutu.</p> <p><b>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b>          Na wyświetlaczu wyświetlił się komunikat DOUBLE IN I DOUBLE OUT, gra może być rozpoczęta i zakończona przez trafienie w pole DOUBLE. Jeśli wynik gracza osiąga wartość 1 lub 0 pojawi się alarm dźwiękowy "dart wybuch", gracz nie może już rzucać (wynik jw).</p>
G03 Round the Clock	<p>(5, 10, 15, 20) Każdy gracz po kolei rzuca w pola od 1 do 20. Gracze mają po 3 rzuty i rzuca te pola, które są wyświetlane na wyświetlaczu. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wyrzuci wszystkie pola. Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa poinformuje czy dany numer został trafiony czy nie. Po wyrzuceniu danego numeru wyświetlacz pokazuje kolejny.</p> <p><b>Dostępne opcje:</b>          "5" - rzucanie w pola od 1 do 5,          "10" - rzucanie w pola od 1 do 10,          "15" - rzucanie w pola od 1 do 15,          "20" - rzucanie w pola od 1 do 20.</p> <p>Gdy gracz nie trafi w pole pojawi się alarm sygnał dźwiękowy "Sorry", gdy trafi "YES".</p>
G04 Round the Clock - Double	<p>(205, 210, 215, 220) - trafiamy tylko w podwójne pola.</p> <p>"205": rzucaemy w zakresie od 1 do 5,          "210": rzucaemy w zakresie od 1 do 10,          "215": rzucaemy w zakresie od 1 do 15,          "220": rzucaemy w zakresie od 1 do 20.</p> <p>Gracz próbuje trafić w cel wyświetlany na ekranie. Jeśli trafia w cel pojawi się alarm dźwiękowy "Tak" i następny obszar docelowy. Jeśli nie trafia w obszar docelowy dźwięki alarmu "Sorry".</p>
G05 Round the Clock - Triple	<p>(305, 310, 315, 320) - zawodnik rzuca tylko w potrójne pola.</p> <p>"305": rzucaemy w zakresie od 1 do 5,          "310": rzucaemy w zakresie od 1 do 10,          "315": rzucaemy w zakresie od 1 do 15,          "320": rzucaemy w zakresie od 1 do 20.</p> <p>Gracz musi trafić w cel wyświetlany na ekranie. Jeśli trafia w cel pojawi się alarm dźwiękowy "Tak" i następny obszar docelowy. Jeśli nie trafia w obszar docelowy - dźwięk alarmu "Sorry".</p>

G06 Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <p>W grze używane są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz podwójny środek (Bull's eye). Każdy numer od 15 do 20 musi zostać trafiony trzy razy. Trafienie pola podwójnego (Double's) lub potrójnego (Triple's) liczone jest, jako podwójne lub potrójne trafienie. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy trafił po trzy razy numery od 15 do 20 i podwójny środek (Bull's eye). Każde pole posiada trójkątne wskaźniki. Jeśli dane pole zostanie trafione, na wyświetlaczu dodawany jest jeden wskaźnik.</p> <p><b>Dostępne opcje:</b>          "000" - Gracz trafia pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz podwójny środek (Bull's eye). Dowlona kolejność trafiania pól.          "020" - Zawodnik w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20, a potem po kolei pola z numerami 19, 18, 17, 16, 15 oraz podwójny środek (Bull's eye).          "025" - Grający w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy podwójny środek (Bull's eye), a potem po kolei pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>Każde pole składa się z trzech znaków "=". Gdy jest udany rzut jeden znak "=", Komec grz następuje, gdy wyświetlacz pokazuje wszystkie znaki "=". (Patrz zdjęcie poniżej).</p>  <p>Zwycięzca zostaje gracz, który jako pierwszy włączy wszystkie znaki "=".</p>
G07 Score Cricket	<p>E00, E20, E25</p> <p>W grze ważne są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz podwójny środek (Bull's eye). Każdy pole od 15 do 20 musi zostać trafione trzy razy. Trafienie pola podwójnego (Double's) lub potrójnego (Triple's) liczone jest jako podwójne lub potrójne trafienie. Gdy gracz trafi numer trzy razy, to numer ten jest "otwarty" do zdobycia dodatkowych punktów. Jeżeli numer zostanie trafiony po trzy razy przez wszystkich graczy to numer ten jest "zamknięty" i oznacza to, że nie można już zdobyć dodatkowych punktów. Wszyscy gracze po otwarciu numeru mogą dalej trafiać ten numer do momentu, kiedy nie zostanie on zamknięty. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zamknie wszystkie numery i zdobędzie największą liczbę punktów. Gdy dwóch graczy zdobędzie tą samą liczbę punktów wygrywa ten, który otworzył większą liczbę numerów. Gracz, który otworzył wszystkie numery i posiada małą liczbę punktów może grać dalej i zdobywać punkty np. poprzez trafianie otwartych pól, które nie zostały jeszcze zamknięte.</p> <p><b>Dostępne opcje:</b>          "E00" - Gracz trafia pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz Bull's eye, dowolna kolejność i wybór trafienia.          "E20" - Gracz w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20, a potem po kolei pola z numerami 19, 18, 17, 16, 15 oraz Bull's eye.          "E25" - Gracz w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy Bull's eye a potem po kolei pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> 

G08 Cut Throat Cricket	<p><b>(C00, C20, C25)</b></p> <p>W grze ważne są tylko pola z numerami od 15 do 20 oraz podwójny środek (Bull i eye).</p> <p>Punkt zdobywany są poprzez trafienie otwartego pola. Nalicza się je nie rzucającemu, ale przeciwnikom. Przeciwnikom jest ten gracz, który jeszcze danego pola nie otworzył. Punktów nie nalicza się graczom, którzy mają to pole już otwarte.</p> <p>Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zamknie wszystkie pola i zdobędzie jak najniższą liczbę punktów. Zasady gry podobne jak w G 07.</p> <p><b>Dostępne opcje:</b></p> <p><b>"C00"</b> - Gracz trafia pola z numerami 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz Bull's eye. Dowlona kolejność wyrzucania segmentów.</p> <p><b>"C20"</b> - Gracz w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy pole z numerem 20 a potem po kolei pola z numerami 19, 16, 17, 16, 13 oraz Bull's eye.</p> <p><b>"C25"</b> - Gracz w pierwszej kolejności musi trafić 3 razy Bull's eye a potem po kolei segmenty z numerami 15, 16, 17, 18, 15, 20.</p> <p>Każdy segment trafiony składa się z trzech znaków "I". Jeden udany rzut = jeden znak "I" na wyświetlaczu. Jeśli grający już zamknął pole musza podać i otworzyć kolejny segment punktowy oraz dodać punkty do swojego przeciwnika.</p> <div data-bbox="233 411 419 541" style="text-align: center;"> <p>Score</p> <p>Cricket</p> </div>
G09 Golf	<p><b>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</b> – wybieramy wynik docelowy.</p> <p>Gracz po kolei musi rzucać w pola numerami od 1 do 18. Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa poinformuje czy dany numer został trafiony czy nie. Gdy pole zostanie trafione gracz może przejść do rzucańca w nowe pola – na wyświetlaczu wyświetli się kolejny numer do wyrzucenia. Grający musi zdobyć jak najniższą liczbę punktów. Jeśli zawodnik trafi pole potrójne (eagle dart) uzyskuje 1pkt. podwójne (birdie dart) 2pkt. pojedyncze 3pkt. Jeżeli trzy lotki nie trafią w dane pole (bad dart) gracz uzyskuje 4pkt. Gdy zawodnik trafi pojedyncze pole pierwszą lotką otrzymuje 3 pkt to może zdecydować czy przejść do następnej rundy czy chce zdobyć mniejszą liczbę punktów. Aby zdobyć mniejszą liczbę punktów grający może rzucać pozostałymi 2 lotkami. Tylko ostatni rzut będzie wzięty pod uwagę do naliczania punktów. W przypadku nietrafienia wybranego segmentu pozostałymi 2 lotkami gracz otrzyma 5 pkt. Osoba, która pierwsza zdobędzie wybraną liczbę punktów (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) odpada z gry. Gra dobiega końca po 18 rundzie. Wygrywa ten gracz, który zostanie z najmniejszą liczbą punktów.</p>
G10 Bingo	<p><b>(132, 141, 168, 189)</b></p> <p>Na wyświetlaczu wyświetlają się numery, które należy trafić. Wygrywa ten gracz, który pierwszy trafi pole z wybranym numerem. Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa informuje czy dany numer został trafiony czy też nie. Gdy numer wyświetlany zostanie trafiony wyświetli się kolejny numer. Trafienie pola podwójnego (Double's) lub potrójnego (Triple's) liczone jest, jako podwójne lub potrójne trafienie.</p> <p><b>"132"</b> - numery pól do trafienia - 15, 4, 3, 14, 3</p> <p><b>"141"</b> - numery pól do trafienia - 17, 13, 9, 7, 1</p> <p><b>"168"</b> - numery pól do trafienia - 20, 16, 12, 6, 2</p> <p><b>"189"</b> - numery pól do trafienia - 19, 10, 18, 5, 11</p>
G11 Big Little - Simple	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b></p> <p>Gracz ma odpowiednio przyznaną liczbę żyć (3,5,7,...).</p> <p>Pierwszy gracz zawsze trafia pole losowo wybrane. Pole dla kolejnego gracza może być wybrane losowo lub przez poprzedniego gracza. Jeżeli pierwsza lub druga lotka trafi wymagane pole, gracz może wybrać pozostałymi lotkami nowe pole dla następnego gracza, w przypadku gdy gracz wykorzysta trzy lotki na trafienie danego pola, pole dla kolejnego gracza zostanie wybrane losowo. Gdy grający nie trafi w jednej rundzie w żadne pole, traci jedno życie.</p> <p>Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa informuje czy dany numer został trafiony czy też nie. Nie ma znaczenie czy gracz trafi pole pojedyncze, podwójne czy potrójne. Gracz odpada z gry, gdy nie zostanie mu żadne życie. Wygrywa ten gracz, który jako ostatni zostanie w grze.</p>

G12 Big Little - Hard	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Zasady gry są podobne do Big Little Simple z tym, że liczą się pola podwójne i potrójne. Pozostałe zasady są takie same, jak gra G11.</p>
G13 Killer	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – liczba żyć graczy.</p> <p>Każdy zawodnik przed rozpoczęciem gry wybiera pole dla Siebie poprzez rzucenie lotką do tarczy. Na wyświetlaczu pojawi się napis "Start" wtedy gracz rzuca lotką i wybiera swoje pole, następnie naciska przycisk "Next", aby kolejny gracz mógł wystrzelić. Gracze nie mogą mieć takich samych pól. Aby zostać Killernem należy trafić lotką w pole ze swoim numerem. Zadaniem Killera jest wyeliminowanie innych graczy poprzez trafianie w ich pola (gracz traci wtedy jedno życie).</p> <p><b>Dostępna liczba żyć:</b></p> <p>3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21. Gdy gracz, który jest już Killernem trafi ponownie swoje pole przejdzie by Killernem i traci jedno życie. Ilość żyć można sprawdzić naciskając przycisk "SCORES". Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa informuje czy dany numer został trafiony czy nie. Gracz jest przeznaczona dla co najmniej dwóch lub większej liczby graczy.</p>
G14 Killer- Double	<p><b>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</b> – liczba wybierana przez zawodników. Zasady gry są podobne do gry Killer G13 z tym, że gracz może zostać Killernem tylko wtedy, kiedy trafi podwójne pole (Double's) dla swojego pola.</p>
G15 Killer- Triple	<p><b>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</b> - liczba wybierana przez graczy. Zasady gry są podobne do gry Killer z tym, że gracz może zostać Killernem tylko wtedy, kiedy trafi potrójne pole (Killer's) swojego pola.</p>
G16 Shoot Out	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Gracz ma tylko kilka sekund na trafienie numeru, który jest losowo wybierany i pokazywany na wyświetlaczu. Sygnalizacja dźwiękowa i głosowa informuje czy dany numer został trafiony czy nie. Kiedy dane pole zostanie trafione, wybierane jest kolejne pole. Przy każdym trafieniu danego pola (pojedynczego, podwójnego, potrójnego) zabierane jest grającemu jedno życie.</p> <p><b>Dostępna liczba żyć:</b> 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21</p> <p>Wygrywa ten gracz, który pierwszy pozbedzie się swoich żyć.</p>
G17 Legs over	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – liczba żyć wybierana przez graczy. Zawodnik musi zdobyć w jednej rundzie większą liczbę punktów niż poprzednik. Kiedy gracz trafi 3-ma lotkami w pola i uzyska mniejszą liczbę punktów niż poprzednik traci jedno życie. Pierwszy gracz na wyświetlaczu widzi liczbę, która wybrana została losowo przez komputer. Gracz musi wyrzucić większą liczbę punktów niż ta którą wyświetlił mu wyświetlacz - jeżeli punktacja z trafionych pól jest mniejsza zabierane jest jedno życie. Kolejny gracz musi rzucić większą liczbę punktów niż poprzednik niż. Niedozwolone jest uzyskanie 0 punktów. Jeżeli gracz wlicze przycisk "START/NEXT" lub jeżeli żądna lotka nie trafi w tarczę gracz traci jedno życie. Gracz kończy grę, gdy straci wszystkie życie. Wygrywa ten gracz, który jako ostatni zostanie w grze. Liczba graczy powyżej 2 osób.</p>
G18 Legs Under	<p><b>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</b> – liczba żyć</p> <p>Wynik docelowy zawsze jest wygenerowany automatycznie.</p> <p>Pierwszy gracz ma trzy rzuty, aby uzyskać jak najniższą punktację. Jeśli mu się nie uda, traci życie. Nie może uzyskać wyniku 0 punktów. Gdy gracz strzela niecelnie i dostaje 0 punktów, traci jedno życie a wynik pola pozostanie bez zmian.</p> <p>Gracz traci życie również w przypadku gdy uzyska trzy razy więcej punktów niż gracz przed nim. Jeśli grający pamięta rzut wówczas pozostałym graczom automatycznie dodane zostanie 60 punktów. Gracz musi wykonać wszystkie trzy rzuty i nie używać przycisku Start/Next, aby przejść do następnego gracza w innym przypadku również traci życie. Gdy graczowi zabraknie żyć pojawi się alarm dźwiękowy.</p> <p>a gracz zostaje automatycznie dyskwalifikowany. Zawodnik, który pozostanie jako ostatni wygrywa. Gra jest przeznaczona dla dwóch lub większej liczby zawodników.</p>

## MATERIAŁY:

- PP
- ABS
- SZKŁO
- ŻELAZO
- POM
- PET

## CZYSZCZENIE:

Obudowa tarczy powinna być systematycznie czyszczona nawilżoną szmatką. Nie należy używać jakichkolwiek środków czyszczących, które powodują zarysowania lub zawierających amoniak, ponieważ mogą one spowodować uszkodzenie tarczy. Należy uważać, aby nie pochłapać tarczy jakiegokolwiek cieczą, ponieważ może to spowodować nieodwracalne uszkodzenia produktu.

## OBJAŚNIENIE SYMBOLI:



• Dbaj o czystość - jeśli produkt nie spełnia już dłużej Twoich oczekiwań lub okres jego użytkowania się zakończył, wówczas zutylizuj produkt zgodnie z obowiązującymi lokalnymi przepisami dot. ochrony środowiska. Wyrzucając opakowanie i inne elementy związane z produktem, rób to w miejscach do tego przeznaczonych.



• Rodzaj materiału z którego zostało wykonane opakowanie: tektura płaska.



• Rodzaj materiału z którego zostało wykonane opakowanie: Polichlorek winylu.



• Elektroodpad - sprzęt nie może być wyrzucony łącznie z innymi odpadami gospodarstwa domowego. Zużyte urządzenie należy oddać do specjalnego punktu zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego w celu utylizacji. Gospodarstwo domowe pełni ważną rolę w przyczynianiu się do ponownego użycia i odzysku zużytego sprzętu. Odpowiednie postępowanie ze zużytym sprzętem zapobiega potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska.



• Przedstawiony symbol oznacza, że zużytych baterii i akumulatorów nie można wyrzucać razem z niesortowanymi odpadami komunalnymi. Obowiązkiem konsumenta jest przekazanie zużytych baterii i akumulatorów do wyznaczonego punktu zbiórki w celu ponownego wykorzystania lub poddania recyklingowi. Dzięki takiemu postępowaniu zmniejszone zostanie zużycie zasobów i emisja szkodliwych substancji do środowiska, a także chronione będzie zdrowie ludzi i zwierząt.

**RoHS** • Spełnia wymagania dyrektywy 2015/863 zmieniającej załącznik II do dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/65/UE w sprawie ograniczenia stosowania niektórych niebezpiecznych substancji w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym.



• Przeczytaj uważnie instrukcję użytkowania.



• Niniejszy produkt spełnia wymagania dyrektyw nowego podejścia.

Wyprodukowano w Chinach  
Data produkcji: listopad 2022  
Numer partii: MC.220.11

## PRODUCENT:

Farias Sp. z o.o.  
Al. Gen. W. Andersa 615,  
43-300 Bielsko-Biala, POLSKA  
tel. + 48 33 44 41 777,  
www.farias.pl





# CS NÁVOD K POUŽITÍ ELEKTRONICKÉHO TERČE NA ŠIPKY ELNART (WJ200)

DĚKUJEME VÁM, ŽE JSTE SI VYBRALI VÝROBEK ZNAČKY MARTES. PŘED PRVNÍM POUŽITÍM TERČE SI POZORNĚ PŘIČTĚTE NÁVOD A USCHOVEJTE JEJ PRO BUDOUCÍ POUŽITÍ.

## VAROVÁNÍ:

- Výrobek není určen pro děti.
- Z bezpečnostních důvodů mohou děti používat zařízení pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Při používání terče nikdy nepoužívejte šípky s kovovými hroty.
- Neházejte šípky příliš velkou silou. Může to způsobit zlomení jejich hrotu a předčasně opotřebení terče. Chcete-li vytáhnout šípky z terče, otočte je ve směru chodu hodinových ručiček.
- Dávejte pozor, abyste nepostříkali terč žádnou tekutinou.

## OBSAH SADY:

- Elektronický terč
- 6 šípek (rozmontovaných)
- Návod k použití

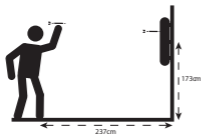
## INFORMACE O VÝROBKU:

- LCD displej
- 18 herních režimů, 159 her
- Maximální počet účastníků: 8
- Napájení: 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$
- Když se zařízení nepoužívá, přejde systém po 30 minutách do režimu spánku.

## NÁVOD K INSTALACI:

- Terč zavěste tak, aby bylo před ním alespoň 3 m volného prostoru, ve výšce 1,73 m měřeno od středu terče. Odhodová čára se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od terče.
- Před zahájením hry se ujistěte, že v terči jsou správné baterie 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$ . BATERIE NEJSOU SOUČÁSTÍ VÝROBKŮ.

## OPTIMÁLNÍ VZDÁLENOST HÁZENÍ – CÍLOVÉ ČÁRY:



## PRAVIDLA BODOVÁNÍ:



DOUBLE		OBLAST	BODOVÁNÍ
SINGLE		Jednoduché pole / Single	Základ x 1
TRIPLE		Dvojnásobné pole / Double	Základ x 2
SINGLE		Trojnásobné pole / Triple	Základ x 3
25 SC ORE		Střed terče / Single Bullseye	25 x 1
DOUBLE 25 SC ORE		Vnitřní střed terče / Double Bullseye	25 x 2


## TLAČÍTKA:

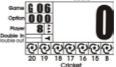
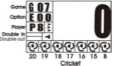
Game/ Power	Tlačítko slouží pro výběr hry (G01-G18), ukončení hry, návrat do hlavní hry a zapnutí a vypnutí terče. Stisknutím a přidržetím tlačítka na 3 sekundy vypnete terč.
Option/ Eliminate	Tlačítko slouží pro variantní herní režim a smazání shrnutí výsledku.
Player/ Miss	Tlačítko slouží pro nastavení počtu hráčů. Ve výchozím nastavení jsou 2 hráči. Funkce MISS umožňuje zaznamenat nepřesný hod.
Sound/ Gen	Tlačítko pro nastavení hlasitosti zvukového signálu (Vypnuto/1/2/3/4/5/6/7). Výchozí nastavení: úroveň 5, jazyk: angličtina. Změny nastavení jsou automaticky uloženy do paměti počítače.
Double/ Score	Tlačítko používané pro výběr možnosti ve hře G02. Tlačítko slouží také pro zobrazení získaných bodů.
Start/ Next	Stisknutím spustíte hru a přejděte k dalšímu hráči.


## ZVUKOVÉ SIGNÁLY:

Laser	Indikace zásahu do jednoduchého pole.
Double	Indikace zásahu do dvojnásobného pole.
Triple	Indikace zásahu do trojnásobného pole.
Score	Indikace získaných bodů.
Close	Indikace uzavření bodování.
Open	Indikace otevření bodování.
Too high	Tlačítko oznamuje odečtení bodů.
Winner	Vítěz.
Bull's eye	Indikace zásahu vnitřního středu terče.
Next Player	Indikuje dalšího hráče (aktuální hráč použil všechny 3 pokusy).
Yes	Indikace zásahu do bodovaného segmentu.
Sorry	Indikace zásahu mimo bodovaný segment.

**PRÁVIDLA HRY:**

<b>G01</b> Count up	<p>(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</p> <p>Hráč získává body ke skóre na základě hodnoty zasazeného pole. Vyhraje ten, kdo jako první dosáhne stanovené hodnoty nebo ji překročí.</p>
<b>G02</b> Count down	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Po přesném hodů se body odečítají na základě hodnoty zasazených polí. Vyhraje ten, kdo jako první dosáhne skóre 0 (stanovený výsledek).</p>  <p style="text-align: center;">Score</p> <p>Hráči mají na výběr herní možnosti:</p> <p><b>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji se zobrazí indikace DOUBLE IN, znamená to, že pro zahájení hry musí hráč zasáhnout dvojitě pole.</p> <p><b>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji se zobrazí indikace DOUBLE OUT, hráč může přerušit hru, když zasáhne dvojitě pole. Pokud skóre hráče dosáhne 1 nebo 0, zobrazí se indikace „dart výbuch“, pak hráč vyneschá kolo a bude mu obnoveny body před hodem</p> <p><b>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji se zobrazí indikace DOUBLE IN I DOUBLE OUT, hra může být zahájena a ukončena zásahem pole DOUBLE. Pokud skóre hráče bude 1 nebo 0, zazní zvukový signál „dart výbuch“ – hráč již nemůže házet (výsledek jako výše).</p>
<b>G03</b> Round the Clock	<p>(5, 10, 15, 20) Každý hráč hází postupně do pole od 1 do 20. Hráči mají 3 body a házejí na pole, která jsou zobrazena na displeji. Vyhraje ten hráč, který jako první zasáhne všechna pole. Zvuková a hlasová signalizace bude informovat, zda bylo dané číslo zasazeno nebo nikoli. Po zasazení daného čísla se na displeji zobrazí další.</p> <p><b>Dostupné možnosti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“5” – házení do pole od 1 do 5,</li> <li>“10” – házení do pole od 1 do 10,</li> <li>“15” – házení do pole od 1 do 15,</li> <li>“20” – házení do pole od 1 do 20.</li> </ul> <p>Pokud hráč nezasáhne pole, zazní zvukový alarm “Sorry”, když trefí, “YES”.</p>
<b>G04</b> Round the Clock - Double	<p>(205, 210, 215, 220) – hází se pouze do dvojitých polí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“205”: hází se v rozsahu od 1 do 5,</li> <li>“210”: hází se v rozsahu od 1 do 10,</li> <li>“215”: hází se v rozsahu od 1 do 15,</li> <li>“220”: hází se v rozsahu od 1 do 20.</li> </ul> <p>Pokud zasáhne cíl, zazní zvukový alarm “Ano” a zobrazí se další cílová oblast. Pokud nezasáhne cílovou oblast, zazní alarm “Sorry”.</p>
<b>G05</b> Round the Clock - Triple	<p>(305, 310, 315, 320) – hráč hází pouze do trojitých polí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“305”: hází se v rozsahu od 1 do 5,</li> <li>“310”: hází se v rozsahu od 1 do 10,</li> <li>“315”: hází se v rozsahu od 1 do 15,</li> <li>“320”: hází se v rozsahu od 1 do 20.</li> </ul> <p>Hráč musí zasáhnout cíl zobrazený na obrazovce. Pokud zasáhne cíl, zazní zvukový alarm “Ano” a zobrazí se další cílová oblast. Pokud nezasáhne cílovou oblast – zvukový alarm “Sorry”.</p>

<b>G06</b> Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <p>Ve hře se používají pouze pole s čísly od 15 do 20 a vnitřní střed (Bull's eye). Každé číslo od 15 do 20 musí být zasáhne třikrát. Zásah do dvojitěho (Double's) nebo trojitěho (Triple's) pole se počítá jako dvojnásobek nebo trojnásobek. Vyhraje ten hráč, který jako první zasáhne třikrát čísla od 15 do 20 a vnitřní střed (Bull's eye). Každé pole má tři indikátory. Pokud dané pole bude zasáhne, na displeji bude přidán jeden indikátor.</p> <p><b>Dostupné možnosti:</b></p> <p>“000” – Hráč zasáhne pole s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20 a vnitřní střed (Bull's eye). Libovolně poradí zasahování polí.</p> <p>“020” – Hráč musí nejprve třikrát zasáhnout pole s číslem 20 a pak postupně pole s čísly 19, 18, 17, 16, 15 a vnitřní střed (Bull's eye).</p> <p>“025” – Hráč musí nejprve zasáhnout třikrát vnitřní střed (Bull's eye) a pak postupně pole s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>Každé pole se skládá ze tří znaků “-”. Po úspěšném hodů jeden znak “-”. Hra skončí, když se na displeji zobrazí všechny znaky “-”. (viz obrázek níže).</p>  <p style="text-align: center;">Score</p> <p>Zvítězí ten hráč, který jako první zapne všechny znaky “-”.</p>
<b>G07</b> Score Cricket	<p><b>E00, E20, E25</b></p> <p>Ve hře jsou platná pouze pole s čísly od 15 do 20 a vnitřní střed (Bull's eye).</p> <p>Každé pole od 15 do 20 musí být zasáhne třikrát. Zásah dvojitěho (Double's) nebo trojitěho (Triple's) pole se počítá jako dvojnásobek nebo trojnásobek. Když hráč zasáhne číslo třikrát, pak je toto číslo “otevířeno” pro získání dalších bodů. Pokud všichni hráči zasáhnou číslo třikrát, pak je toto číslo “zavřeno” a znamená to, že již nelze získat další body. Po otevření čísla mohou všichni hráči toto číslo zasáhnout, dokud nebude zavřeno. Hra skončí, když jeden z hráčů zavře všechna čísla a získá největší počet bodů. Když dva hráči získají stejný počet bodů, vyhraje ten, kdo otevřel větší počet čísel. Hráč, který otevřel všechna čísla a má málo bodů, může pokračovat ve hře a získávat body např. zásahem otevřených polí, která ještě nebyla zavřena.</p> <p><b>Dostupné možnosti:</b></p> <p>“E00” – Hráč zasáhne pole s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's eye, libovolně poradí a výběr zásahů.</p> <p>“E20” – Hráč nejprve musí zasáhnout třikrát pole s číslem 20 a pak postupně pole s čísly 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.</p> <p>“E25” – Hráč nejprve musí zasáhnout třikrát Bull's eye a pak postupně pole s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p>  <p style="text-align: center;">Score</p>

G08 Cut Throat Cricket	<p><b>(C00, C20, C25)</b></p> <p>Ve hře jsou platná pouze pole s čísly od 15 do 20 a vnitřní střed (Bull's eye).</p> <p>Body se získávají zasahem otevřeného pole, počítají se seputím nikoli házejícím. Soupeřem je ten hráč, který ještě neotevřel dané pole. Body se nepočítají hráčům, kteří již mají toto pole otevřené. Hra skončí, když jeden z hráčů zavře všechna pole a získá co nejmenší počet bodů. Pravidla hry jsou podobná jako u G 07.</p> <p><b>Dostupné možnosti:</b></p> <p><b>"C00"</b> - Hráč zasáhne pole s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's eye. Libovolně pořadí zasahování segmentů.</p> <p><b>"C20"</b> - Hráč musí nejprve tříkrát zasáhnout pole s číslem 20 a pak postupně pole s čísly 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.</p> <p><b>"C25"</b> - Hráč musí nejprve tříkrát zasáhnout Bull's eye a pak postupně segmenty s čísly 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>Každý zasážený segment se skládá ze tří znaků "1", jeden přesný hod= jeden znak "1" na displeji. Pokud hráč již zavřel pole, musí rozdělit a otevřít další bodovaný segment a přidat body svému soupeři.</p> <p style="text-align: center;">Score</p>  <p style="text-align: center;">Cricket</p>	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – Před začátkem hry si každý hráč vybere pole pro sebe hodem šipky do terče. Na displeji se zobrazí indikace "Start", pak hráč hodí šipku a vybere své pole, pak stiskne tlačítko "Next", aby si další hráč vybral pole. Hráči nesmí mít stejné pole. Abyšle se mohli stát Killermem, musíme trefit šipkou pole s svým číslem. Úkolem Killera je eliminace ostatních hráčů zasahem jejich poli (hráč pak ztrácí jeden život).</p> <p><b>G13 Killer</b></p> <p><b>Dostupný počet životů:</b></p> <p>3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21. Pokud hráč, který je již Killermem, znovu zasáhne hráčovo pole, přestane být Killermem a ztrácí jeden život. Počet životů lze zkontrolovat stisknutím tlačítka "SCORES". Zvuková a hlasová signalizace indikuje, zda bylo dané číslo zasáheno nebo nikoli. Hra je určena minimálně pro dva nebo více hráčů.</p> <p><b>G14 Killer-Double</b></p> <p><b>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</b> – číslo zvolené hráči. Pravidla hry jsou podobná jako u hry Killer G13 s tím, že hráč se může stát Killermem pouze tehdy, když trefí dvojitě pole (Double's) své pole.</p> <p><b>G15 Killer-Triple</b></p> <p><b>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</b> – počet zvolených hráčů. Pravidla hry jsou podobná jako u hry Killer s tím, že hráč se může stát Killermem pouze tehdy, když zasáhne trojitě pole (Double's) svého pole.</p>
G09 Golf	<p><b>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</b> – vybereme cílový výsledek. Hráč postupně hází do poli s čísly od 1 do 18. Zvuková a hlasová signalizace indikuje, zda bylo dané číslo zasáheno nebo nikoli. Když je zasáheno pole, může hráč přejít k házení do nových poli – na displeji se zobrazí další číslo pro zasáhnutí. Hráč musí získat co nejmenší počet bodů. Pokud zasáhne trojitě pole (eagle dirt), získá 3 body, dvojnásobek (birdie dirt), 2 body, jednoduché, 3 body. Pokud tři šipky netrefí dané pole (bad dirt), hráč získá dalších 5 bodů. Když hráč zasáhne jednoduché pole první šipkou, získá 3 body, pak se může rozhodnout, zda přejde do dalšího kola nebo chce ziskat menší počet bodů. Aby získal menší počet bodů, může hráč házet zbývajícími dvěma šipkami. Pouze poslední hod se bude se bodovat. Pokud nezasažené vybrané segment zbývajícími dvěma šipkami, získá 5 bodů. Ten, kdo jako první získá zvolený počet bodů (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90), vyhrává ze hry. Hra skončí po 18. kole. Vyhrává ten hráč, kterému zůstane nejmenší počet bodů.</p>	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Hráč má pouze několik sekund na to, aby zasáhl číslo, které je náhodně vybrané a zobrazené na displeji. Zvuková a hlasová signalizace indikuje, zda bylo dané číslo zasáheno nebo nikoli. Když je dané pole zasáheno, je vybráno další pole. Za každý zásah daného pole (jednoduchého, dvojitého, trojitého) je hráči odebrán jeden život.</p> <p><b>Počet dostupných životů:</b> 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21</p> <p>Vyhrává ten hráč, který se jako první zbaví svých životů.</p>
G10 Bingo	<p><b>(132, 141, 168, 189)</b></p> <p>Na displeji se zobrazují čísla, která mají být zasáhena. Vyhrává ten hráč, který jako první tříkrát zasáhne vybraná pole. Zvuková a hlasová signalizace indikuje, zda bylo dané číslo zasáheno nebo nikoli. Když je zobrazené číslo zasáheno, zobrazí se další číslo. Zasázení dvojitého (Double's) nebo trojitého (Triple's) pole se počítá jako dvojnásobek nebo trojnásobek. <b>"132"</b> - čísla poli, která mají být zasáhena - 13, 4, 9, 14, 3, <b>"141"</b> - čísla poli, která mají být zasáhena - 17, 13, 9, 7, 1, <b>"168"</b> - čísla poli, která mají být zasáhena - 20, 16, 12, 6, 2, <b>"189"</b> - čísla poli, která mají být zasáhena - 19, 10, 18, 5, 11</p>	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – počet životů zvolených hráči</p> <p>Hráč musí v jednom kole získat větší počet bodů než předchozí hráč. Když hráč zasáhne třemi šipkami pole a získá menší počet bodů než předchozí hráč, ztrácí jeden život. První hráč na displeji uvidí číslo, které náhodně vybral počítač. Hráč musí hodit větší počet bodů, než který je zobrazen na displeji. Pokud je bodováni ze zasážených poli menší, odebere se jeden život. Další hráč musí hodit větší počet bodů než předchozí hráč atd. Nesmí se získat 0 bodů. Pokud hráč stiskne tlačítko "START/NEXT" nebo pokud nezasažené šipkou terč, ztrácí jeden život, hra ukončí svou, když ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako poslední zůstane ve hře. Počet hráčů více než 2 osoby.</p>
G11 Big Little -- Simple	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b></p> <p>Podle toho je hráči přidělen počet životů (3,5,7...). První hráč vždy zasáhne náhodně vybrané pole. Pole pro dalšího hráče může být vybráno náhodně nebo předchozím hráčem. Pokud první nebo druhá šipka zasáhne požadované pole, hráč může vybrat se zbývajícími šipkami nové pole pro dalšího hráče. V případě, že hráč použije tři šipky pro zasáhnutí požadovaného pole, bude pole pro dalšího hráče vybráno náhodně. Pokud hráč nezasažené v jednom kole žádné pole, ztrácí jeden život. Zvuková a hlasová signalizace indikuje, zda bylo dané číslo zasáheno nebo nikoli. Nezáleží na tom, zda hráč zasáhne jednoduché, dvojitě nebo trojitě pole. Hráč vyhrává ze hry, když již nemá žádný život. Vyhrává ten hráč, který jako poslední zůstane ve hře.</p>	<p><b>G17 Legs over</b></p> <p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – počet životů zvolených hráči</p> <p>Hráč musí v jednom kole získat větší počet bodů než předchozí hráč. Když hráč zasáhne třemi šipkami pole a získá menší počet bodů než předchozí hráč, ztrácí jeden život. První hráč na displeji uvidí číslo, které náhodně vybral počítač. Hráč musí hodit větší počet bodů, než který je zobrazen na displeji. Pokud je bodováni ze zasážených poli menší, odebere se jeden život. Další hráč musí hodit větší počet bodů než předchozí hráč atd. Nesmí se získat 0 bodů. Pokud hráč stiskne tlačítko "START/NEXT" nebo pokud nezasažené šipkou terč, ztrácí jeden život, hra ukončí svou, když ztratí všechny životy. Vyhrává ten hráč, který jako poslední zůstane ve hře. Počet hráčů více než 2 osoby.</p>
G12 Big Little -- Hard	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Pravidla hry jsou podobná hře Big Little Simple s tím, že se počítají dvojitá a trojitá pole. Zbytek pravidel je stejný jako u hry G11.</p>	<p><b>G18 Legs Under</b></p> <p><b>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</b> – počet životů. Cílové skóre je vždy generováno automaticky. První hráč má tři body, aby získal co nejmenší skóre. Pokud se mu to nepodaří, ztrácí život. Nemusíte získat skóre bodů. Když hráč hází nepřesně a získá 0 bodů, ztrácí jeden život a výsledek v poli zůstane nezměněn. Hráč také ztrácí život, když získá tříkrát více bodů než předchozí hráč. Pokud hráč vyměchá hod, pak ostatní hráči automaticky získají 60 bodů. Hráč musí provést všechny tři body a nesmí použít tlačítko Start/Next, aby přelšel k dalšímu hráči, jinak také ztrácí život. Pokud hráč nemá žádný život, zazní výstražný alarm a hráč je automaticky diskvalifikován. Vyhrává hráč, který zůstane poslední. Hra je určena pro dva a více hráčů.</p>

## MATERIÁL:

- PP
- ABS
- SKLO
- ŽELEZO
- POM
- PET

## ÚDRŽBA:

Pouzdro terče pravidelně čistíte vlhkým hadříkem. Nepoužívejte žádné čisticí prostředky, které způsobují škrábance nebo obsahují amoniak, protože by mohly poškodit terč. Dávejte pozor, abyste terč nepostříkali žádnou tekutinou, protože by to mohlo nevratně poškodit výrobek.

## VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ:



• Zajistěte čistotu – pokud výrobek již nesplňuje vaše očekávání nebo skončila jeho životnost, zlikvidujte jej v souladu s platnými místními předpisy pro ochranu životního prostředí. Obal a jiné součásti související s výrobkem vyhazujte na k tomu určená místa.



• Druh materiálu, ze kterého byl vyroben obal: hladká lepenka



• Druh materiálu, ze kterého byl vyroben obal: polyvinylchlorid



• Elektroodpad – zařízení nevyhazujte společně s jiným domovním odpadem. Opatřené zařízení odevzdejte k recyklaci na speciální sběrné místo použitých elektrických a elektronických zařízení. Domácnost hraje důležitou roli v opětovném použití a využití odpadních zařízení. Správná likvidace opotřebených zařízení pomůže zabránit potenciálním negativním důsledkům pro životní prostředí a lidské zdraví.



• Představený symbol znamená, že použité baterie a akumulátory se nesmí vyhazovat s netříděným komunálním odpadem. Spotřebitel je povinen odevzdat použité baterie a akumulátory do na sběrné místo za účelem opětovného použití nebo recyklace. Díky tomu se sníží spotřeba zdrojů a emise škodlivých látek do životního prostředí a také bude chráněno zdraví lidí a zvířat.

**RoHS** • Splňuje požadavky směrnice 2015/863, kterou se mění příloha II směrnice Evropského parlamentu a Rady 2011/65/EU, pokud jde o seznam omezených látek.



• Přečtěte si pečlivě návod k použití.

**CE** • Tento výrobek splňuje požadavky směrnic nového přístupu.

Vyrobeno v Číně  
Datum výroby: listopad 2022  
Číslo šarže: MC.220.11

## VÝROBCE:

Farias Sp. z o.o.  
Al. Gen. W. Andersa 615,  
43-300 Bielsko-Biala, POLSKA  
tel. + 48 33 44 41 777,  
www.farias.pl

**RoHS**



# RO MANUAL DE UTILIZARE A TABLEI ELECTRONICE PENTRU JOUL DARTA ELNART (WJ200)

**MULTUMIM PENTRU ALEGEREA UNUI PRODUS MARCA MARTES. ÎNAINTE DE A UTILIZA TABLA, CITIȚI ACEST MANUAL CU ATENȚIE ȘI PĂSTRAȚI-L PENTRU REFERINȚE ULTERIOARE.**

## AVERTIZĂRI:

- Produsul nu este destinat copiilor.
- Din motive de siguranță, copiii pot folosi dispozitivul numai sub supravegherea unui adult.
- La utilizarea tabelii nu folosiți în nici un caz săgețile cu vârful metalice.
- Nu aruncați săgețile cu prea mare forță. Acest lucru poate duce la ruperea vârfurilor și uzura prematură a tablei. Pentru a scoate săgețile de pe tablă, rotiți-le în sensul acelor de ceasornic.
- Aveți grijă să nu stropiți tablă cu nici un lichid.

## CONȚINUTUL SETULUI:

- Tablă electronică
- 6 săgeți (dezasamble)
- Manual de utilizare

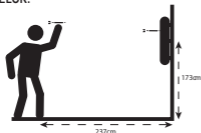
## INFORMAȚII DESPRE PRODUS:

- Ecran de afișare LCD
- 18 moduri de joc, 159 de jocuri
- Număr maxim de participanți: 8
- Sursă de alimentare: 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$
- După 30 de minute când dispozitivul nu este utilizat, sistemul intră în modul de repaus.

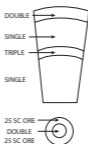
## INSTRUCȚIUNI DE INSTALARE:

- Aparatul trebuie agățat cu un spațiu liber de cel puțin 3 metri în fața lui, la o înălțime de 1,73 metri de centrul țintei. Linia de aruncare este la distanță 2,37 metri de la tablă.
- Înainte de a începe jocul, vă rugăm să vă asigurați că în tablă au fost instalate bateriile corecte 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\text{---}$ , AA), 4,5V  $\text{---}$ . PRODUSUL NU INCLUDE BATERII.

## DISTANȚA OPTIMĂ DE ARUNCARE – LINIILE ȚINTELOR:



## REGULI DE ÎNSCRIERE A PUNTELOR:



SUPRAFAȚĂ	BODOVĂNI
Câmpul unui punct/ Single	Bază x 1
Câmp dublu/Double	Bază x 2
Câmp triplu/Triple	Bază x 3
Centrul tablei/Single Bullseye	25 x 1
Centru dublu al tablei/ Double Bullseye	25 x 2


## BUTOANE:

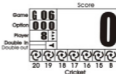
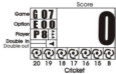
Game/ Power	Butonul este folosit pentru a selecta un joc (G01-G18), a ieși din joc, a reveni la jocul principal și a porni și dezactiva tablă. Dacă mențineți apăsat butonul timp de 3 secunde, tablă se va dezactiva.
Option/ Eliminate	Butonul este folosit pentru varianta modului de joc și pentru ștergerea/adunarea punctelor.
Player/ Miss	Butonul este folosit pentru a seta numărul de jucători. Valoarea implicită este 2 jucători. Funcția MISS vă permite să înregistrați o aruncare eșuată.
Sound/ Gen	Buton pentru reglarea volumului semnalului audio (Oprit / 1/2/3/4/5/6/7). Setare implicită: nivelul 5, limba: engleză. Modificările setărilor sunt salvate automat în memoria calculatorului.
Double/ Score	Buton folosit pentru a selecta opțiunile din jocul G02. Butonul este folosit și pentru a afișa punctele înregistrate.
Start / Next	Apăsăți pentru a începe jocul și a trece la următorul jucător.


## SEMNALE SONORE:

Laser	Semnalizarea lovirii într-un câmp cu un punct.
Double	Semnalizarea lovirii într-un câmp cu două puncte.
Triple	Semnalizarea lovirii într-un câmp cu trei puncte
Score	Semnalizarea punctelor obținute.
Close	Semnalizarea închiderii punctajului.
Open	Semnalizarea deschiderii punctajului.
Too high	Butonul informează despre scăderea punctelor.
Winner	Câștigător.
Bull's eye	Semnalizarea lovirii centrului dublu al tablei.
Next Player	Semnalizarea următorului jucător (jucătorul actual a folosit toate cele 3 încercări).
Yes	Semnalizarea lovirii în arcu punctajului.
Sorry	Semnalizarea lovirii dincolo de arcu punctaj.

## REGULI DE JOC:

G01 Count up	(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Jucătorul marchează puncte pentru scor pe baza valorii câmpului lovit. Câștigătorul este persoana care prima atinge sau depășește valoarea stabilită.
G02 Count down	(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) După o aruncare reușită, punctele sunt deduse în funcție de valoarea câmpurilor nimerite. Câștigătorul este cel care ajunge primul la scorul 0 (rezultat stabilit).  Jucătorii pot alege următoarele opțiuni de joc: <b>Double In</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Ecranul afișează mesajul <b>DOUBLE IN</b> , ceea ce înseamnă că jucătorul trebuie să lovească câmpul dublu pentru a începe jocul. <b>Double Out</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Ecranul afișează mesajul <b>DOUBLE OUT</b> , jucătorul poate opri jocul lovind o casetă dublă. Dacă scorul jucătorului este 1 sau 0, apare semnalul "darteexplozie" atunci jucătorul își pierde rândul și scorul este restabilit la punctul dinaintea aruncării. <b>Double In/Out</b> (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Ecranul afișează mesajul <b>DOUBLE IN</b> ȘI <b>DOUBLE OUT</b> , jocul poate fi încheiat prin lovirea câmpului <b>DOUBLE</b> . Dacă scorul jucătorului ajunge la 1 sau 0, se activează semnalul de alarmă "darte explozie", jucătorul nu mai poate arunca (rezultatul vezi mai sus).
G03 Round the Clock	(5, 10, 15, 20) Fiecare jucător aruncă pe rând în câmpurile de la 1 la 20. Fiecare jucător are câte 3 aruncări și aruncă în câmpurile afișate pe ecran. Câștigă primul jucător care aruncă toate câmpurile. Semnalizarea sonoră și vocală va informa dacă numărul dat a fost atins sau nu. După ce alți aruncătorii au aruncat numărul, ecranul îl arată pe următorul. <b>Opțiunile disponibile:</b> "5" - aruncarea în câmpurile de la 1 la 5, "10" - aruncarea în câmpurile de la 1 la 10, "15" - aruncarea în câmpurile de la 1 la 15, "20" - aruncarea în câmpurile de la 1 la 20. Pokud hráč nezasáhne pole, zazní zvukový alarm "Sorry", když trefí, "YES".
G04 Round the Clock - Double	(205, 210, 215, 220) - lovind doar câmpurile duble. "205": aruncăm în câmpurile de la 1 la 5, "210": aruncăm în câmpurile de la 1 la 10, "215": aruncăm în câmpurile de la 1 la 15, "220": aruncăm în câmpurile de la 1 la 20. Jucătorul încearcă să lovească ținta afișată pe ecran. Dacă atinge ținta, se va auzi "Da" și va apărea următoarea zonă țintă. Dacă ratează zona țintă, se va auzi "Sorry".
G05 Round the Clock - Triple	(305, 310, 315, 320) - jucătorul arunca numai în câmpuri triple "305": jucătorul poate arunca de la 1 la 5, "310": jucătorul poate arunca de la 1 la 10, "315": jucătorul poate arunca de la 1 la 15, "320": jucătorul poate arunca de la 1 la 20. Hráč musí zasáhnout cíl zobrazený na obrazovce. Jucătorul încearcă să lovească ținta afișată pe ecran. Dacă atinge ținta, se va auzi "Da" și va apărea următoarea zonă țintă. Dacă ratează zona țintă, se va auzi "Sorry".

G06 Simple Cricket	(000, 020, 025) În jocul sunt folosite doar câmpurile cu numere de la 15 până la 20 și centrul dublu (Bull's eye). Fiecare număr de la 15 la 20 trebuie lovit de trei ori. Lovirea unui câmp dublu (Double's) sau triplu (Triple's) este calculată ca o lovitură dublă sau triplă. Câștigătorul este jucătorul care lovește primul numerele 15-20 și centrul dublu de 3 ori. Fiecare câmp are trei indicatori. Dacă un câmp este lovit, un indicator este adăugat pe ecran. <b>Opțiuni disponibile:</b> "000" - Jucătorul lovește câmpurile cu numere 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul dublu (Bull's eye). Ordinea de lovire a câmpurilor nu contează. "020" - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând câmpul cu numărul 20 de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile 19, 18, 17, 16, 15 precum și centrul dublu (Bull's eye). "025" - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând centrul dublu (Bull's eye) de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile cu numere 15, 16, 17, 18, 19, 20. Fiecare câmp este format din trei caractere "0". O aruncare reușită înseamnă un caracter "1". Jocul se termină când pe ecran sunt afișate toate caracterele "1". (Vezi imaginea de mai jos).  Câștigătorul este jucătorul care activează primul toate caracterele "1".
G07 Score Cricket	<b>E00, E20, E25</b> Doar câmpurile numerotate de la 15 la 20 și centrul dublu (Bull's eye) sunt importante în joc. Fiecare câmp de la 15 la 20 trebuie lovit de trei ori. Lovirea câmpului dublu (Double's) sau triplu (Triple's) contează ca o lovitură dublă sau triplă. Când un jucător lovește un număr de trei ori, acel număr este "deschis" pentru a obține puncte suplimentare. Dacă un număr este lovit de trei ori de către toți jucătorii, numărul este "blocat" și înseamnă că nu poți fi obținute puncte suplimentare. După deschiderea unui număr, toți jucătorii pot continua să lovească acel număr până când acesta este închis. Jocul se termină când unul dintre jucători a închis toate numerele și a obținut cele mai multe puncte. Când doi jucători obțin același număr de puncte, câștigă cel care a deschis cel mai mare număr de numere. Un jucător care a deschis toate numerele și are puține puncte poate continua să joace și să marcheze puncte, de exemplu, lovind câmpuri deschise care nu au fost încă închise. <b>Opțiuni disponibile:</b> "E00" - Jucătorul lovește câmpurile cu numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și Bull's eye, în orice ordine și alegere de lovire. "E20" - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând câmpul cu numărul 20 de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile cu numere 19, 18, 17, 16, 15 și Bull's eye. "E25" - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând Bull's eye de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile cu numere 15, 16, 17, 18, 19, 20. 

G08 Cut Throat Cricket	<p><b>(C00, C20, C25)</b></p> <p>Doar câmpurile numerotate de la 15 la 20 și centrul dublu (Bull's eye) sunt importante în joc.</p> <p>Punctele se înscriu prin lovirea unui câmp deschis, nu a persoanei care aruncă, ci a adversarilor. Adversarul este jucătorul care nu a deschis încă câmpul dat. Nu se acordă puncte jucătorilor care au deja acest câmp deschis. Se termină când unul dintre jucători a închis toate câmpurile și înscrie cel mai puțin număr de puncte. Reguli de joc similare cu G 07.</p> <p><b>Opțiuni disponibile:</b></p> <p><b>"C00"</b> - Jucătorul lovește câmpurile cu numerele 15, 16, 17, 18, 19, 20 și Bull's eye, în orice ordine și alegere de lovire.</p> <p><b>"C20"</b> - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând câmpul cu numărul 20 de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile cu numere 19, 18, 17, 16, 15 și Bull's eye.</p> <p><b>"C25"</b> - Jucătorul trebuie să lovească în primul rând Bull's eye de 3 ori și apoi, unul după altul, câmpurile cu numere 15, 16, 17, 18, 19, 20.</p> <p>Fiecare segment de lovire este format din trei caractere „/”. O aruncare reușită = un caracter „/” pe afișaj. Dacă jucătorul nu a închis deja pătratul, el trebuie să împartă și să decidă un alt segment de punctaj și să adauge punctele adversarului lor.</p> <p style="text-align: center;">Score</p>  <p style="text-align: center;">Cricket</p>
G09 Golf	<p><b>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</b> – alegeți rezultatul țintă. Jucătorul aruncă pe rând în câmpurile cu numerele de la 1 la 18. Semnalele sonore și vocale vor informa dacă numărul dat a fost lovit sau nu. Când un câmp este lovit, jucătorul poate arunca în câmpuri noi - următorul număr care trebuie aruncat va fi afișat pe ecran. Jucătorul trebuie să marcheze cât mai puține puncte. Dacă un concurent lovește un câmp triplu (eagle dart), el primește 1 punct, un dublu (birdie dart) - 2 puncte și un câmp - 3 puncte. Dacă trei săgeți ratează un anumit câmp (bad dart), jucătorul primește suplimentar 5 puncte. Când un concurent lovește o țintă cu un punct cu prima săgeată, el primește 3 puncte, el poate decide dacă va merge în runda următoare dacă dorește să marcheze un număr mai mic de puncte. Pentru a obține un număr mai mic de puncte, jucătorul poate arunca cele 2 săgeți rămase. Doar ultima aruncare va conta pentru punctaj. Dacă segmentul selectat nu este lovit cu cele 2 săgeți rămase, jucătorul va primi 5 puncte. Prima persoană care înscrie numărul selectat de puncte (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90), este în afara jocului. Jocul se termină după runda a 18-a. Câștigă jucătorul cu cele mai puține puncte.</p>
G10 Bingo	<p><b>(132, 141, 168, 189)</b></p> <p>Ecranul arată numerele care trebuie lovite. Câștigă jucătorul care lovește primul câmpul selectat de 3 ori. Semnalizarea sonoră și vocală informează dacă un anumit număr a fost atins sau nu. Când numărul afișat este lovit, următorul număr va fi afișat. Lovirea unui câmp dublu (Double's) sau triplu (Triple's) este considerată ca o lovitură dublu sau triplu</p> <p>„132” - numerele câmpurilor de lovire - 15, 4, 8, 14, 3  „141” - numerele câmpurilor de lovire - 17, 15, 9, 7, 1  „168” - numerele câmpurilor de lovire - 20, 16, 12, 6, 2  „189” - numerele câmpurilor de lovire - 19, 10, 18, 5, 11</p>
G11 Big Little - Simple	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b></p> <p>Jucătorul are numărul corespunzător de vieți (3,5,7,...). Primul jucător lovește întotdeauna un câmp ales aleatoriu. Câmpul pentru următorul jucător poate fi ales aleatoriu sau de către jucătorul anterior. Dacă prima sau a doua săgeată lovește câmpul necesar, jucătorul poate alege un câmp nu cu săgețile rămase pentru următorul jucător. În cazul în care un jucător folosește trei săgeți pentru a fi ales câmpul dorit, câmpul pentru următorul jucător va fi ales aleatoriu. Dacă jucătorul ratează toate câmpurile într-o rundă, el pierde o viață. Semnalizarea sonoră și vocală informează dacă un anumit număr a fost atins sau nu. Nu contează dacă jucătorul lovește un câmp simplu, dublu sau triplu. Un jucător este eliminat din joc atunci când nu mai are viață. Ultimul jucător care rămâne în joc câștigă.</p>
G12 Big Little - Hard	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Reguliile jocului sunt similare cu Big Little Simple, cu excepția faptului că câmpurile duble și triplu contează. Restul regulilor sunt aceleași ca pentru jocul G11.</p> <p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – numărul de vieți ale jucătorilor înainte de începerea jocului. Fiecare jucător își alege câmpul, anunțând o săgeată către tablă. Ecranul va afișa „Start”, apoi jucătorul aruncă săgeata și își alege câmpul, apoi apasă butonul „Next” pentru ca următorul jucător să selecteze un câmp. Jucătorii nu pot avea aceleași câmpuri. Pentru a deveni un Killer, trebuie să nimeriseți cu săgeata în câmpul cu numărul 17. Sarcina lui Killer este să elimine alți jucători lovind câmpurile lor (jucătorii pierde atunci o viață).</p> <p><b>Numărul de vieți disponibile:</b></p> <p>3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21. Când un jucător care este deja Killer își lovește din nou câmpul, el înțealăază să mai fie Killer și pierde o viață. Numărul de vieți poate fi verificat prin apăsarea butonului „SCORES”. Semnalizarea sonoră și vocală informează dacă un anumit număr a fost atins sau nu. Jocul este destinat pentru cel puțin doi sau mai mulți jucători.</p>
G13 Killer	<p><b>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</b> – numărul ales de jucători. Reguliile jocului sunt similare cu Killer G13, cu excepția faptului că un jucător poate deveni Killer doar dacă lovește câmpul dublu (Double's) pentru câmpul său.</p>
G14 Killer-Double	<p><b>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</b> – numărul ales de jucători. Reguliile jocului sunt similare cu Killer G13, cu excepția faptului că un jucător poate deveni Killer doar dacă lovește câmpul triplu (Triple's) pentru câmpul său.</p>
G15 Killer-Triple	<p><b>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</b></p> <p>Jucătorul are doar câteva secunde pentru a atinge numărul, care este selectat aleatoriu și afișat pe ecran. Semnalizarea sonoră și vocală informează dacă un anumit număr a fost atins sau nu. Când un anumit câmp este lovit, următorul câmp este selectat. I se ia o viață a jucătorului pentru fiecare lovire a câmpului respectiv (simplu, dublu, triplu).</p> <p><b>Numărul de vieți disponibile:</b></p> <p>3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21  Primul jucător care își va pierde toate viețile, câștigă.</p>
G16 Shoot Out	<p><b>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</b> – numărul de vieți ales de jucători. Concurantul trebuie să marcheze mai multe puncte într-o rundă decât predecesorul său. Când un jucător lovește câmpul cu 3 săgeți și obține mai puține puncte decât predecesorul său, pierde o viață. Primul jucător vede pe ecran un număr care a fost selectat aleatoriu de calculator. Jucătorul trebuie să câștige un număr mai mare de puncte decât i-a arătat ecranul. Dacă numărul de puncte din câmpurile lovite este mai mic, se ia o viață. Următorul jucător trebuie să obțină mai multe puncte decât predecesorul ei. Nu este permis să obțină 0 puncte. Dacă jucătorul apasă butonul „START / NEXT” sau dacă nu segeată nu nimerizează ținta, jucătorul pierde o viață. Jucătorii încheie jocul când pierde toate viețile. Ultimul jucător care rămâne în joc câștigă. Număr de jucători peste 2 persoane.</p>
G17 Legs over	<p><b>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</b> – numărul de vieți. Rezultatul țintă este întotdeauna generat automat. Primul jucător are trei anunțuri pentru a obține cel mai mic scor posibil. Dacă eșuează, își pierde o viață. El nu poate obține un punctaj de 0 puncte. Dacă un jucător ratează ținta și înscrie 0 puncte, el pierde o viață și scorul câmpului rămâne același. De asemenea, jucătorii pierde o viață când înscrie de trei ori mai multe puncte decât jucătorii precedenți. Dacă jucătorii ratează aruncarea, ceilalți jucători vor primi automat 10 de puncte. Jucătorul trebuie să efectueze toate cele trei anunțuri și să nu folosească butonul Start/Next pentru a trece la următorul jucător, altfel pierde și o viață. Când un jucător nu mai are viață, va suna o alarmă sonoră și jucătorul va fi descalificat automat. Câștigă concurenții care rămân ultime. Jocul este destinat pentru doi sau mai mulți jucători.</p>

## MATERIAL:

- PP
- ABS
- STICLĂ
- FIER
- POM
- PET

## ÎNȚREȚINERE:

Carcasa tablei trebuie curățată în mod regulat cu o levetă umedă. Nu utilizați agenți de curățare abrazivi sau pe bază de amoniac, deoarece aceștia pot deteriora tabla. Aveți grijă să nu stropiți niciun lichid pe tablă, deoarece acest lucru poate cauza deteriorarea iremediabilă a produsului.

## SEMNIFICAȚIA SIMBOLURILOR:



• Păstrați curățenia - dacă produsul nu mai îndeplinește așteptările dvs. sau a ajuns la sfârșitul duratei sale de utilizare, atunci aruncați produsul în conformitate cu reglementările locale de mediu aplicabile. Când aruncați ambalajele și alte articole aferente produsului, faceți acest lucru în locuri desemnate.



• Tip de material de ambalare: carton plat



• Tip de material de ambalare: Policlorură de vinil



• Deșeurile electrice - echipamentul nu poate fi aruncat împreună cu alte deșeurile menajere. Echipamentul uzat trebuie predat către punctele de colectare specializate în vederea reciclării. Gospodăriile individuale îndeplinesc un rol important la contribuirea la reutilizarea recuperarea echipamentului uzat. Manipularea corectă a echipamentului uzat previne eventuale consecințe negative pentru mediul și sănătatea umană.



• Simbolul prezentat înseamnă că deșeurile de baterii și acumulatori nu pot fi aruncate cu deșeurile menajere nesortate. Obligația consumatorului este predarea deșeurilor de baterii și acumulatori către puncte de colectare desemnate în vederea reutilizării sau reciclării. Datorită acestui procedeu se vor reduce utilizarea resurselor și și emisiile de substanțe nocive pentru mediu, precum și va fi protejată sănătatea umană și animală.

**RoHS** • Îndeplinește cerințele Directivei 2015/863 de modificare a anexei II la Directiva 2011/65/UE a Parlamentului European și a Consiliului în ceea ce privește lista substanțelor restricționate



• Citiți cu atenție instrucțiunile de utilizare



• Acest produs îndeplinește cerințele directivelor de noua abordare.

Fabricat în China  
Data fabricației: noiembrie 2022  
Număr lot: MC.220.11

## PRODUCĂTOR:

Farias Sp. z o.o.  
Al. Gen. W. Andersa 615,  
43-300 Bielsko-Biala, POLSKA  
tel. + 48 33 44 41 777,  
www.farias.pl





# SK POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA ELEKTRONICKÉHO TERČA NA ŠÍPKY ELNART (WJ200)

**ĎAKUJEME, ŽE STE SA ROZHODLI PRE VÝROBOK ZNAČKY MARTES. PRED TÝM, NEŽ ZAČNETE TENTO VÝROBOK POUŽÍVAŤ, DÓKLADNE SA OBOZNÁMTE S POUŽÍVATEĽSKOU PRÍRUČKOU, A UCHOVAJTE JU PRE PRÍPADNÚ POTREBU V BUDÚCNOSTI.**

## VAROVANIE:

- Výrobok nie je určený pre deti.
- Z bezpečnostných dôvodov, deti môžu zariadenie používať iba pod dohľadom dospeljej osoby.
- Do terča v žiadnom prípade nehádzajte šípky s kovovými hrotmi.
- Šípky nehádzajte príliš silno. V opačnom prípade sa môže zlomiť hrot šípky, a terč sa môže príliš rýchlo opotrebovať. Keď chcete z terča vytriahnuť šípky, pretočte ich v smere pohybu hodinových ručičiek.
- Dávajte pozor, aby ste terč neoffkali žiadnou kvapalinou.

## ZLOŽENIE SÚPRAVY:

- Elektronický terč
- 6 šípok (zdemontovaných)
- Používateľská príručka

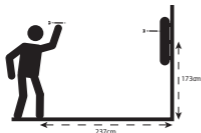
## INFORMÁCIE O VÝROBKU:

- LCD displej
- 18 režimov hry, 159 hier
- Maximálny počet hráčov: 8
- Napájanie: 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\approx$  AA), 4,5V  $\approx$
- Keď zariadenie 30 minút nepoužijete, systém sa prepne na režim spánku.

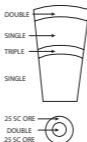
## NÁVOD NA MONTÁŽ:

- Zariadenie zaveste tak, aby bolo pred ním aspoň 3 m voľného priestoru, vo výške 1,73 m od stredu terča do podlahy. Lína hodu sa nachádza vo vzdialenosti 2,37 m od terča.
- Pred začatím hry skontrolujte, či sú v terči správne vložené batérie 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\approx$  AA), 4,5V  $\approx$ . BATÉRIE NIE SÚ V SÚPRAVE VÝROBKU.

## OPTIMÁLNA VZDIALENOSŤ HÁDZANIA – LÍNIE CIEĽOV:



## ZÁSADY BODOVANIA:



POVRCH	BODOVANIE
Raz bodované pole/ Single	Základ x 1
Dvojito bodované pole/ Double	Základ x 2
Trojito bodované pole/ Triple	Základ x 3
Stred terča/Single Bullseye	25 x 1
Dvojité stred terča/ Double Bullseye	25 x 2


## TLAČIDLÁ:

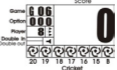
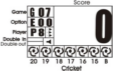
Game/ Power	Tlačidlo je určené na: výber hry (G01 – G18), zatvorenie hry, návrat na hlavnú hru, ako aj na zapínanie a vypínanie terča. Keď tlačidlo stlačíte a na 3 sekundy podržíte, vypne sa terč.
Option/ Eliminate	Tlačidlo je určené na režim variantnej hry a na vymazanie/zhrnutie výsledku.
Player/ Miss	Tlačidlo je určené na nastavenie počtu hráčov. Predvolené sú nastavení 2 hráči. Funkcia MISS umožňuje zaznamenať nepresný hod.
Sound/ Gen	Tlačidlo je určené na nastavenie hlasitosti (vypnuté/1/2/3/4/5/6/7). Predvolené nastavenie: 5. úroveň, jazyk: angličtina. Zmeny nastavení sa automaticky ukladajú do pamäte.
Double/ Score	Tlačidlo sa používa na výber volieb pri hre G02. Tlačidlo je tiež určené na zobrazovanie získaných bodov.
Start/ Next	Stlačte, keď chcete začať hru a prejsť na nasledujúceho hráča.

## ZVUKOVÉ SPRÁVY:

Laser	Signalizácia trafenía do jednobodového poľa.
Double	Signalizácia trafenía do dvojito bodovaného poľa.
Triple	Signalizácia trafenía do trojito bodovaného poľa.
Score	Signalizácia získaných bodov.
Close	Signalizácia uzatvorenia bodovania.
Open	Signalizácia otvorenia bodovania.
Too high	Tlačidlo informuje o odpočítaní bodov.
Winner	Vit'az.
Bull's eye	Signalizácia trafenía dvojitého stredú terča.
Next Player	Signalizácia nasledujúceho hráča (aktuálny hráč využil všetky 3 pokusy).
Yes	Signalizácia trafenía do oblúka bodovania.
Sorry	Signalizácia trafenía mimo oblúk bodovania.

# PRÁVIDLÁ HRY:

G01 Count up	<p>(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</p> <p>Hráči sa pridávajú body k výsledku na základe hodnoty trafeneho poľa. Víťazi hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prekročí stanovenú hodnotu.</p>
G02 Count down	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Po trafení sa body odpočítávajú na základe hodnoty trafeneho poľa. Víťazi hráč, ktorý ako prvý dosiahne výsledok 0 bodov (stanovený výsledok).</p>  <p><b>Hráči majú na výber nasledovné voľby:</b></p> <p><b>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji sa zobrazí správa DOUBLE IN, znamená to, že hráč musí trafiť do dvojitého poľa, aby začal hru.</p> <p><b>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji sa zobrazí správa DOUBLE OUT, znamená to, že hráč musí trafiť do dvojitého poľa, aby prerušil hru. Keď výsledok hráča dosiahne hodnotu 1 alebo 0, zaznie „výbuchu“, vtedy hráč stráca kolo a obnoví sa počet bodov, ktoré mal pred hodom.</p> <p><b>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> Na displeji sa zobrazí správa DOUBLE IN I DOUBLE OUT, hra sa môže začať a skončiť, keď hráč trafi pole DOUBLE. Keď výsledok hráča dosiahne hodnotu 1 alebo 0, zaznie „výbuchu“, vtedy hráč už nemôže hádzať (výsledok ako vyššie).</p>
G03 Round the Clock	<p>(5, 10, 15, 20) Každý hráč hádže zaradom do poľa od 1 do 20. Každý hráč má 3 hody a hádže do tých poľí, ktoré sa zobrazujú na displeji. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi do všetkých poľí. Zvuková a hlasová správa informuje, či hráč trafi či netrafi dané číslo. Keď hráč trafi dané číslo, na displeji sa zobrazí nasledujúce.</p> <p><b>Dostupné voľby:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“5” - hádzanie do poľa od 1 do 5,</li> <li>“10” - hádzanie do poľa od 1 do 10,</li> <li>“15” - hádzanie do poľa od 1 do 15,</li> <li>“20” - hádzanie do poľa od 1 do 20.</li> </ul> <p>Pokud hráč nezasiahne pole, zazní zvukový alarm “Sorry”, když trafi, “YES”.</p>
G04 Round the Clock - Double	<p>(205, 210, 215, 220) - hráči triafajú iba do dvojitých poľí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“205” - hráči hádžu od 1 do 5</li> <li>“210” - hráči hádžu od 1 do 10,</li> <li>“215” - hráči hádžu od 1 do 15,</li> <li>“220” - hráči hádžu od 1 do 20.</li> </ul> <p>Hráč skúša trafiť do cieľa, ktorý sa zobrazuje na displeji. Keď hráč trafi do cieľa, zaznie zvuková správa „Yes“, a nasledujúca oblasť. Keď hráč netrafi do cieľa, zaznie zvuková správa „Sorry“.</p>
G05 Round the Clock - Triple	<p>(305, 310, 315, 320) - hráči hádžu iba do trojitých poľí.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“305” - a hádžu od 1 do 5,</li> <li>“310” - a hádžu od 1 do 10,</li> <li>“315” - a hádžu od 1 do 15,</li> <li>“320” - a hádžu od 1 do 20.</li> </ul> <p>Hráč skúša trafiť do cieľa, ktorý sa zobrazuje na displeji. Keď hráč trafi do cieľa, zaznie zvuková správa „Yes“, a nasledujúca oblasť. Keď hráč netrafi do cieľa, zaznie zvuková správa „Sorry“.</p>

G06 Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <p>V hre sa používajú iba poľa s číslami od 15 do 20 a dvojitý stred (Bull's eye). Každé číslo od 15 do 20 musí byť trafené trikrát. Trafenie dvojitého (Double) alebo trojitého (Triple) poľa sa počíta ako dva alebo tri trafenia. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý trafi 3-krát čísla od 15 do 20 a dvojitý stred (Bull's eye). Každé pole má tri ukazovatele. Keď hráč trafi dané pole, na displeji sa pridá jeden ukazovateľ.</p> <p><b>Dostupné voľby:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“000” - Hráč triafa poľa s číslami 15, 16, 17, 18, 19, 20 a dvojitý stred (Bull's eye). Lubovŕnené poradie triafania poľa.</li> <li>“020” - Hráč musí v prvom kole 3-krát trafiť pole s číslom 20, a potom zaradom poľa s číslami 19, 18, 17, 16, 15 a dvojitý stred (Bull's eye).</li> <li>“025” - Hráč musí v prvom rade 3-krát trafiť dvojitý stred (Bull's eye), a až potom zaradom poľa s číslami 15, 16, 17, 18, 19, 20.</li> </ul> <p>Každé pole sa skladá z troch znakov “I”. Keď sa podari daný hod, jeden znak “I”. Hra sa končí, keď sa na displeji zobrazia všetky znaky “I”. (Pozrite nižšie uvedený obrázok).</p>  <p>Vyhráva hráč, ktorý ako prvý zapne všetky značky „I“.</p>
G07 Score Cricket	<p>E00, E20, E25</p> <p>V hre sa používajú iba poľa s číslami od 15 do 20 a dvojitý stred (Bull's eye). Každé pole od 15 do 20 musí byť trafené trikrát. Trafenie dvojitého (Double) alebo trojitého (Triple) poľa sa počíta ako dva alebo tri trafenia. Keď hráč trikrát trafi dané číslo, toto číslo je „otvorené“ na získanie dodatočných bodov. Keď toto číslo trikrát trafi každý hráč, číslo sa stáva „zatvorené“, to znamená, že sa už nedajú získavať dodatočné body. Všetci hráči po otvorení čísla môžu ďalej triafať toto číslo až dovtedy, kým nebude zatvorené. Hra sa končí, keď jeden hráč zatvorí všetky čísla a získa najväčší počet bodov. Keď dvaja hráči získajú rovnaký počet bodov, vyhráva hráč, ktorý otvoril väčší počet čísel. Hráč, ktorý otvorí všetky čísla a má málo bodov, môže hrať ďalej a získavať body, napr. triafaním do otvorených poľí, ktoré ešte neboli zatvorené.</p> <p><b>Dostupné voľby:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>“E00” - Hráč triafa do poľa s číslami 15, 16, 17, 18, 19, 20 a Bull's eye, v ľubovoľnom poradí a výberom trafení.</li> <li>“E20” - Hráč musí v prvom kole 3-krát trafiť pole s číslom 20, a potom zaradom poľa s číslami 19, 18, 17, 16, 15 a Bull's eye.</li> <li>“E25” - Hráč musí v prvom kole 3-krát trafiť Bull's eye, a až potom zaradom poľa s číslami 15, 16, 17, 18, 19, 20.</li> </ul> 



## MATERIÁL:

- PP
- ABS
- ŠKLO
- ŽELEZO
- POM
- PET

## ÚDRŽBA:

Plášť terča pravidelne čistíte zvlhčenou handričkou. Ne používajte žiadne drsné čistiace prostriedky, ani prostriedky, ktoré obsahujú amoniak, keďže môžu terč poškodiť. Dávajte pozor, aby ste terč nepoškádli žiadnou kvapalinou, keďže sa môže trvalým spôsobom poškodiť.

## VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ:



• Starajte sa o čistotu — ak výrobok už dlhšie nespĺňa vaše očakávania, alebo je už opotrebovaný, odstráňte ho vsúlade s miestnymi predpismi o odstraňovaní odpadov a o ochrane životného prostredia. Obal, balenie a iné prvky súvisiace s výrobkom vyhadzujte príslušným spôsobom podľa typu daného odpadu.



• Typ materiálu, z ktorého je vyrobené balenie/obal: plochá lepenka.



• Typ materiálu, z ktorého je vyrobené balenie/obal: Polyvinylchlorid.



• Elektronický odpad — zariadenie nevyhadzujte do komunálneho (netriedeného) odpadu. Opotrebované zariadenie odovzdajte do príslušného zberného miesta na zber opotrebovaných elektrických a elektronických zariadení, aby bolo náležitým spôsobom spracované. Každá domácnosť má dôležitú úlohu v procese opätovného použitia a získavania surovín z opotrebovaných zariadení. Správnym odstránením opotrebovaných zariadení pomáhate predísť potenciálnym negatívnym následkom pre životné prostredie a ľudské zdravie!



• Tento symbol znamená, že opotrebované batérie a akumulátory sa nesmú vyhadzovať do komunálneho (netriedeného) odpadu. Spotrebiteľ je povinný odovzdať opotrebované batérie a akumulátory do príslušného zberného miesta, aby mohli byť opäť použité alebo recyklované. Vďaka tomu sa znižuje spotreba prírodných zdrojov a emisia škodlivých látok do životného prostredia, a tiež to pomáha chrániť zdravie ľudí a zvierat.

**RoHS** • Spĺňa požiadavky smernice 2015/863, ktorou sa mení príloha 2 smernice Európskeho parlamentu a Rady 2011/65/EÚ, o obmedzení používania niektorých nebezpečných látok v elektrických a elektronických zariadeniach.



• Dôkladne sa oboznámte s obsahom používateľskej príručky.



• Tento výrobok spĺňa požiadavky smerníc nového prístupu.

Vyrobené v Číne

Dátum výroby: november 2022

Číslo šarže: MC.220.11

## VÝROBCA:

Farias Sp. z o.o.

Al. Gen. W. Andersa 615,

43-300 Bielsko-Biala, POLSKA

tel. + 48 33 44 41 777,

www.farias.pl





**KÖSZÖNJÜK, HOGY A MARTES TERMÉKET VÁLASZTOTTÁTOK. A TÁBLA HASZNÁLATA ELŐTT OLVASSA EL FIGYELMESEN EZT AZ ÚTMUTATÓT, ÉS ŐRIZZE MEG A KÉSŐBBI HASZNÁLATHOZ.**

### FIGYELMEZTETÉS:

- A termék használata nem gyermekeknek lett szánva.
- A biztonság kedvéért, gyerekek a terméket csak felnőttek felügyeletével játszhatják.
- A céltábla használatakor soha ne használjon fémhegyű nyílat.
- Ne dobja túl nagy erővel dartsokat. Ez a hegyük eltörését okozhat és a tábla idő előtti kopását. Ha el szeretné távolítani a dartsokat a célponttól, forgassa el őket az óramutató járásával megegyező irányba.
- Ügyeljen arra, hogy a táblára ne fröccsenjen semmiféle folyadék.

### CSOMAG TARTALMA:

- Elektronikus tábla
- 6 darab nyíl (szétszerelt)
- Használati útmutató

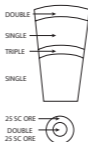
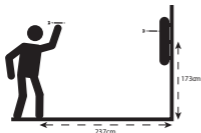
### TERMÉKINFORMÁCIÓK:

- LCD kijelző
- 18 játékmód, 159 játék
- A résztvevők maximális száma: 8 fő
- Tápellátás: 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\equiv$ , AA), 4,5V  $\equiv$
- 30 perc elteltével, amikor az eszközt nem használják, a rendszer alvó üzemmódba lép.

### TELEPÍTÉSI ÚTMUTATÓ:

- A táblát úgy kell felakasztani 1,73 m magasságban, hogy minimum 3 m területet hagyjunk előtte szabadon. A dobásvonal 2,37 m-re kell legyen a táblától.
- Mielőtt elkezdené a játékot, ellenőrizze, hogy megfelelő 3 x LR6 (3 x 1,5V  $\equiv$ , AA), 4,5V  $\equiv$  V-os elemeket helyezte a táblában. NINCS ELEM A KÉSZLETBEN

### OPTIMÁLIS DOBÁSTÁVOLSÁG – CÉLVONAL:



MEZŐK	PONTOZÁS
Egyszeri pontozású mező /Single	Alap x 1
Dupla pontozású mező /Double	Alap x 2
Tripla pontozású mező /Triple	Alap x 3
A tábla középpontja / Single Bull's eye	25 x 1
A tábla dupla középpontja /Double Bull's eye	25 x 2


### GOMBOK:

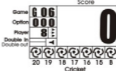
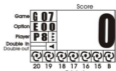
Game/ Power	A gomb a játék kiválasztására (G01-G18), a játékból való kilépésre a főjatekhoz való, visszalépésre, valamint a tábla be- és kikapcsolására szolgál. A gomb megnyomása és nyombaratartása 3 másodpercen keresztül kikapcsolja a táblát.
Option/ Eliminate	A gomb a változatos játékmódra és törölésre, valamint az eredménynek összefoglalására szolgál.
Player/ Miss	A gomb a játékosok számának beállítására szolgál. Az alapértelmezett 2 játékos. A MISS funkció lehetővé teszi a pontatlan dobás regisztrálását.
Sound/ Gen	Az audiojel hangerejének beállítására szolgáló gomb (KI / 1/2/3/4/5/6/7). Alapbeállítás: 5. szint, nyelv: angol. A beállítások módosításai automatikusan mentésre kerülnek a számítógép memóriájába.
Double/ Score	A G02 játékban opciónak kiválasztására szolgáló gomb. A gomb a szerzett pontok megjelenítésére is szolgál.
Start / Next	Nyomja meg a gombot a játék elindításához, és a következő játékos át lépésre.

### HANGJELZÉSEK:

Laser	Egyszeri pontozású mező találati jelzése
Double	Dupla pontozású mező találati jelzése
Triple	Tripla pontozású mező találati jelzése
Score	A szerzett pontok jelzése.
Close	A pontozás lezárásának jelzése.
Open	A pontozás kezdetének jelzése.
Too high	A gomb a pontlevonásról tájékoztat.
Winner	Győztes.
Bull's eye	A táblának dupla középpontja („Bull's eye”) találati jelzése.
Next Player	Jelzi a következő játékost (az aktuális játékos mind a 3 dobását felhasználta).
Yes	Körívbe érkező találatok jelzése.
Sorry	Körívbe túl érkező találatok jelzése.

## JÁTÉKSZABÁLYOK:

G01 Count up	<p>(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)</p> <p>A játékos pontokat szerez a pontszámért és mezőnyütés értéke alapján. Az nyer, aki először éri el a beállított értéket.</p>
G02 Count down	<p>(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</p> <p>Sikerés dobás után a dobott mezők értéke alapján pontokat vonnak le. Az nyer, aki először éri el a 0 pontot (fix pontszám).</p>  <p>A játékosok a következő játéklehetőségek közül választhatnak:</p> <p><b>Double In (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> A kijelzőn a DOUBLE IN felirat jelenik meg, ami azt jelenti, hogy a játékosnak meg kell találnia a dupla mezőit a játék elindításához.</p> <p><b>Double Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> A DOUBLE OUT felirat jelenik meg a kijelzőn, a játékos leülhet a játékos egy dupla mező megdobásával. Ha a játékos pontszáma eléri az 1-et vagy a 0-t, megjelenik a „dart blast” jelzés, ekkor a játékos kihagyja a kört, és a dobás előtti pontok visszaállnak.</p> <p><b>Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)</b> A DOUBLE IN ÉS DOUBLE OUT megjelenik a kijelzőn, a játék a DOUBLE mező dobásával indítható és fejezhető be. Ha a játékos pontszáma eléri az 1-et vagy a 0-t, megszólal a „dart blast” riasztás, a játékos már nem dobhat (a dobás előtti pontok visszaállnak).</p>
G03 Round the Clock	<p>(5, 10, 15, 20) Minden játékos felváltva dob mezőket 1-től 20-ig. A játékosoknak 3 dobásuk van, és a kijelzőn látható mezőket dobják. Az a játékos nyer, aki először dobja ki az összes mezőt. Hang- és hangjelzés jelzi, hogy az adott számot eltalálták-e vagy sem. Adott szám bedobása után a kijelzőn megjelenik a következő szám.</p> <p><b>Lehetséges opciók:</b>          - „5”- dobás 1-től 5-ig,          - „10”- dobás 1-től 10-ig,          - „15”- dobás 1-től 15-ig,          - „20”- dobás 1-től 20-ig.</p> <p>Amikor a játékos nem találja a mezőt, megjelenik a riasztó „SORRY”, amikor sikerés „YES” hang következik.</p>
G04 Round the Clock - Double	<p>(205, 210, 215, 220) - csak dupla mezőket találnak.</p> <p>„205”: az 1-től 5-ig tartományba dobjuk,          „210”: és 1-10.          „215”: vagy 1-15 pont,          „220”: és 1-20 pont.</p> <p>A játékos megpróbálja eltalálni a képernyőn megjelenő célpontot. Ha eltalálja a célt, megszólal az „YES” riasztás, és megjelenik a következő célterület. Ha a célterület nem található el, a „SORRY” riasztás hangzik.</p>
G05 Round the Clock - Triple	<p>(305, 310, 315, 320) - a játékos csak triplás mezőkre dob.</p> <p>„305”: a játékos 1 és 5 közötti dobhat,          „310”: vagy 1 és 10 között,          „315”: valamint 1 és 15 pont között.          „320” és 1 és 20 pont közötti tartományban.</p> <p>A játékos megpróbálja eltalálni a képernyőn megjelenő célpontot. Ha a játékos eltalálja a célt, megszólal az „YES” riasztás, és megjelenik a következő célterület. Ha a játékos célterületet nem találja el, a „SORRY” riasztás hangzik.</p>

G06 Simple Cricket	<p>(000, 020, 025)</p> <p>A játékban csak a 15-től 20-ig számozott mezők és egy dupla közép (Bull's eye) használhatók. Minden 15 és 20 közötti számot háromszor meg kell találni. A dupla (Double's) vagy tripla (Triple's) mező találatra dupla vagy tripla találatnak számít. Az a játékos nyer, aki elsőként háromszor találja el a 15-20 mezőt és dupla közppontot (Bull's eye). Minden mezőnek három jele van. Ha egy mezőt eltalál, egy jel jelenik meg a kijelzőn.</p> <p><b>Lehetséges opciók:</b>          - „000” - A játékos bármilyen sorrendben eltalálja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 mezőket és a dupla közppontot (Bull's eye).          - „020” - A versenyzőnek először háromszor kell eltalálnia a 20-as mezőt, majd egymás után a 19, 18, 17, 16, 15 mezőket és a dupla közppontot (Bull's eye).          - „025” - A játékosnak először háromszor a dupla közppontot (Bull's eye), majd egymás után a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as mezőket el kell találnia.          Minden mező három jelből áll: „Sikerés dobás esetén a kijelzőn egy jel megjelenik. “”. A játéknak akkor van vége, amikor a kijelzőn az összes jel megjelenik “”.          (Lásd az alábbi képet).</p>  <p>Az a játékos nyer, aki elsőként bekapcsolja az összes jelet.</p>
G07 Score Cricket	<p>E00, E20, E25</p> <p>A játékban csak a 15-től 20-ig számozott mezők és egy dupla közép (Bull's eye) számítanak. Minden 15 és 20 közötti számot háromszor meg kell találni. A dupla (Double's) vagy tripla (Triple's) mező találatra dupla vagy tripla találatnak számít. Ha egy játékos háromszor eltalál egy mezőt, az a mező „nyitva van”, hogy extra pontokat szerezzen. Ha egy mezőt az összes játékos háromszor eltalál, akkor a mező „le van zárva”, és ez azt jelenti, hogy nem lehet több pontot szerezni. Egy mező megnyitása után minden játékos tovább dobhat a mezőt, amíg be nem zárják. A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos bezárta az összes mezőt és a legtöbb pontot szerző. Ha két játékos ugyanannyi pontot szerez, az nyer, aki a legtöbb mezőt nyitotta. Az a játékos, aki az összes mezőt kinyitotta, és kevés pontja van, folytathatja a játékot és pontokat szerezhet, például úgy, hogy olyan nyitott mezőket talál el, amelyek még nem zártak le.</p> <p><b>Lehetséges opciók:</b>          - „E00” - A játékos bármilyen sorrendben eltalálja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 mezőket és a dupla közppontot (Bull's eye).          - „E20” - A versenyzőnek először háromszor kell eltalálnia a 20-as mezőt, majd egymás után a 19, 18, 17, 16, 15 mezőket és a dupla közppontot (Bull's eye).          - „E25” - A játékosnak először háromszor a dupla közppontot (Bull's eye), majd egymás után a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as mezőket el kell találnia.</p> 



## ANYAGOK:

- PP
- ABS
- ÜVEG
- VAS
- POM
- PET

## KARBANTARTÁS:

A táblaházat rendszeresen meg kell tisztítani nedves ruhával. Ne használjon sűrűlő hatású vagy ammónia alapú tisztítószert, mert ezek károsíthatják a . Ugyeljen arra, hogy a folyadék ne fröccsenjen a táblára, mert ez helyrehozhatatlan károsodást okozhat a termékben.

## JELMAGYARÁZATA:



• Óvdi a környezet tisztaságát – amennyiben a termék már nem teljesíti a kívánt elvárásokat vagy a felhasználási ideje lejárt, abban az esetben a megfelelő helyi környezetvédelmi előírásoknak megfelelően járjon el a kidobandó termékkel. A termék és annak csomagolásának kidobása esetén tegye azt az erre kijelölt helyeken.



• Csomagolóanyag típusa: lapos karton



• Csomagolóanyag típusa: PVC



• Ez a berendezés a 2002/96/ES. Törvénynek megfelelően áthúzott hulladéktároló konténerrel van megjelölve. Az ilyen jelölés arról értesít, hogy ezt a készüléket használat után nem lehet egyéb, háztartási hulladékokkal együtt eltávolítani. A felhasználó köteles átadni az elhasznált elektromos és elektronikus készülékeket azok begyűjtő helyére. A begyűjtő hely, köztük a helyi gyűjtőpontok, üzletek, valamint a járási egységek megfelelő rendszert alkotnak, ahová vissza lehet szolgáltatni a készüléket. Az elhasznált elektromos és elektronikus készülékkel való megfelelő eljárás segít elkerülni az emberi egészségre és a természetes környezetre káros hatásokat, mint amilyen a veszélyes anyagok jelenlétéből és az ilyen készülékek helytelen tárolásából és feldolgozásából ered.



• Feleslegessé vált elemek/akkumulátorok, elektromos és elektronikus készülékek hulladékként való eltávolítása. (Használható az Európai Unió és egyéb országok szelektív hulladékgyűjtési rendszereibe. Az elhasznált elemek/akkumulátorok és készülékek a kijelölt gyűjtőhelyeken történő leadásával segít megelőzni a környezet és az emberi egészség károsodását, amely bekövetkezhetne, ha nem

követi a hulladékkezelés helyes módját. Az anyagok újrahasznosítása segít a természeti erőforrások megőrzésében.

**RoHS** • Megfelel az EU 2015/863 felhatalmazáson alapuló bizottsági irányelvnek, ami módosította a 2011/65/EU európai parlamenti és tanácsi irányelv II. Mellékletét, kiegészítve az egyes veszélyes anyagok elektromos és elektronikai berendezésekben való alkalmazásának korlátozásáról



• Figyelmesen olvassa el a használati utasítást



• Az alábbi termék teljesíti az új normatíva előírásait

Kínában készült  
Gyártási dátum: 2022 november  
Tételszám: MC.220.11

## GYÁRTÓ:

Farias Sp. z o.o.  
Al. Gen. W. Andersa 615,  
43-300 Bielsko-Biala, POLSKA  
tel. + 48 33 44 41 777,  
www.farias.pl

**RoHS**

