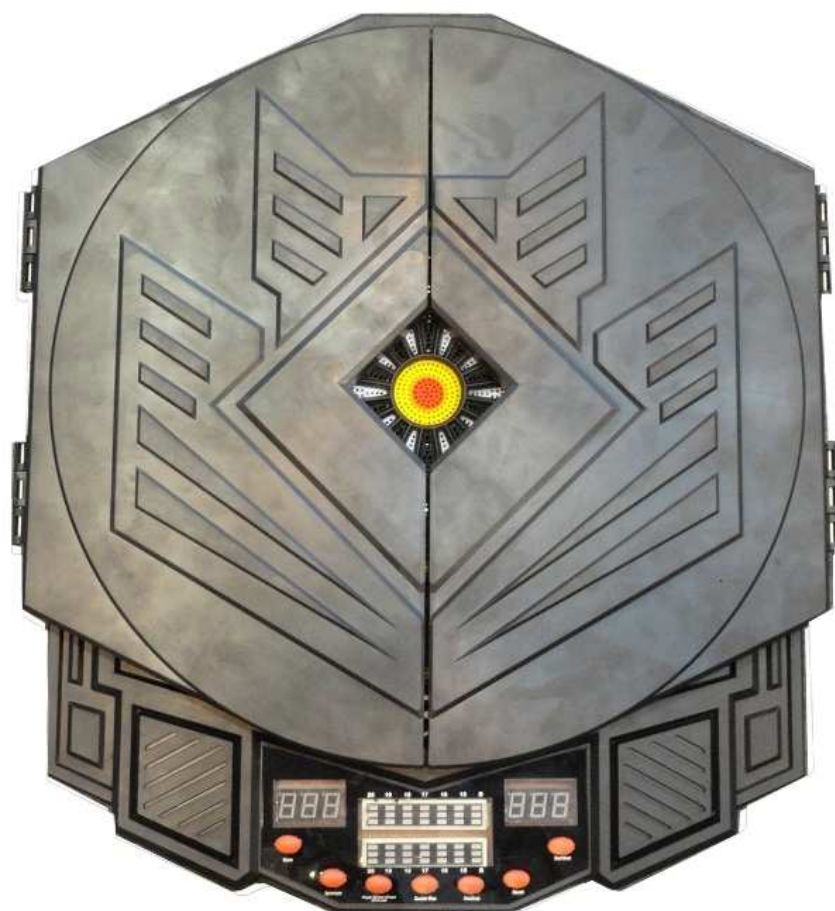




UŽIVATELSKÝ MANUÁL – CZ
IN 7846 Elektronický terč WJ300



Děkujeme vám za zakoupení tohoto výrobku.

OBSAH

| | |
|-----------------------------------|----|
| ÚVODNÍ INFORMACE | 3 |
| VAROVÁNÍ | 3 |
| INFORMACE O VÝROBKU | 3 |
| MONTÁŽNÍ POKYNY | 3 |
| ZÁPIS BODŮ | 4 |
| TLAČÍTKA | 4 |
| ZVUKOVÉ SIGNALIZACE | 4 |
| HERNÍ PRAVIDLA | 6 |
| PŘÍSLUŠENSTVÍ | 13 |
| ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ | 13 |
| ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE | 14 |

ÚVODNÍ INFORMACE

VAROVÁNÍ

- Nejedná se o hračku pro děti. Děti mohou výrobek používat pouze pod dohledem dospělé osoby.
- Po každém použití výrobek vypněte a odpojte z elektrické sítě.

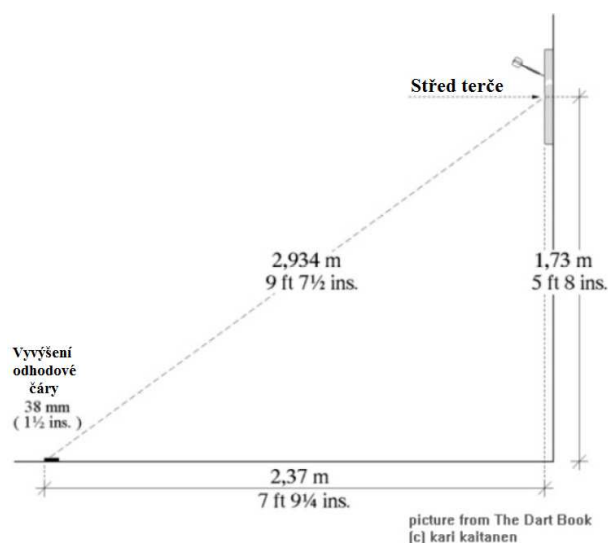
INFORMACE O VÝROBKU

- Terč je vybaven semičíselným LED displejem, umožňuje 27 herních režimů a 216 hracích variant. Je vhodný pro pokročilé uživatele (1-8 hráčů, výchozí nastavení: 2 hráči). Po každém hodu se skóre automaticky zapisuje do paměti počítače.
- Součástí balení je napájecí adaptér: 9V / 350-500mA. Při běhu naprázdno musí být výstupní napětí nižší než 14V (DC). Výstupní napětí naprázdno: <14V (DC)
- Po deseti minutách nečinnosti se terč přepne do úsporného režimu. Pro opětovné zapnutí stiskněte libovolné tlačítko nebo hod'te do terče šipku.

MONTÁŽNÍ POKYNY

Najděte si místo s rovným povrchem a dostatkem volného prostoru (alespoň 3m). Vzdálenost odhodové čáry od terče by měla být 2,37m a střed terče by měl být zavěšen ve výšce 1,73m. (viz obrázek níže)

OPTIMÁLNÍ VZDÁLENOST TERČE OD ODHODOVÉ ČÁRY



ZÁPIS BODŮ

| Oblast | Bodování | |
|--------------------------------------|-----------|--|
| Jednobodové pole / Single | Skóre x 1 | |
| Dvojnásobné pole / Double | Skóre x 2 | |
| Trojnásobné pole / Triple | Skóre x 3 | |
| Okraj středu terče / Single Bullseye | 25 x 1 | |
| Střed terče / Double Bullseye | 25 x 2 | |

TLAČÍTKA

| | |
|--|---|
| Game | Výběr herního režimu (G01-G27). Zastavení hry a návrat do hlavní nabídky. |
| Option/Score | Výběr varianty herního režimu. Během hry slouží tlačítko ke zobrazení skóre aktuálního hráče. |
| Player&Cyber&Team/Eliminate | Volba čísla hráče nebo týmu. Při hře jednotlivce proti počítači použijte tlačítko v hlavní nabídce k výběru obtížnosti (C1-nejtěžší, C2-středně těžká, C3-jednoduchá). Během hry lze tímto tlačítkem přeskočit jeden hod. |
| Power/Sound | Tlačítko pro nastavení hlasitosti zvukových signalizací (rozsah nastavení: 8 stupňů, výchozí hlasitost: 5, indikace prostřednictvím stupnice na LED displeji). Přidržením tlačítka na 2 vteřiny terč vypnete. Tlačítko pro zapnutí terče. |
| Handicap | Aktivace funkce Handicap (zvýhodnění hráče): tlačítko stisknete a pomocí tlačítka Player vyberte hráče. <i>Tato funkce není dostupná ve všech herních režimech.</i> |
| Double/Miss | Funkci Double lze použít pouze v herním režimu „G02“ (viz kapitola „Herní pravidla“). Tlačítko po indikaci hodu mimo terč. |
| Start / Next | Tlačítko pro spuštění hry a přechod na následujícího hráče. |

ZVUKOVÉ SIGNALIZACE

| Ozn. | Název | Charakteristika | Typ signalizace |
|------|-------|-----------------|-----------------|
| 1 | One | Číslo 1 | Jednoduchá |
| 2 | Two | Číslo 2 | Jednoduchá |
| 3 | Three | Číslo 3 | Jednoduchá |

| | | | |
|----|--------------|--|------------|
| 4 | Four | Číslo 4 | Jednoduchá |
| 5 | Five | Číslo 5 | Jednoduchá |
| 6 | Six | Číslo 6 | Jednoduchá |
| 7 | Seven | Číslo 7 | Jednoduchá |
| 8 | Eight | Číslo 8 | Jednoduchá |
| 9 | Nine | Číslo 9 | Jednoduchá |
| 10 | Ten | Číslo 10 | Jednoduchá |
| 11 | Eleven | Číslo 11 | Jednoduchá |
| 12 | Twelve | Číslo 12 | Jednoduchá |
| 13 | Thirteen | Číslo 13 | Jednoduchá |
| 14 | Fourteen | Číslo 14 | Jednoduchá |
| 15 | Fifteen | Číslo 15 | Jednoduchá |
| 16 | Sixteen | Číslo 16 | Jednoduchá |
| 17 | Seventeen | Číslo 17 | Jednoduchá |
| 18 | Eighteen | Číslo 18 | Jednoduchá |
| 19 | Nineteen | Číslo 19 | Jednoduchá |
| 20 | Twenty | Číslo 20 | Jednoduchá |
| 21 | Profi | Virtuální hráč C1 - profesionál | Jednoduchá |
| 22 | Advance | Virtuální hráč C2 – vysoká obtížnost | Jednoduchá |
| 23 | Intermediate | Virtuální hráč C3 – středně těžká obtížnost | Jednoduchá |
| 24 | Novice | Virtuální hráč C4 – nízká obtížnost | Jednoduchá |
| 25 | Beginner | Virtuální hráč C5 – začátečník | Jednoduchá |
| 26 | Bulls Eye | Trefa do středu terče | Jednoduchá |
| 27 | Burst | Uzavření hry | Jednoduchá |
| 28 | Close | Trefa do blízkého pole (pouze v některých režimech) | Jednoduchá |
| 29 | Cyber Match | Hra proti počítači | Robot |
| 30 | Double | Funkce Double in/Double out, trefa do pole Double | Jednoduchá |
| 31 | Game Over | Konec hry | Jednoduchá |
| 32 | In | Funkce „In“ (pouze v některých režimech) | Jednoduchá |
| 33 | Master | Nastavení funkce Double/Triple | Jednoduchá |
| 34 | Open | Otevření pole (pouze v některých režimech) | Jednoduchá |
| 35 | Out | Funkce „Out“ (pouze v některých režimech) | Jednoduchá |
| 36 | Player | Nastavení pořadí hráčů / vyzvání následujícího hráče | Jednoduchá |
| 37 | Players | Nastavení pořadí hráčů | Jednoduchá |
| 38 | Remove Darts | Výzva, aby hráč odstranil šípky a přepnul na následujícího hráče | Jednoduchá |
| 39 | Score | Trefa do bodovaného pole | Jednoduchá |

| | | | |
|----|---------------|--|---------------|
| 40 | Teams | Požadavek na nový tým | Jednoduchá |
| 41 | Throw Darts | Výzva „Házejte“ | Jednoduchá |
| 42 | Triple | Trefa do pole Triple | Jednoduchá |
| 43 | Volume | Ukazatel hlasitosti | Jednoduchá |
| 44 | Winner | Vyhlášení celkového vítěze hry | Jednoduchá |
| 45 | Your Are Good | Trefa do dobře bodovaného pole (náhodně generovaný zvuk) | Jednoduchá |
| 46 | Lost Sound | Šipka se odrazila | Zvukový efekt |
| 47 | Bull's Eye | Trefa do středu terče | Zvukový efekt |
| 48 | Valid Throw | Trefa do bodovaného pole | Zvukový efekt |
| 49 | Laser | Indikace hodu | Zvukový efekt |
| 50 | Key Sound | Zvuk tlačítek | Zvukový efekt |
| 51 | Throw Locked | Házení je ukončeno | Zvukový efekt |
| 52 | Start Sound | Zahájení hry | Zvukový efekt |
| 53 | Power On 1 | Zapnutí terče (pozn.: signalizaci lze ukončit stisknutím libovolného tlačítka) | Zvukový efekt |
| 54 | Power On 2 | Zapnutí terče (pozn.: signalizaci lze ukončit stisknutím libovolného tlačítka) | Zvukový efekt |
| 55 | Ou | Funkce „Killer“ | Jednoduchá |

* **LED displej pro zobrazení hlasitosti:** Během přehrávání zvukové signalizace se zobrazuje aktuální hlasitost

HERNÍ PRAVIDLA

Všeobecné informace: pokud se hry účastní více hráčů, zobrazí se celkový výsledek hry, jakmile dohází poslední hráč.

| HERNÍ REŽIM | CHARAKTERISTIKA (v závorkách jsou uvedeny varianty herního režimu) |
|-----------------------|--|
| G01 Count Up | (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900) Každému hráči se přičítá skóre. Vyhrává ten, kdo první dosáhne nebo překoná nastavenou hodnotu. |
| G02 Count Down | (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) <ol style="list-style-type: none"> Po platném hodu se skóre odečítá. Vyhrává ten, kdo první dosáhne 0. „Too high“: Pokud hráč překoná nastavené skóre (přesáhne 0), nebude se mu tento hod započítávat. Hráč může stisknout Double/Miss a vybrat si jednu ze 6 možností: „Std“: Standardní režim „Din“: Double In: Pro zahájení hry musí hráč nejdříve hodit políčko Double. „Dou“: Double Out: Pro ukončení hry musí hráč hodit políčko Double. Pokud hráčovo skóre dosáhne 1, ozve se signalizace „burst“. „Dio“: Double In/Out: Pro zahájení i ukončení hry je třeba hodit políčko Double. Pokud hráčovo skóre dosáhne 1, ozve se signalizace „burst“. |

| | |
|----------------------------------|--|
| | <p>„Aou“: Master out Double in/out: Pro zahájení hry musí hráč hodit políčko Double. Pro ukončení hry musí padnout políčko Double nebo Triple. Pokud hráčovo skóre dosáhne 1, ozve se signalizace „burst“.</p> <p>„DiA“: Double in / Master out: Pro zahájení hry musí hráč hodit políčko Double. Pro ukončení hry musí padnout políčko Triple. Pokud hráčovo skóre dosáhne 1, ozve se signalizace „burst“.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pokud se hry účastní více hráčů, vyhrává hráč, který první splní podmínky hry. Pokud má hráč skóre nižší než 180 a může v aktuálním kole zvítězit a ukončit tak hru, určí systém automaticky políčko, které musí hodit. |
| G03 Round Clock | <p>(5, 10, 15, 20)</p> <ol style="list-style-type: none"> (5, 10, 15, 20) – indikace cílové oblasti. „5“: je třeba trefit políčka za 1-5 bodů, „10“: je třeba trefit políčka za 1-10 bodů, „15“: je třeba trefit políčka za 1-15 bodů, „20“: je třeba trefit políčka za 1-20 bodů. Hráč se snaží trefit výšeč na základě toho, co ukazuje displej terče. Pokud hráč strefí správnou výšeč, ozve se signalizace „Yes“ a zobrazí se následující cílová oblast. Pokud hráč nehodí šipku do políček z cílové oblasti, ozve se zvuková signalizaci „Sorry“. Pokud se hry účastní více hráčů, vyhrává hráč, který první splní podmínky hry. |
| G04 Round Clock -- Double | <p>(205, 210, 215, 220)</p> <ol style="list-style-type: none"> (205, 210, 215, 220) – cílovou oblastí jsou políčka Double (pravidla jsou stejná jako při hře G03). |
| G05 Round Clock-Triple | <p>(305, 310, 315, 320)</p> <ol style="list-style-type: none"> (305, 310, 315, 320) – cílovou oblastí jsou políčka Triple (pravidla jsou stejná jako při hře G03). |
| G06 Simple Cricket | <p>(000, 020, 025)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „000“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „020“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „025“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 18, 18, 19, 20. Výšeče jsou na displeji vyobrazeny jako kriketové míčky. Při zásahu správné výšeče vždy jeden míček zmizí. Hra končí, jakmile na displeji nebude žádný míček. |

| | |
|-------------------------------|---|
| | <p>5. Pokud se hry účastní více hráčů, vyhrává hráč, který první splní podmínky hry.</p> |
| G07 Score Cricket | <p>(E00, E20, E25)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „000“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „020“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „025“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 18, 18, 19, 20. Hráč musí každou bodovanou výšeč nejdříve „otevřít“ 3 trefami. Výšeč se „uzavře“, pokud ji 3x trefili všichni hráči. Pro otevření bodované výšeče ji nejdříve hráč musí 3x strefit – teprve při dalších hodech do této výšeče se mu začnou přičítat body. Pro zvýšení skóre může hráč házet na otevřenou tak dlouho, dokud se do ní 3x netrefí všichni hráči. Pokud je výšeč uzavřena všemi hráči, nebude již nadále bodována a hráči si musí otevřít jinou bodovanou výšeč. Vítězem je ten, kdo zavře všechny výše uvedené bodové oblasti s nejvyšším skórem nebo ten, kdo bude mít po uzavření všech oblastí nejvíce bodů. |
| G08 Cut Throat Cricket | <p>(C00, C20, C25)</p> <ol style="list-style-type: none"> Hod je platný pouze v případě, že se hráč trefí do výšečí 15, 16, 17, 18, 19, 20 nebo do středu terče. Vyhrává hráč, který jako první strefí třikrát všechny výše uvedené cílové oblasti. Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšeče Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšeče Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšeče „000“: Hráč může strefovat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „020“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „025“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20. Hráč musí každou bodovanou výšeč nejdříve „otevřít“ 3 trefami. Výšeč se „uzavře“, pokud ji 3x trefili všichni hráči. Body získané aktuálním hráčem se přičítají všem účastníkům hry. Pro otevření bodované výšeče ji nejdříve hráč musí 3x strefit – teprve při dalších hodech do této výšeče se mu začnou přičítat body. |

| | |
|----------------------------------|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 7. Pro zvýšení skóre může hráč házet na otevřenou tak dlouho, dokud se do ní 3x netrefí všichni hráči. 8. Pokud je výšeč uzavřena všemi hráči, nebude již nadále bodována a hráči si musí otevřít jinou bodovanou výšeč. 9. Vítězem je ten, kdo zavře všechny výše uvedené bodové oblasti s nejvyšším skórem nebo ten, kdo bude mít po uzavření všech oblastí nejvíce bodů. |
| G09 Double Score Cricket | <p>(D00, D20, D25)</p> <p>Pro otevření bodované výšeče musí hráč nejdříve hodit políčko Double. Ostatní pravidla jsou stejná jako při hře Score Cricket.</p> |
| G10 Shove-A-Penny Cricket | <p>(P00, P20, P25)</p> <p>Pravidla jsou podobná hře Cricket v tom, že jsou bodovány pouze výšeče za 15 až 20 bodů a střed terče. Hráč může přejít na následující výšeč až poté, co získá 3 body na jedné výšeči. Políčka Single jsou za 1 bod, Double za 2 body a Triple za 3 body. Pokud však hráč získá na jedné výšeči více než 3 body, budou přebytečné body přičteny následujícímu soupeři. Vítězem je ten, kdo jako první získá 3 body ve všech bodovaných výšečích. (Poznámka: hra vyžaduje minimálně 2 hráče)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bodovány jsou pouze výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče. 2. Vítězem se stává hráč, který se jako první 3x trefí do všech výše uvedených výšečí. Políčko Single – 1 bod Políčko Double – 2 body Políčko Triple – 3 body 3. „C00“: Hráč může střídat výšeče 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče v libovolném pořadí. „C20“: Hráč musí nejdříve 3x trefit výšeč 20 a následně výšeče v pořadí 19, 18, 17, 16, 15, střed terče. „C25“: Hráč musí nejdříve 3x trefit střed terče a poté postupovat v pořadí 15, 16, 17, 18, 19, 20. 4. Každé cílové pole je na displeji znázorněno jako jeden kriketový míček. Po úspěšném hodu míček zmizí (viz Simple Cricket) 5. Vyhrává hráč, který jako první přijde o všechny míčky. |
| G11 Scram Cricket | <p>(A00)</p> <p>Variace hry Cricket. Hra se skládá ze 2 kol. V prvním kole musí hráč č.1 zavřít výšeče 15-20 a střed terče, zatímco hráč č.2 se snaží získat co nejvíce bodů přes výšeče, které jsou ještě otevřené. Kolo 1 končí, pokud jsou uzavřeny všechny výšeče. V kole 2 si hráči vymění role. Vítězem je hráč s vyšším skórem.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hra se skládá ze 2 kol a je určena pouze pro 2 hráče. 2. Po skončení druhého kola vyhrává hráč s vyšším počtem bodů. |
| G12 Golf | <p>(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – volba cílového skóre. 2. Hráč by měl postupně házet výšeče v pořadí 1-18. (V prvním kole výšeč 1, v druhém kole výšeč 2 atd.). Pokud bude hod úspěšný, ukáže displej následující bodovanou výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“. Při neúspěšném hodu se ozve signalizace „Sorry“. 3. Hráč by se měl snažit získat co nejnižší skóre. Pokud hráč netrefí v jednom kole ani jednu ze 3 šípek, označuje se to jako tzv. „bad dart“ a obdrží 5 bodů. Pokud hráč trefí v bodovaném políčku Triple, obdrží 1 |

| | |
|---------------------|---|
| | <p>bod (tzv. „eagle dart). Za hod do bodovaného pole Double dostane 2 body (tzv. „bird dart“). Za bodované políčko Single obdrží hráč 3 body.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. K dokončení kola můžete použít kteroukoliv ze 3 šipek, ale bude se počítat pouze skóre hozené při posledním pokusu. Pokud hodíte prvním pokusem Single v bodované výšce a dostanete 3 body, můžete se rozhodnout, zda budete házet znovu či nikoliv, abyste následujícím pokusem dostali menší počet bodů. Pokud ovšem při následujících 2 pokusech netrefíte ani jedno bodované políčko, získáte nakonec 5 bodů. 5. Při dosažení cílového skóre je hráč vyloučen ze hry. Vyhrává hráč, který zůstane jako poslední ve hře. Pokud i po dokončení všech 18 kol zůstane ve hře více hráčů, vyhrává ten s nejnižším skórem. |
| G13 Bingo | <p>(132, 141, 168, 189)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bodované výšece budou vybírány náhodně a vítězí hráč, který jako první trefí všechny bodované výšece 3x. Pokud bude hod úspěšný, ukáže displej následující bodovanou výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“. Při neúspěšném hodu se ozve signalizace „Sorry“. 2. „132“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 15, 4, 8, 14, 3. 3. „141“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 17, 13, 9, 7, 1. 4. „168“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 20, 16, 12, 6, 2. 5. „189“: Pořadí bodovaných výšečí je následující: 19, 10, 18, 5, 11. 6. Hráč musí postupovat v daném pořadí bodovaných výšečí – musí nejdříve pole uzavřít 3 úspěšnými hody a teprve poté může přejít na následující bodovanou oblast. <p>Trefa do políčka Single = 1x trefa do výšece Trefa do políčka Double = 2x trefa do výšece Trefa do políčka Triple = 3x trefa do výšece</p> |
| G14 Hi-Score | <p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hod je platný při trefě do jakékoliv výšece. 2. (03, 05, ..., 21) = celkový počet kol. V každém kole hází hráč 3x. 3. Trefa do políčka Single = číslo výšece x1 Trefa do políčka Double = číslo výšece x2 Trefa do políčka Triple = číslo výšece x3 4. Vítězí ten, kdo bude mít po skončení všech kol nejvyšší skóre. <p>Platí hod do jakéhokoliv pole, platí všeobecná pravidla pro skórování, vyhrává nejvyšší skóre.</p> |
| G15 All Five | <p>(31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)</p> <p>V každém kole musí hráč naházet skóre dělitelné číslem 5 – za každý násobek čísla 5 dostává hráč 1 bod. Příklad: pokud hráč hodí políčka 2, 8, 5, bude součet 15 a hráč dostává 3 body, jelikož $15/5=3$. Vítězí ten hráč, který jako první získá cílové skóre (31/41/51/61/71/81/91).</p> <p>Hráč nezískává body:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pokud není součet všech 3 hodů dělitelný číslem 5. b. Pokud hráč zkazí skóre 3. šipkou – přestože součet bodů za první dva hody byl dělitelný číslem 5. c. Pokud hráč jednu šipku netrefí do terče nebo hod vynechá – v tomto případě stiskněte tlačítko Next, aby mohl házet další hráč. |

| | |
|---------------------------------|--|
| G16 ShangHai | (101, 105, 110, 115) „101“: Rozsah bodovaných výšečí 1-20, střed „105“: Rozsah bodovaných výšečí 5-20, střed „110“: Rozsah bodovaných výšečí 10-20, střed „115“: Rozsah bodovaných výšečí 15-20, střed <ol style="list-style-type: none"> 1. Bodovaná oblast se hází pouze 1x. Po úspěšném hodu se automaticky otevře další výšeč. Hráč získává bod za každý hod do bodované výšeče. 2. Po doházení všech šipek nebo trefení všech výšečí se zobrazí výsledek hry. |
| G17 Forty one | (040) <ol style="list-style-type: none"> 1. Výchozí skóre je 40, pořadí bodovaných výšečí je následující: 20, 19, 18, 17, 16, 15, střed, 41. V každém kole hází hráči na stejnou výšeč. 2. Za úspěšný hod se považuje trefa bodované výšeče. Při hodu mimo bodovanou výšeč nebo terč se hráči sníží skóre o polovinu. 3. „41“: libovolné pole se boduje, ale součet bodů za 3 hody se musí rovnat číslu 41 – v opačném případě se skóre sníží o polovinu. Pokud hráč netrefí terč, nemůže již v aktuálním kole dále házet a skóre se mu sníží o polovinu. 4. Po dokončení všech kol vyhrává hráč s nevyšším skóre. |
| G18 Double Down | (D40) <ol style="list-style-type: none"> 1. Výchozí skóre je 40, pořadí bodovaných výšečí je následující: 15, 16, jakýkoliv Double, 17, 18, jakýkoliv Triple, 19, 20, střed. V každém kole hází hráči na stejné pole. 2. Skórování je standardní, ale pokud hráč nestrefí všechny 3 šipky do bodované výšeče nebo se hod nezdaří, sníží se mu skóre o polovinu. 3. Po dokončení všech kol vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. |
| G19 Gotcha | (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) <ol style="list-style-type: none"> 1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – volba cílového skóre. 2. Výchozí skóre všech hráčů je 0. Body se budou postupně přičítat a vyhrává hráč, který jako první nahází cílové skóre. Pokud hráč cílové skóre přehází, ozve se zvuková signalizace „burst“ a skóre se mu vynuluje. 3. Pokud uživatel hodí jedním hodem stejné skóre, jako má poslední hráč, ozve se signalizace „gotcha“ a skóre tohoto hráče se vynuluje. |
| G20 Big Little -- Simple | (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) <ol style="list-style-type: none"> 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životů hráče 2. Hráči začínají s určitým počtem životů. Pokud hráč přijde o všechny životy, je vyloučen ze hry. Začínající hráč musí zasáhnout náhodně generovanou bodovou výšeč. 3. Pokud první nebo druhou šipkou bodovanou výšeč trefí, může třetí šipkou stanovit novou bodovanou výšeč. Pokud hráč trefí všechny 3 šipky do bodované výšeče nebo se mu nepodaří určit novou výšeč, bude po něm následující hráč opět hrát na automaticky generované pole. Pokud se hráč ani jedním ze tří pokusů netrefí do bodované výšeče, ztrácí bod a jeho výšeč bude cílem pro následujícího hráče. Při úspěšném hodu se ozve zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě zvuk „Sorry“. 4. Nezáleží na tom, zda v bodované výšeči trefíte pole Single, Double nebo |

| | |
|-------------------------------|---|
| | <p>Triple.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pokud zůstal na živu pouze jeden hráč, stává se automaticky vítězem. Hra vyžaduje více než jednoho hráče. |
| G21 Big Little -- Hard | <p>(H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> (H3, H5, H7, H9, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životů hráče Hod je platný pouze v případě trefy stejného políčka bodované výšeče. Ostatní pravidla jsou stejná jako při hře G20. |
| G22 Killer | <p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životů hráče Po spuštění se na displeji zobrazí hlášení „SEL“ a hráč si zvolí hodem cílovou bodovanou výšeč sám. Výšeč, kterou trefí při prvním hodu, bude jeho bodovanou výšečí. Poté musí přepnout na následujícího hráče tlačítkem Next (ten si volí výšeč stejným způsobem). Hra začíná, jakmile si všichni hráči zvolí svou cílovou výšeč. Jakmile si všichni hráči vyberou své bodované výšeče, mohou začít házet body. Hráč se může stát tzv. zabijákem („Killer“) pouze po úspěšném hodu do své bodované výšeče. Pokud zabiják trefí výšeč soupeře, přichází soupeř o jeden život. Počet životů hráčů je zobrazen na displeji. Pokud je hráč zabijákem a trefí se do svého bodovaného pole, ztrácí status zabijáka a přichází o jeden život. Zabiják by se měl snažit trefovat do výšeče soupeřů a připravit tak soupeře o co nejvíce životů. Při úspěšném hodu se hráči na displeji zobrazí další bodovaná výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě se ozve signalizace „Sorry“. Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – hráč se může stát zabijákem po zasažení své výšeče do políčka Double. Pokud zůstal naživu pouze jeden hráč, stane se automaticky vítězem celé hry. Hra je určena pro dva a více hráčů. |
| G23 Killer-Double | <p>(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)</p> <ol style="list-style-type: none"> (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) - počet životů hráče Varianty 203/205/207/209/211/213/215/217/219/221 – hráč se může stát zabijákem po zasažení své výšeče do políčka Double. Pravidla jsou stejná jako při hře G22. |
| G24 Killer-Triple | <p>(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)</p> <ol style="list-style-type: none"> (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) - počet životů hráče Varianty 303/305/307/309/311/313/315/317/319/321 – hráč se může stát zabijákem po zasažení své výšeče do políčka Triple. Pravidla jsou stejná jako při hře G22. |
| G25 Shoot Out | <p>(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)</p> <ol style="list-style-type: none"> (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) – počet životů hráče Bodovaná výšeč je generovaná náhodně a hráč ji musí zasáhnout během |

| | |
|-----------------------|--|
| | <p>10 vteřin, jinak se hod považuje za neúspěšný. Při úspěšném hodu se hráči na displeji zobrazí další bodovaná výšeč a ozve se zvuková signalizace „Yes“, v opačném případě se ozve signalizace „Sorry“.</p> <p>3. Zásah cílové výšeče se vždy počítá za jeden bod (nezáleží na hodu do pole Single/Double/Triple).</p> <p>4. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední.</p> |
| G26 Legs over | <p>(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) – počet životů hráče 2. Hráč musí v každém kole získat třemi hody větší skóre, než získal soupeř před ním. V opačném případě ztrácí jeden život. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 3. Při vynechání hodu a za hod mimo terč hráč automaticky získává 0 bodů. 4. Hráč musí provést všechny tři hody a nesmí použít tlačítko Start/Next pro přepnutí na následujícího hráče – v tomto případě také přichází o jeden život. 5. Pokud hráč přijde o všechny životy, ozve se zvuková signalizace a hráč je automaticky vyloučen ze hry. 6. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 7. Hra je určena pro dva a více hráčů. |
| G27 Legs Under | <p>(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) – počet životů hráče 2. Rozdílem oproti hře G26 je, že hráč musí hodit méně bodů než soupeř před ním. Hráč ztrácí život, pokud získá třemi hody více bodů než hráč před ním. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 3. Při vynechání hodu a za hod mimo terč se hráči automaticky přičítá 60 bodů. 4. Hráč musí provést všechny tři hody a nesmí použít tlačítko Start/Next pro přepnutí na následujícího hráče – v tomto případě také přichází o jeden život. 5. Pokud hráč přijde o všechny životy, ozve se zvuková signalizace a hráč je automaticky vyloučen ze hry. 6. Vyhrává hráč, který zůstane naživu jako poslední. 7. Hra je určena pro dva a více hráčů. |

PŘÍSLUŠENSTVÍ

- 12 Šipek: mosazné tělo, plastový hrot
- 12 náhradních plastových hrotů
- Uživatelský manuál
- Adaptér
- Obal na šipky

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

TERČ NELZE ZAPNOUT

Zkontrolujte, zda je správně zapojen napájecí adaptér /zkontrolujte stav baterií.

NEPŘIPISUJÍ SE BODY

Body se nepřipisují v režimu nastavení, nebo pokud hráč v daném kole odhází všechny pokusy. Zkuste tedy stisknout tlačítko Start/Next. Případně zkontrolujte, zda se nezaseklo některé z tlačítek nebo políček.

ZASEKNUTÉ POLÍČKO

Během přepravy nebo v důsledku běžného používání může dojít k zaseknutí políčka ve stlačené poloze. Pokud k tomu dojde, přestane se přičítat skóre. Zkuste opatrně vytáhnout šipku nebo zkuste políčko uvolnit prstem. Po uvolnění políčka můžete pokračovat ve hře.

ZALOMENÍ HROTU

Plastové hroty jsou poměrně bezpečné, ale mají omezenou životnost. Pokud se hrot zalomí a uvízne v terči, odstraňte jej pomocí kleští. Pamatujte, že čím těžší šipky budete používat, tím větší je šance, že se hrot ohne nebo zlomí.

PORUCHY V DŮSLEDKU ELEKTROMAGNETICKÉHO RUŠENÍ

Pokud je terč rušen působením elektromagnetického pole, nemusí pracovat správně nebo přestane pracovat úplně. (Na terč může mít vliv např.: silná bouře, síťové přepětí, kolísající napětí proudu, příliš nízká vzdálenost od elektrického motoru nebo mikrovlnné trouby). Aby terč opět pracoval správně, odpojte na pár vteřin napájecí adaptér a poté jej znovu připojte. V případě potřeby odstraňte z okolí terče všechny přístroje, které by mohly být zdrojem elektromagnetického rušení.

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY, REKLAMACE

Všeobecná ustanovení a vymezení pojmů

Tyto záruční podmínky a reklamační řád upravují podmínky a rozsah záruky poskytované prodávajícím na zboží dodávané kupujícím, jakož i postup při vyřizování reklamačních nároků uplatněných kupujícím na dodané zboží. Záruční podmínky a reklamační řád se řídí příslušnými ustanoveními zákona č. 40/1964 Sb., Občanský zákoník, zákona č. 513/1991 Sb., Obchodní zákoník, a zákona č. 634/1992 Sb., Zákon o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů, a to i ve věcech těmito záručními podmínkami a reklamačním řádem nezmiňovaných.

Prodávajícím je společnost SEVEN SPORT s.r.o. se sídlem Bořivojova 35/878, 13000 Praha, I.Č. 26847264, zapsaná v obchodním rejstříku, vedeném Krajským soudem v Praze oddíl C, vložka 116888.

Vzhledem k platné právní úpravě se rozlišuje kupující, který je spotřebitelem a kupující, který spotřebitelem není.

„Kupující spotřebitel“ nebo jen „spotřebitel“ je osoba, která při uzavírání a plnění smlouvy nejedná v rámci své obchodní nebo jiné podnikatelské činnosti.

„Kupující, který není „spotřebitel“, je podnikatel, který nakupuje výrobky či užívá služby za účelem svého podnikání s těmito výrobky nebo službami. Tento kupující se řídí rámcovou kupní smlouvou a obchodními podmínkami v rozsahu, které se ho týkají a obchodním zákoníkem.

Tyto záruční podmínky a reklamační řád jsou nedílnou součástí každé kupní smlouvy uzavřené mezi prodávajícím a kupujícím. Záruční podmínky a reklamační řád jsou platné a závazné, pokud v kupní smlouvě či v dodatku v této smlouvě či jiné písemné dohodě nebude stranami dohodnuto jinak.

Záruční podmínky

Záruční doba

Prodávající poskytuje kupujícím záruku za jakost zboží v délce 24 měsíců, pokud ze záručního listu, faktury ke zboží, dodacího listu, příp. jiného dokladu ke zboží nevyplývá odlišná délka záruční doby poskytovaná prodávajícím. Zákonná délka záruky poskytovaná spotřebiteli není tímto dotčena.

Zárukou za jakost přejímá prodávající závazek, že dodané zboží bude po určitou dobu způsobilé pro použití k obvyklému, příp. smluvenému účelu a že si zachová obvyklé, příp. smluvené vlastnosti.

Záruční podmínky se nevztahují na závady vzniklé:

zaviněním uživatele tj. poškození výrobku neodbornou repasí, nesprávnou montáží, nedostatečným zasunutím sedlové tyče do rámu, nedostatečným utáhnutím pedálů v klikách a klik ke středové ose

nesprávnou údržbou

mechanickým poškozením

opotřebením dílů při běžném používání (např. gumové a plastové části, pohyblivé mechanismy, atd.)

neodvratnou událostí, živelnou pohromou

neodbornými zásahy

nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

Reklamační řád

Postup při reklamaci vady zboží

Kupující je povinen zboží, dodané prodávajícím prohlédnout co nejdříve po přechodu nebezpečí škody na zboží, resp. po jeho dodání. Prohlídku musí kupující provést tak, aby zjistil všechny vady, které je možné při přiměřené odborné prohlídce zjistit.

Při reklamaci zboží je kupující povinen na žádost prodávajícího prokázat nákup a oprávněnost reklamace fakturou nebo dodacím listem s uvedeným výrobním (sériovým) číslem, případně týmiž doklady bez sériového čísla. Neprokáže-li kupující oprávněnost reklamace těmito doklady, má prodávající právo reklamaci odmítnout.

Pokud kupující oznámí závadu, na kterou se nevztahuje záruka (např. nebyly splněny podmínky záruky, závada byla nahlášena omylem apod.), je prodávající oprávněn požadovat plnou úhradu nákladů, které vznikly v souvislosti s odstraňováním závady takto oznámené kupujícím. Kalkulace servisního zásahu bude v tomto případě vycházet z platného ceníku pracovních výkonů a nákladů na dopravu.

Pokud prodávající zjistí (testováním), že reklamovaný výrobek není vadný, považuje se reklamace za neoprávněnou. Proávající si vyhrazuje právo požadovat úhradu nákladu, které vznikly v souvislosti s neoprávněnou reklamací.

V případě, že kupující reklamuje vady zboží, na které se vztahuje záruka podle platných záručních podmínek prodávajícího, provede prodávající odstranění vady formou opravy, případně výměny vadného dílu nebo zařízení za bezvadné. Proávající je se souhlasem kupujícího oprávněn dodat výměnou za vadné zboží jiné zboží plně funkčně kompatibilní, ale minimálně stejných nebo lepších technických parametrů. Volba ohledně způsobu vyřízení reklamace dle tohoto odstavce náleží prodávajícímu.

Proávající vyřídí reklamaci nejpozději do 30 dnů od doručení vadného zboží, pokud nebude dohodnuta lhůta delší. Za den vyřízení se považuje den, kdy bylo opravené nebo vyměněné zboží předáno kupujícímu. Není-li prodávající s ohledem na charakter vady schopen vyřídit reklamaci v uvedené lhůtě, dohodne s kupujícím náhradní řešení. Pokud k takové dohodě nedojde, je prodávající povinen poskytnout kupujícímu finanční náhradu formou dobropisu.



SEVEN SPORT, s. r. o.

Bořivojova 35/878 130 00 Praha 3, ČR IČO: 268 47 264, DIČ: CZ26847264
Objednávky: +420 556 300 970, objednavky@insportline.cz
Reklamacie: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, reklamace@insportline.cz
Servis: +420 556 770 190, mobil: +420 604 853 019, servis@insportline.cz
Fax: +420 556 770 192, (servis +420 556 770 191)
Web: www.insportline.cz, www.worker.cz, www.worker-moto.cz



Zastoupení pro Slovensko:

INSPORTLINE, s.r.o., Bratislavská 36, 911 05 Trenčín, IČO: 36311723, DIČ: SK2020177082
Objednávky: +421(0)326 526 701, +421(0)917 649 192, objednavky@insportline.sk
Reklamacie: +421(0)326 526 701, +421(0)918 408 519, reklamacie@insportline.sk
Fax: +421(0)326 526 705
Web: www.insportline.sk, www.worker.sk, www.worker-moto.sk

Datum prodeje:

Razítko a podpis prodejce: