



Model: WJ300

Darts electronic

Manual de utilizare

Capitolul 1

1.1 Atentie!

- Darts-ul electronic nu este o jucarie, daca il folosesc, copiii trebuie supravegheati.
- Opriti alimentarea atunci cand nu il folositi.

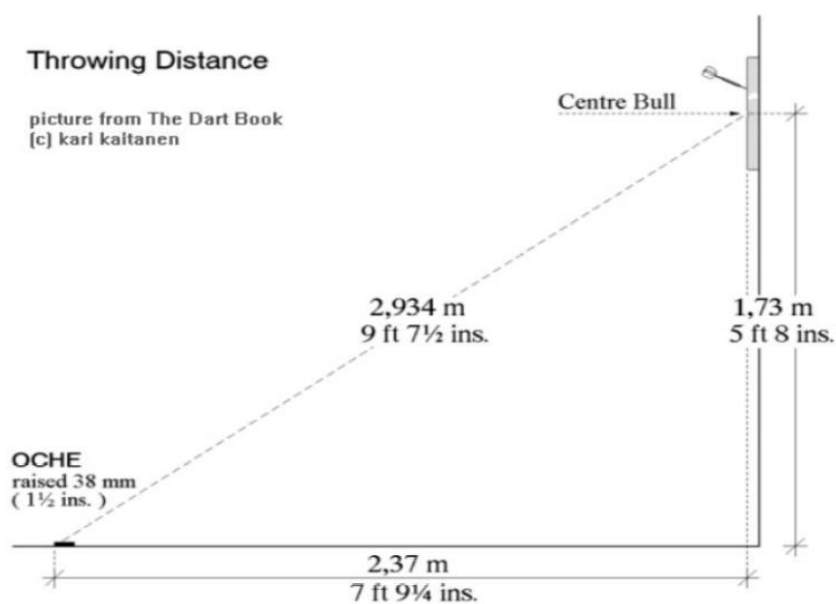
1.2 Descriere produs

•Acest produs este prevazut cu ecran LED, 27 jocuri si 216 variante de joc. Numarul de jucatori care il pot utiliza in acelasi timp este de 1-8, numarul de jucator setat implicit este 2, iar scorul este automat pentru fiecare segment.

•Produsul intra in modul de economisire a energiei (power saving) daca nu il utilizati timp de 10 minute. Daca apasati pe orice buton sau aruncati cu sageți, produsul porneste.

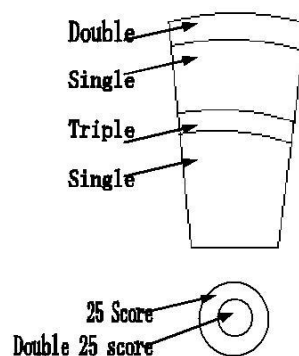
1.3 Instalare

Alegeti un spatiu cu o latime de minim 3 m, fixati jocul pe perete cu ajutorul suruburilor. Distanța între linia de start și jocul de darts trebuie să fie 2.37 m, iar distanța între podea și centrul plăcii de darts trebuie să fie 1.73 m. (vezi imaginea de mai jos).



1.4 Reguli scor

Zona	Reguli
Zona singulara	scor*1
Zona dubla	scor*2
Zona tripla	scor*3
Tinta singulara	25*1
Tinta dubla	25*2



Capitol 2 Instrucțiuni operare

Butoane:

1. **“Game”**, apăsați pentru selectarea jocului (G01—G27) , sau oprirea jocului curent și întoarcerea la meniul principal în timpul jocului.
2. **“Option/Score”**, apăsați pentru a selecta opțiunile unui joc, sau pentru a afișa scorul jucătorului curent.
3. **“Player&Cyber&Team/Eliminate”**, apăsați pentru selectarea numărului de jucători, sau numărului de echipe, sau nivelul de dificultate în modul Om-Aparat (C1—Greu, C2—Moderat, C3—Ușor) al meniului principal, sau eliminarea unei aruncări în timpul jocului.
4. **“Power/Sound”**, apăsați pentru a seta volumul sunetului, pentru oprire, 1-7 total 8 niveluri, , volumul setat implicit este 5. Țineți apăsat butonul timp de 2s pentru a opri jocul.
5. **“Handicap”**, în meniul principal, apăsați tasta pentru a accesa funcția, ajustați opțiunile ultimului jucător, cu tasta Player, diferite setări pot fi efectuate pentru diferiți jucători.
6. **“Double/Miss”**, valid doar în jocul “G02”, pentru detalii verificați regulile jocului.
7. **“Start / Next”**, apăsați butonul pentru a începe jocul sau a trece la următorul jucător.

Capitol 3 Reguli detaliate

Reguli generale: dacă joacă mai mulți jucători, și a rămas doar un singur jucător să finalizeze jocul, jocul ia sfârșit și va fi calculat scorul final.

G01 Numarare crescatoare (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

1. Scorul fiecărui jucător va crește, primul care ajunge la scorul setat va castiga.

G02 Numarare descrescatoare (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Scorul fiecărui jucător va scădea după fiecare aruncare. Jucătorul care ajunge primul la 0 este castigator.

2、 "too high":daca scorul unui jucator descreste mai mult de valoarea 0, se afiseaza "Too high", iar aruncarea curenta nu este luata in calcul si se revine la ultimul scor.

3、 Apasati tasta "**Double/Miss**" pentru a selecta una dintre optiunile 1 of 6:

"Std": **stand**, fara cerinte speciale.

"Din": **Double in**, jucatorii trebuie sa nimerasca "segmentul dublu" pentru a incepe jocul.

"Dou": **Double out**, jucatorii trebuie sa arunce in zona dubla pentru a finaliza jocul.

"Dio": **Double in/out**, zona dubla trebuie nimerita pentru a incepe sau finaliza jocul.

"Aou": **Master out Double in/out**, zona dubla sau tripla trebuie nimerita pentru a finaliza jocul. Trebuie sa loviti zona dubla pentru a incepe jocul.

"DiA": **Double in / Master out**, zona dubla trebuie lovita pentru a incepe jocul ;jucatorul trebuie sa nimerasca zona dubla sau tripla pentru a finaliza jocul.

4、 daca exista mai multi jucatori si a mai ramas un singur jucator sa finalizeze jocul, jocul se opreste si va fi calculat scorul final.

5. daca scorul unui jucator nu depaseste 180 si are posibilitatea sa castige in runda curenta, sistemul va calcula segmentul tinta t.

G03 Round Clock (5、 10、 15 、 20)

1、 (5、 10、 15 、 20) Semnifica lovirea oricarui segment de scor pentru a acumula puncte.

2、 "5" Loviti segmentele cuprinse intre 1 si 5. "10" Loviti segmentele cuprinse intre 1 si 10.

"15" Loviti segmentele cuprinse intre 1 si 15. "20" Loviti segmentele cuprinse intre 1si 20.

3 Jucatorul trebuie sa tinteasca segmentul indicat de dispozitiv. Daca segmentul este nimerit, va fi indicat urmatorul segment si dispozitivul va emite sunetul "Yes", sau "Sorry".

G04 Round Clock-Double (205、 210、 215 、 220)

1、 (205、 210、 215 、 220) Semnifica lovirea segmentelor duble pentru acumularea punctelor.

G05 Round Clock-Triple (305、 310、 315 、 320)

1、 (205、 210、 215 、 220) Semnifica lovirea segmentelor triple pentru acumularea punctelor.

G06 Simple Cricket (000、 020、 025)

1. Este valid doar daca loviti 15,16,17,18,19,20 sau tinta centrala.

2. Primul jucator care loveste toate numerele de mai sus de trei ori este castigatorul.

Loviti segmentul singular ----o singura numarare Loviti segmentul dublu---numarare dubla

Loviti segmentul triplu---numarare tripla

3. "000" – Puteti lovi orice segment din 15,16,17,18,19,20 si tinta.

4. "020"—trebuie sa loviti segmentul 20 de trei ori, apoi urmeaza segmentele 19, 18, 17, 16, 15 in ordine.

"025"—trebuie sa nimeriti tinta centrala de 3 ori, apoi urmeaza segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

5. Fiecare segment are indicatori Cricket Dot. Cand este lovit o data, un Cricket Dot se va opri, cand toti indicatorii sunt opriti, jocul s-a sfarsit.

G07 Score Cricket (E00、 E20、 E25)

1. Este valid doar cand se lovesc segmentele 15,16,17,18,19,20 sau tinta centrala.

2. Jucatorul care loveste toate numerele de mai sus de trei ori este castigator.

Loviti segmentul singular -----o singura numarare

Loviti segmentul dublu ----numarare dubla

Loviti segmentul triplu---numarare tripla

3. "000" – Puteti lovi orice segment dintre 15,16,17,18,19,20 si tinta centrala. Nu este obligatoriu in aceasta ordine.

"020"—trebuie sa loviti segmentul 20 de trei ori, urmat de segmentele 19, 18, 17, 16, 15 si tinta centrala

"025"—trebuie sa loviti tinta centrala de trei ori, apoi segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

4. Fiecare segment de scor este deschis si se inregistreaza doar dupa ce este lovit de 3 ori de catre fiecare jucator, dar se va inchide daca fiecare dintre jucatori il lovesc de 3 ori.

5. Fiecare jucator trebuie sa incerce sa loveasca segmentul de 3 ori pentru a porni scorul.

6. Dupa ce toti jucatorii au lovit de 3 ori acelasi segment de scor, acesta se va inchide. Jucatorii trebuie sa aleaga un alt segment de scor.

7. Jucatorul care inchide toate segmentele de scor specificate, cu cel mai mare scor , dupa ce toate segmentele sunt inchise, este castigatorul.

G08 Cut Throat Cricket (C00、 C20、 C25)

1. Este valid doar cand se loveste 15,16,17,18,19,20 sau tinta centrala.

2. Jucatorul care loveste toate numerele de mai sus de trei ori este castigator.

Loviti segmentul singular -----o singura numarare Loviti segmentul dublu ----numarare dubla

Loviti segmentul triplu---numarare tripla

3. "C00" – puteti lovi oricare dintre segmentele 15,16,17,18,19,20 si tinta centrala. Ordinea nu este obligatorie.

"C20"—Trebuie sa loviti segmentul 20 de trei ori, apoi segmentele 19, 18, 17, 16, 15 si tinta centrala in ordine.

"C25"—trebuie sa loviti tinta centrala de trei ori, apoi segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

4. Fiecare segment de scor este deschis si se inregistreaza doar dupa ce este lovit de 3 ori de catre fiecare jucator, dar se va inchide daca fiecare dintre jucatori il lovesc de 3 ori.

5. Punctele acumulate de jucatorul curent vor fi adaugate tuturor oponentilor.

6. Fiecare jucator trebuie sa loveasca segmentul de scor de trei ori pentru a-l deschide si a inregistra scorul.

7. Dupa ce toti jucatorii au lovit de 3 ori acelasi segment de scor, acesta se va inchide. Jucatorii trebuie sa aleaga un alt segment de scor.

8. Jucatorul care inchide toate segmentele de scor avand cel mai mic scor, sau jucatorul cu cel mai mic scor dupa ce toate segmentele s-au inchis, este castigator.

G09 Double Score Cricket (D00、 D20、 D25)

Pentru a deschide zona de scor, prima lovitură trebuie sa nimereasca zona dubla, celelalte reguli sunt identice cu cele de la **Score Cricket**.

G10 Shove-A-Penny Cricket (P00、 P20、 P25)

Ca si la cricket, sunt folosite doar segmentele 15 - 20 si tinta centrala. Toti jucatorii trebuie sa loveasca numerele in ordine cu obiectivul de a acumula 3 puncte in fiecare segment inainte de a trece la urmatorul. Segmentele singulare au 1 punct, segmentele duble au 2 puncte iar segmentele triple au 3 puncte. Daca jucatorul acumuleaza mai mult de 3 puncte, punctele in exces vor fi transferate jucatorului urmator. Primul jucator care acumuleaza 3 puncte la toate numerele este castigator. (Nota: Jocul are nevoie de cel putin 2 jucatori)

1. Este valid doar cand sunt lovite segmentele 15,16,17,18,19,20 sau tinta centrala.

2. Jucatorul care loveste primul de trei ori toate numerele de mai sus este castigator.

Lovire segment singular -----o singura numarare Lovire segment dublu ----numarare dubla

Lovire segment triplu---numarare tripla

3. "C00" – puteti lovi oricare segment dintre 15,16,17,18,19,20 si tinta centrala. Nu exista o ordine a segmentelor.

"C20"—trebuie sa loviti segmentul 20 de 3 ori, apoi continuati cu 19, 18, 17, 16, 15 si tinta centrala in ordine.

"C25"—trebuie sa loviti tinta centrala de trei ori, apoi continuati cu 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

4. fiecare segment tinta este reprezentat de un cricket dot. Dupa fiecare lovire valida, indicatorul se opreste, vezi regula de la **Simple Cricket**.

5. Jucatorul care opreste toti indicatorii cricket dots este castigator.

G11 Scram Cricket (A00)

Scram Cricket este o variatie a lui Cricket. Jocul are 2 runde. In prima runda jucatorul 1 trebuie sa "inchida" segmentul 15 -20 si tinta centrala, in timp ce al doilea jucator incearca sa acumuleze cat mai multe puncte incercand sa loveasca numerele care sunt inca deschise. Runda 1 ia sfarsit cand toate numerele au fost inchise. Pentru runda doi, regula este invers. Jucatorul cu cel mai inalt scor este castigator.

1. Acest joc are 2 runde si doar 2 jucatori pot sa participe la joc.
2. Dupa finalizarea rundeii doi, jucatorul cu cel mai inalt scor este castigator.

G12 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) pot fi selectate ca scor.
2. Jucatorul trebuie sa loveasca segmentul 1 - 18 in ordine. (Loviti 1 la prima tura, 2 la tura doi, s.a.m.d.).Daca segmentul este lovit, urmatorul segment va fi indicat, iar dispozitivul va emite sunetele "Yes", sau "Sorry".
3. Jucatorul trebuie sa obtina scorul cel mai mic. Daca la o runda 3 aruncari sunt ratate, acest lucru inseamna "bad dart" si se primesc 5 puncte. Daca se loveste segmentul triplu, se primeste 1 punct, (Eagle dart). Daca se loveste segmentul dublu, se primesc 2 puncte (Bird dart). Daca se loveste segmentul singular, se primesc 3 puncte.
4. Jucatorul care atinge scorul selectat va fi scos din joc. Cand a mai ramas un singur jucator, acesta este castigatorul. Sau dupa finalizarea celor 18 runde, jucatorul cu cel mai mic scor este castigator.

G13 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmentele de numere vor fi afisate in mod aleatoriu, jucatorul care loveste toate segmentele de numere de 3 ori este castigator. Daca segmentul este lovit, urmatorul segment va fi indicat si dispozitivul va emite sunetele "Yes", sau "Sorry".
 2. 132---Loviti segmentele 15, 4, 8, 14, 3 in ordine.
 3. 141—Loviti segmentele 17, 13, 9, 7, 1 in ordine.
 4. 168—Loviti segmentele 20, 16, 12, 6, 2 in ordine.
 5. 189— Loviti segmentele 19, 10, 18, 5, 11 in ordine.
 6. Jucatorul trebuie sa loveasca un segment de 3 ori si apoi sa loveasca urmatorul segment.
- Loviti segmentul singular- o singura numarare Loviti segmentul dublu-numarare dubla.
Loviti segmentul triplu-numarare tripla.

G14 Hi—Score (H03,H05,H07,H09,H11,H13,H15,H17,H19,H21)

1. Este valid cand orice segment este lovit.
2. (03,05 ...21) semnifica alegerea totalului rundelor fiecarui joc. Se arunca de 3 ori la fiecare runda.
3. Loviti segmentele singulare pentru a obtine scorul X 1
Loviti segmentele duble pentru a obtine scorul X2
Loviti segmentele triple pentru a obtine scorul X3
4. Dupa finalizarea tuturor rundelor, castigator este jucatorul cu cel mai inalt scor.

G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)

La fiecare runda, fiecare jucator trebuie sa punteze un numar divizibil cu 5. De exemplu pentru 2, 8, 5 avand un total de 15, jucatorul va obtine 3 puncte, deoarece 15 impartit la 5 este 3. Primul jucator care obtine scorul de 31/41/51/61/71/81/91 va fi castigator.

Nu se primesc puncte daca:

- a. Scorul total al rundeii nu este divizibil cu 5
- b. Jucatorul arunca a treia oara si rateaza, chiar daca punctele aruncarilor anterioare sunt divizibile cu 5.
- c. Runda are scorul 0 daca o aruncare este eliminata sau ratata. Daca o aruncare este ratata, atunci nu exista 3 aruncari in runda curenta, apasati tasta Next pentru a trece la jucatorul urmator.

G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)

- | | |
|--|--|
| 1、 101—de la 1 la 20, segment “bull’s eye” | 105—de la 5 la 20, segment “bull’s eye” |
| 110—de la 10 la 20, segment “bull’s eye” | 115—de la 15 la 20, segment “bull’s eye” |

2、 Doar o aruncare pentru 1 segment tinta, segmentul tinta trece la segmentul tinta urmator automat. Jucatorul acumuleaza puncte daca segmentul tinta este lovit.

G17 Forty one (040)

1、 Scorul initial este 40, ordinea lovirii este urmatoarea: 20,19,18,17,16,15, tinta 41, in fiecare runda fiecare jucator trebuie sa loveasca acelasi segment tinta.

2、 Jucatorul care nimereste segmentul tinta obtine punctaj dupa regulile obisnuite, iar jucatorul care nu a atins segmentul tinta va obtine jumătate de scor.

3、 Dupa finalizarea tuturor rundelor, jucatorul cu cel mai inalt scor este castigator.

G18 Double Down (D40)

1、 Scorul initial este 40. ordinea este urmatoarea: 15, 16, orice dubla, 17, 18, orice tripla, 19, 20, tinta. Segmentul tinta pentru toti jucatorii la fiecare runda este acelasi.

2、 Jucatorul care nimereste segmentul tinta obtine punctaj dupa regulile obisnuite, iar jucatorul care nu a atins segmentul tinta va obtine jumătate de scor.

3、 Dupa finalizarea tuturor rundelor, jucatorul cu cel mai inalt scor este castigator.

G19 Gotcha (101、 201、 301、 401、 501、 601、 701、 801、 901)

1、 (101、 201、 301、 401、 501、 601、 701、 801、 901) pot fi selectate ca scor tinta.

2、 Scorul initial pentru fiecare jucator este 0, scorul se va acumula la fiecare aruncare, primul jucator a carui scor egaleaza scorul tinta este castigator. Daca scorul curent depaseste scorul tinta, scorul runde curente este anulat.

3、 Dupa o aruncare, daca scorul jucatorului este egal cu scorul jucatorului anterior, are loc “gotcha”. Scorul jucatorului “gotcha” se va schimba la 0.

G20 Big Little—Simple (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21)

1、 Optiunile (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2、 Fiecare jucator are “puncte-viata” la inceput. Cand jucatorul nu are nici un “punct-viata”, va fi scos din joc. Primul jucator va trebui sa loveasca segmentul indicat aleator.

3、 Daca jucatorul loveste tinta folosind prima sau a doua sageata, poate construi o noua tinta cu a treia sageata. Daca jucatorul nimereste tinta folosind toate 3 sagetile, sau nu poate construi o noua tinta, atunci noua tinta va fi transmisa aleator altui jucator. Daca acest jucator nu poate nimeri tinta cu cele 3 sageti, va pierde un punct si tinta va fi lovita de urmatorul jucator.

4、 Este valida lovirea oricarei parti a segmentului tinta, indiferent daca este singulara, dubla sau tripla.

5、 Cand a mai ramas doar un jucator cu “puncte-viata”, jocul se opreste si acest jucator este castigator.

6、 Jocul are nevoie de mai mult de 1 jucator.

G21 Big Little—Hard (H03、 H05、 H07、 H09、 H11、 H13、 H15、 H17、 H19、 H21)

1、 Optiunea (H03、 H05、 H07、 H09、 H11、 H13、 H15、 H17、 H19、 H21) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2 Este valida doar atunci cand loviti aceeasi sectiune de scor a segmentului tinta.

3、 Celelalte functii sunt similare cu **G20**.

G22 Killer (3、 5、 7、 9、 11、 13、 15、 17、 19、 21)

1、 Optiunea (203、 205、 207、 209、 211、 213、 215、 217、 219、 221) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2、 Cand incepe jocul, fereastra scorului afiseaza “SEL” (Select) pentru ca jucatorul sa aleaga propriul segment de scor. Primul segment de scor lovit de jucator este ales ca propriul sau segment. Apoi apasati butonul “NEXT” pentru a lasa urmatorul jucator sa aleaga segmentul sau de scor. Dupa ce toti jucatorii au ales segmente de scor, jocul incepe.

3、 Dupa ce toti jucatorii au selectat segmentele de scor, pot incepe aruncarile la tinta. Doar dupa ce jucatorul a lovit segmentul sau, el poate deveni killer.

4. Cand segmentul de scor este lovit de oponentul killer, se ia un punct de la acest jucator. "Punctele-viata" sunt afisate direct pe ecran.

5. Daca jucatorul a devenit "killer" si loveste segmentele sale tinta, el nu va mai avea indicativul "killer" si va pierde un punct din totalul "punctelor-viata".

6. Jucatorul killer trebuie sa incerce sa ia puncte de la jucatorii oponenti, lovind segmentul de scor al celorlalti jucatori.

7. Daca segmentul este nimerit, urmatorul segment va fi indicat si dispozitivul va emite sunetele "Yes", sau "Sorry".

8. Optiunile (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) semnifica faptul ca jucatorul poate deveni killer doar cand loveste segmentul selectat cu scor dublu.

9. Cand a mai ramas doar un jucator care are "puncte-viata", jocul a luat sfarsit si acest jucator este castigatorul.

10. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucatori.

G23 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Optiunile (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2. Optiunile (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) inseamna ca jucatorul poate deveni killer doar daca loveste segmentul selectat cu scor dublu.

3. Vezi celelalte functii la punctul **G22**.

G24 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Optiunile (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2. Optiunile (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) inseamna ca jucatorul poate deveni killer daca loveste segmentul selectat cu scor triplu.

3. Vezi celelalte functii la punctul **G22**.

G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Optiunile (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2. Un segment este ales aleator pentru fiecare jucator. Jucatorul trebuie sa il loveasca in 10 secunde, sau lovitura se va anula. Daca segmentul este lovit, va fi indicat urmatorul segment si dispozitivul va emite sunetele "Yes", sau "Sorry".

3. La fiecare lovire a segmentului tinta singular, dublu sau triplu se va reduce un punct.

4. Jucatorul a carui puncte au fost reduce la 0, castiga jocul.

G26 Legs over(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Optiunile (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2. Jucatorul trebuie sa incerce sa obtina un scor mai mare decat cel mai inalt scor anterior din runda. Cand jucatorul obtine un scor mai mic decat totalul anterior de 3 aruncari, o "viata" ii este luata jucatorului. Ultimul jucator care ramane cu o "viata" este castigator.

3. Aruncari la tinta eliminate sau ratate primesc scorul 0.

4. Jucatorii nu au voie sa stearga punctele. Daca jucatorul apasa butonul START direct sau nici o sageata nu loveste segmentele, va pierde o "viata".

5. Jucatorul va fi eliminat cand scorul "vietii" este 0, si va fi emis un sunet pentru atentionare.

6. Cand ramane doar un jucator in joc, jocul se termina si jucatorul ramas in joc este castigatorul.

7. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucatori.

G27 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Optiunile (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) semnifica valoarea originala a vietii jucatorului.

2. cu exceptia obiectivului de a depasi cel mai mic record al celor 3 aruncari in total. Cand cele 3 aruncari au un scor mai mare decat recordul, o "viata" este luata de la jucator. Ultimul jucator care ramane cu o "viata" este castigator.

3. Prin eliminarea sau ratarea unei lovituri, primiti scorul 60.

4. Jucatorii nu au voie sa stearga punctele. Daca jucatorul apasa butonul START direct sau nici o sageata nu loveste segmentele, va pierde o "viata".

5. Jucatorul va fi eliminat cand scorul "vietii" este 0 si va fi emis un sunet pentru atentionare.

6. Cand ramane doar un jucator in joc, jocul se termina si jucatorul ramas este castigatorul.

7. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucatori.

■ **Pachetul include: 12 sageti, 12 varfuri de schimb, manual de instructiuni, adaptor, cutie**

■ **DEPANARE**

● **Nu exista alimentare**

Verificati daca adaptorul este corect conectat sau bateriile sunt epuizate.

● **Scorul nu este inregistrat**

Verificati daca jocul este in modul de setare sau este pe pauza. Apasati butoanele START/NEXT pentru a verifica daca jocul porneste. Verificati daca segmentele de scor sau butoanele functiilor sunt blocate.

● **Buton sau segment blocat**

In timpul livrarii sau jocului este posibil ca segmentele de scor sa devina temporar blocate. Daca se intampla astfel, scorul automat va inceta. Scoateti usor sageata sau miscati segmentul cu degetele pentru a-l debloca.

● **Scoaterea varfurilor rupte**

Varful de plastic este mai sigur dar se deterioreaza mai rapid, se poate rupe si ramane in placa. Daca se intampla acest lucru, scoateti-l usor afara cu o pereche de clesti. Cu cat sageata cu varf de plastic este mai grea, cu atat este mai mare sansa ca varful sa se indoaie sau sa se rupa.

● **Interferente electromagnetice**

In cazul unei interferente electromagnetice, pot fi afectate componentele electronice, fiind nefunctionale o perioada sau afisand erori. (exemplu: furtuna, cuptorul cu microunde, etc.) Pentru ca jocul sa functioneze normal, scoateti bateriile pentru cateva secunde si introduceti-le din nou. Indepartati sursa care cauzeaza interferenta.

