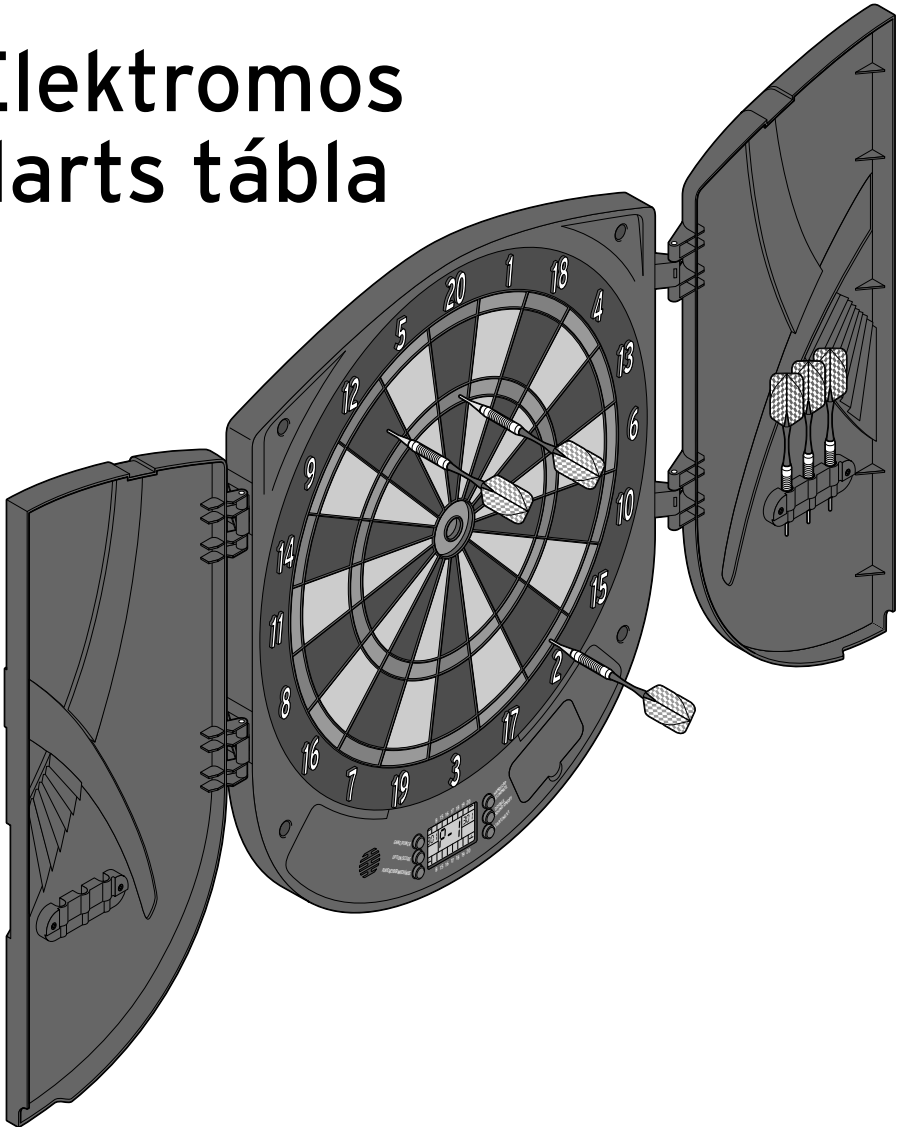




# Elektromos darts tábla



**hu** Használati útmutató és jótállási jegy

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg · 102139HB66XIX · 2019-06

# Kedves Vásárlónk!

A darts élménye a party helyiségébe! Új darts tábláján akár 8 játékos vagy 4 csapat játszhat egyszerre. 26 játékverzió számos variációban, és gép elleni játékok biztosítják a hosszantartó játékélményt. A játékmenetet a gép angol nyelvű hangutasításokkal irányítja, a játék állásáról a beépített kijelző ad információt. A beépített nyíltartó (a zárható tetőben) lehetővé teszi a nyilak helytakarékos és biztonságos tárolását. Jó szórakozást kívánunk a játékhoz!

## A Tchibo csapata



[www.tchibo.hu/utmutatok](http://www.tchibo.hu/utmutatok)

## Tartalom

<b>3 Biztonsági előírások</b>	19 G-8 - Low Pitch Cricket
<b>6 Termékrajz (tartozékok)</b>	20 G-9 - Round the clock
<b>8 Üzembe helyezés</b>	21 G-10 - Shoot Out
8 Kicsomagolás	21 G-11 - ShangHai
8 Falra szerelés	22 G-12 - Halve It
9 Üzemeltetés hálózatról vagy elemről	22 G-13 - High Score
10 Nyilak összeszerelése	22 G-14 - Legs Over
<b>11 A darts tábla használata</b>	23 G-15 - Legs Under
<b>12 Általános játékmenet</b>	23 G-16 - Big6
<b>13 Játék a gép ellen (CYBERMATCH)</b>	23 G-17 - Score Color
<b>14 Játék nehézségi fokának változtatása (DOUBLE)</b>	24 G-18 - Bonus Color
<b>15 A játékok áttekintése</b>	24 G-19 - Correctional Color
<b>16 Játékok és variációk</b>	25 G-20 - No Score Color
16 G-1 - Count Down	25 G-21 - Free Dart Color
16 G-2 - Count Down Team	25 G-22 - Shooting I
17 G-3 - Count Up	26 G-23 - Shooting II
17 G-4 - Standard Cricket	26 G-24 - Shooting III
18 G-5 - No Score Cricket	26 G-25 - Shooting IV
18 G-6 - Cut Throat Cricket	26 G-26 - Gotcha
19 G-7 - Killer Cricket	<b>27 Reset</b>
	<b>27 Műszaki adatok</b>
	<b>28 Hulladékkezelés</b>
	<b>29 Garanciális feltételek</b>
	<b>31 Jótállási jegy</b>

## Biztonsági előírások

Olvassa el figyelmesen a biztonsági előírásokat, és az esetleges sérülések és károk elkerülése érdekében csak az útmutatóban leírt módon használja a terméket.

Őrizze meg az útmutatót, hogy szükség esetén később ismét át tudja olvasni. Amennyiben megváltik a terméktől, az útmutatót is adja oda az új tulajdonosnak.

### Rendeltetés

Az elektromos darts táblát magáncélú használatra tervezték.

Játéktermekben, vendéglőkben és hasonlóknak történő ipari, kereskedelmi jellegű felhasználásra nem alkalmas.

A terméket csak mérsékelt éghajlati körülmények között használja.

### **VESZÉLY gyermekek és készülékek kezelésére korlátozott mértékben képes személyek esetében**

- A készüléket nem használhatják gyermekek és olyan személyek, akik fizikai, szellemi vagy érzékeléssel kapcsolatos képességeik miatt, illetve kellő tapasztalat vagy megfelelő ismeretek hiányában nem képesek biztonságosan kezelni azt. Ügyeljen arra, hogy gyermekek ne játsszanak a készülékkel.
- Nem gyerekjáték! Csak felnőtt felügyelete mellett használható. Ne engedje, hogy a lenyelhető apró részek és a csomagolóanyag gyermekek kezébe kerüljön. Többek között fulladásveszély áll fenn!

- Az ehhez a darts táblához való nyilak vége nem túl hegyes. Ennek ellenére sérülést okozhatnak, ha eltalálják a szemet vagy más testrészt. Ne hagyja, hogy gyermek kezébe kerüljenek.

Ha a készüléket elemről működteti, ügyeljen a következőkre:

- Az elemek lenyelése életveszélyes lehet.

Egy elem esetleges lenyelése 2 órán belül súlyos belső marási sérüléseket okozhat, és akár halálos kimenetelű lehet. Ezért a régi és az új elemeket, illetve a terméket olyan helyen tárolja, ahol kisgyermekek nem férnek hozzá. Egy elem esetleges lenyelése esetén, vagy ha az az emberi szervezetbe került, azonnal forduljon orvoshoz.

### **VIGYÁZAT - sérülésveszély**

- Soha ne dobja a nyilakat emberekre vagy állatokra.
- A többi játékos vagy a nézők mindig a dobó játékos mögött tartózkodjanak.

Ha Ön a hálózati adapterrel csatlakoztatja a készüléket az elektromos hálózathoz, ügyeljen a következőkre:

- Úgy helyezze el a csatlakozókábelt, hogy senki se botolhasson meg benne.

Ha a készüléket elemről működteti, vegye figyelembe:

- Ha az elemből kifolyna a sav, kerülje, hogy az bőrrel, szemmel vagy nyálkahártyával érintkezzen. Adott esetben az érintett testfelületet mossa le tiszta vízzel, és azonnal forduljon orvoshoz.

## **VESZÉLY elektromos áram következtében**

- A terméket ne merítse vízbe vagy más folyadékba, mivel így áramütés veszélye áll fenn.
- A terméket ne érintse meg nedves kézzel, és ne üzemeltesse a szabadban vagy magas páratartalmú helyiségekben.
- Csak olyan, szakszerűen beszerelt csatlakozóaljzathoz csatlakoztassa a készüléket, amelynek a hálózati feszültsége megegyezik a készülék műszaki adataival.
- Először mindig a csatlakozókábelt csatlakoztassa a darts táblához, csak ezután dugja a hálózati adaptert a csatlakozóaljzatba. Először mindig a hálózati adaptert húzza ki a csatlakozóaljzattól, csak ezután húzza ki a csatlakozókábelt a darts táblából.
- Ne használja a készüléket, ha a készüléken vagy a hálózati adapteren vagy a csatlakozókábelen sérülést észlel.
- Húzza ki a hálózati adaptert a csatlakozóaljzattól, ...  
... ha használat közben üzemzavar lép fel,  
... minden használat után és  
... vihar esetén.  
Mindig a hálózati adaptert húzza, ne a csatlakozókábelt.
- Húzza ki a hálózati adaptert a csatlakozóaljzattól ahhoz, hogy teljesen leválassza a készüléket az áramellátásról.

- Ha a hálózati adaptert az áramellátás megszüntetéséhez használja, az legyen mindig könnyen elérhető. Úgy helyezze el a csatlakozókábelt, hogy senki se botolhasson meg benne.
- A csatlakozókábelt nem szabad megtörni vagy összenyomni. A csatlakozókábelt tartsa távol forró felületektől és éles szélektől.
- Semmilyen változtatást ne hajtson végre a terméken. Kizárólag a tartozékok között található hálózati adaptert használja. A készüléken vagy a hálózati adapteren szükséges javításokat bízza szakemberre, vagy forduljon a kereskedőhöz. A szakszerűtlenül végzett javítások jelentős veszélyforrássá válhatnak a készüléket használó személyre nézve.

## **VIGYÁZAT - tűzveszély**

- Ne helyezzen nyílt lángot, pl. égő gyertyát, a készülékre vagy annak közvetlen közelébe.
- A készüléket ne takarja le újsággal, terítővel, függönnyel stb. A készülék körül hagyjon szabadon legalább 5 cm-nyi helyet, máskülönben a készülék túlmelegedhet.

## **FIGYELEM - anyagi károk**

- Csak olyan nyílhegyet használjon, amely megfelelő ehhez a darts táblához. Semmi esetre se használjon fémhegyű nyilakat.
- A mellékelt nyilakat ne használja más darts táblához, vagy egyéb játékhoz. A hegyek letörhetnek.

- Csak olyan nyilakat használjon, amelyek súlya max. 18 gramm.
- Lehetőleg nagy erő kifejtés nélkül dobjon. A túl erősen dobott nyilaknál fennáll annak a veszélye, hogy a nyílhegy letörik vagy a darts tábla megsérül.
- A mellékelt szerelőanyagok (csavarok és tiplik) szokásos, stabil falazathoz alkalmasak. Falra rögzítés előtt érdeklődjön szakkereskedésben a megfelelő szerelőanyag felől, és szükség esetén cserélje ki azokat. Győződjön meg arról, hogy a fúrásra kijelölt helyen nem húzódik semmilyen cső vagy vezeték!
- Akassza a darts táblát megfelelő távolságra a hőforrásoktól, mint pl. kályha.
- A tisztításhoz ne használjon maró vegyszert, illetve agresszív vagy súroló hatású tisztítószert.
- Ha egy nyíl hegye vagy valamilyen más tárgy a darts táblában ragad, akkor a kijelzőn hibajelentés jelenhet meg. A hibajelentés eltűnik, amint a beragadt tárgyat eltávolította a táblából.

Ha a készüléket elemről működteti, ügyeljen a következőkre:

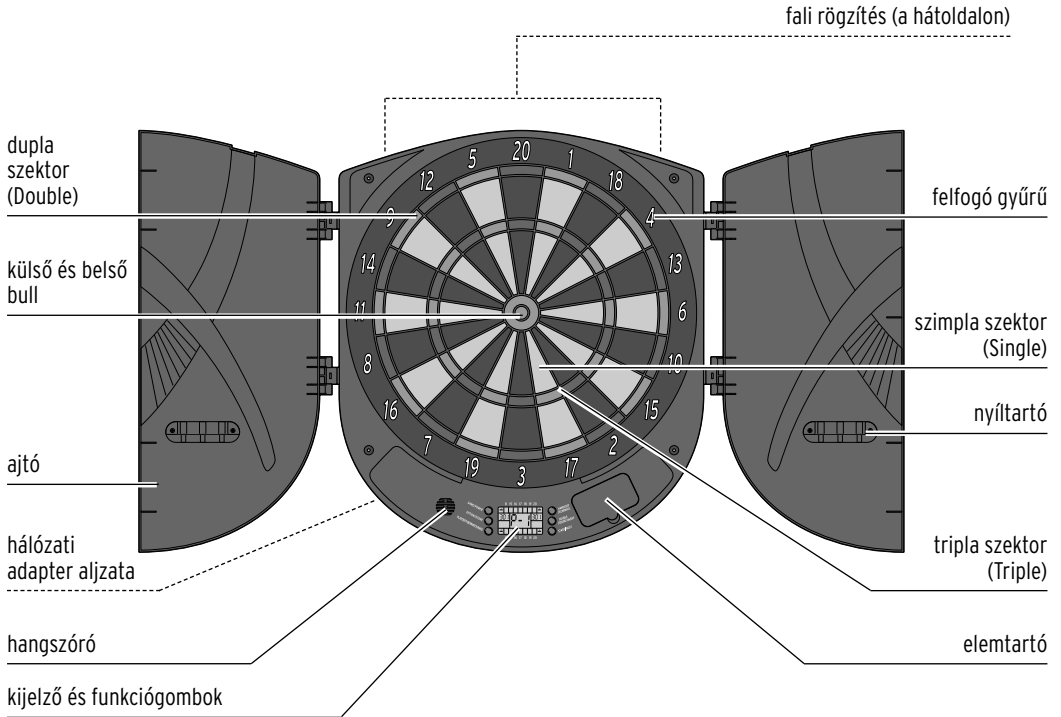
- Figyelem! Az elemek felrobbanhatnak, ...
  - ... ha helytelenül helyezi be őket. Az elemek behelyezésekor feltétlenül ügyeljen a helyes polarításra (+/-).
  - ... ha nagy hőnek vagy különösen alacsony páratartalomnak vannak kitéve. A terméket csak mérsékelt

éghajlati feltételek mellett használja.

... ha feltölti, szétszedi, tűzbe dobja vagy rövidre zárja őket.

- Figyelem! Nem megfelelő elemtípus esetén robbanásveszély áll fenn. Csak ugyanolyan típusú vagy azzal egyenértékű elemet használjon (lásd „Műszaki adatok”).
- Óvja a készüléket, illetve az elemeket a nagy hőtől (pl. közvetlen napsugárzástól, tűztől és egyébektől).
- Vegye ki az elemeket a termékből, amikor azok elhasználódtak, vagy ha hosszabb ideig nem használja a terméket. Így elkerülhetőek azok a károk, amelyeket az elemből kifolyt sav okozhat.
- Mindig cserélje ki az összes elemet. Ne keverje az új és a régi elemeket, ne használjon különböző típusú, márkájú vagy kapacitású elemeket.
- Szükség esetén az elem behelyezése előtt tisztítsa meg az elem és a készülék csatlakozási felületeit. Túlmelegedés veszélye!

# Termékrajz (tartozékok)



## Funkciógombok

### GAME/POWER

be-/kikapcsoló gomb /  
játék kiválasztása

### OPTION/SCORE

játékvariáció beállítása /  
játék állásának  
megtekintése

### PLAYER/CYBERMATCH/MISS

játékosok számának beállítása /  
virtuális ellenfél aktiválása /  
hibás dobás regisztrálása

### HANDICAP/ELIMINATE

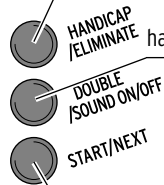
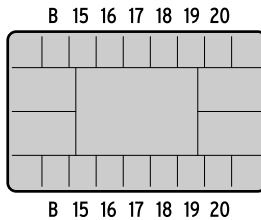
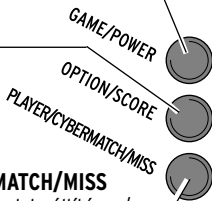
nehézségi fokozat beállítása  
az egyes játékosoknál /  
utolsó dobás törlése

### DOUBLE/ SOUND ON/OFF

double-variáció  
beállítása /  
hang be-/kikapcsolása

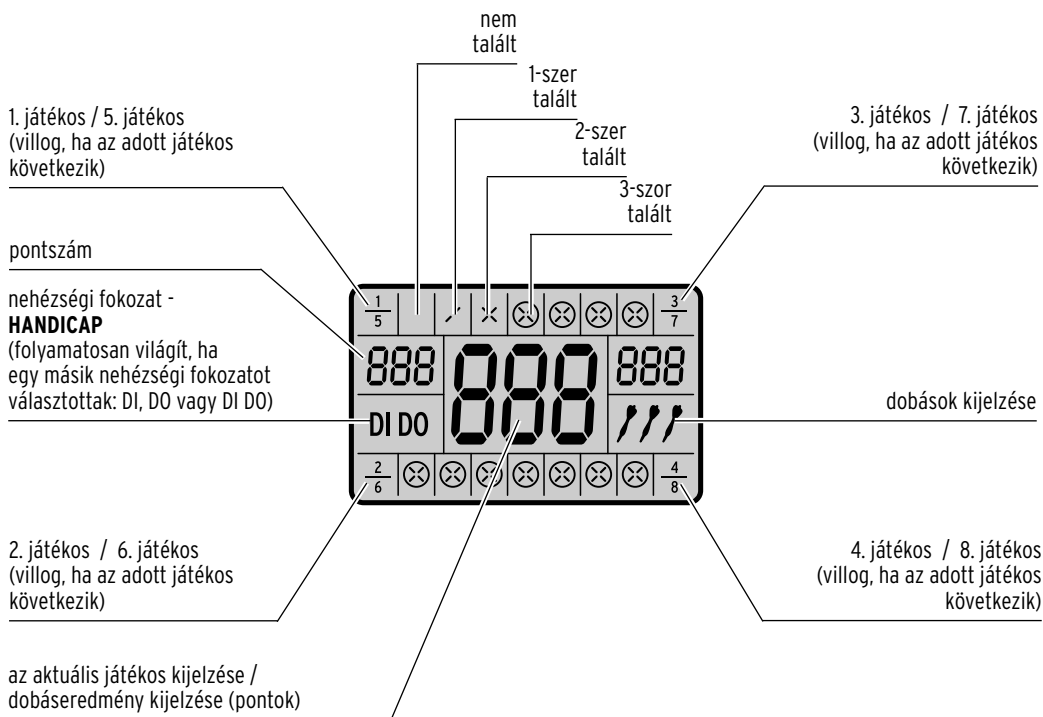
### START/NEXT

játék indítása /  
következő játékos



## Kijelző

olyan játékoknál világít, amelyeknél pl. egy szektort 3-szor kell eltalálni



## Tartozékok

### A nyilakhoz



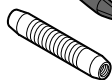
3 db piros toll



3 db kék toll



6 db szár



6 db test



24 db nyílhegy

### A falra szereléshez



2 db csavar



2 db tipli

### Az áramellátáshoz



hálózati adapter

# Üzembe helyezés

## Kicsomagolás



**VESZÉLY gyermekek esetében** - életveszély fulladás/kisméretű tárgyak lenyelése következtében

- Ne engedje, hogy a lenyelhető apró részek és a csomagolóanyag gyermekek kezébe kerüljön. Többek között fulladásveszély áll fenn!

- ▷ Vegye ki óvatosan a darts táblát és a tartozékokat a csomagolásból.
- ▷ Tekerje le teljesen a hálózati adapter kábelét.

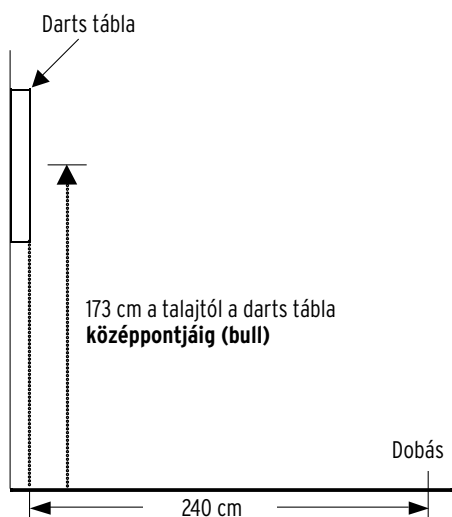
## Falra szerelés

**FIGYELEM** - anyagi károk

- Falra függesztésnél ügyeljen a helyes szerelésre:
  - a fal megfelelő mértékű terhelhetőségére (kb. 5 kg csavaronként),
  - a csavarok helyes távolságára és helyzetére,
  - arra alkalmas csavarok és tiplik használatára.

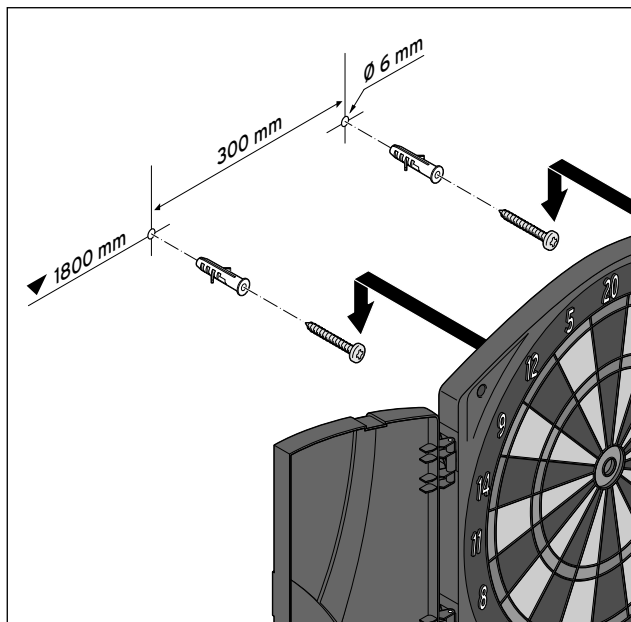
A felszerelés előtt érdeklődjön a szakkereskedőnél az Ön falához megfelelő szerelőanyagokról.

- Győződjön meg arról, hogy a fúrásra kijelölt helyen nem található semmilyen cső vagy vezeték!



- Válasszon olyan helyiséget, ahol elegendő szabad hely van a nyilak dobásához. A dobóvonal legyen kb. 240 cm-re a darts táblától. Számoljon kb. 125 cm szabad területtel a dobóvonal mögött.
- A darts tábla közepe legyen kb. 173 cm magasan a talaj felett.
- Ha a darts táblát a hálózati adapterrel szeretné használni, egy csatlakozóaljzat közelében akassza fel.

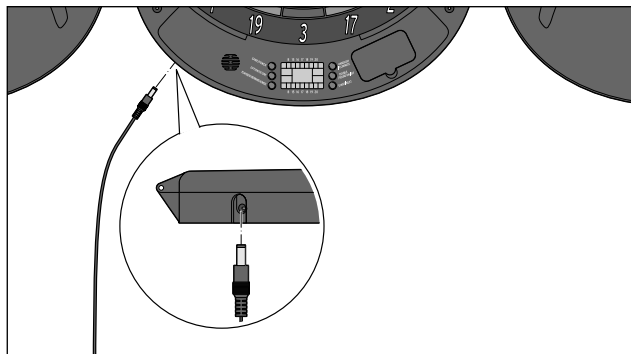




1. A felfüggesztéshez jelölje ki a falon a fúrás helyének magasságát, és a lyukak távolságát.
2. Fúrja ki a két lyukat a falban.
3. Helyezze be a tipliket a lyukakba, és csavarja be a csavarokat a tiplikbe. A csavarok feje kb. 1 cm-re álljon ki a falból.
4. Akassza a darts táblát a csavarfejekre, majd húzza kicsit lefelé, hogy biztosan függjön.

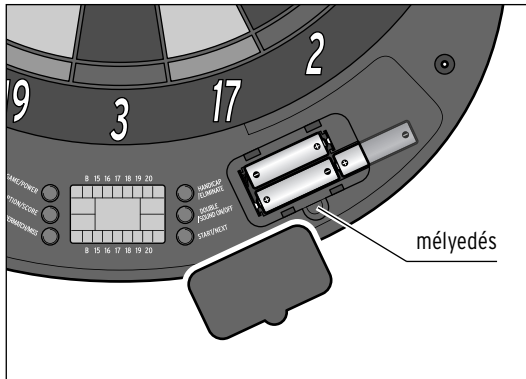
## Üzemeltetés hálózatról vagy elemről

### Üzemeltetés hálózatról



1. Dugja be a hálózati adapter kábelének csatlakozódugóját a készülék aljzatába.
2. Csatlakoztassa a hálózati adaptert egy egy könnyen elérhető csatlakozóaljzathoz.

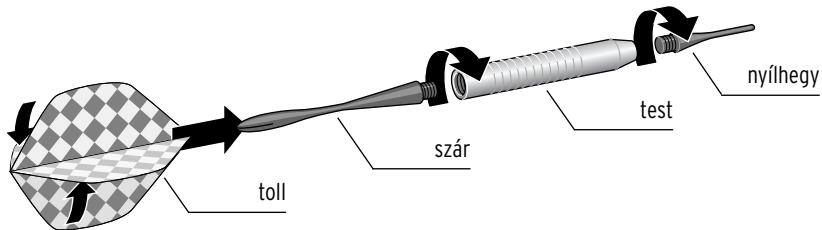
## Üzemeltetés elemről



Az elemek mellékelve vannak. A szükséges mennyiségről és típusról a „Műszaki adatok” című fejezetben tájékozódhat.

1. Nyúljon be a mélyedésbe, és felfelé emelje ki az elemtartó fedelét.
2. Helyezze be az elemeket az elemtartóban ábrázolt módon.
3. Helyezze vissza az elemtartó fedelét, majd nyomja le. Hallhatóan és érezhetően be kell kattannia.

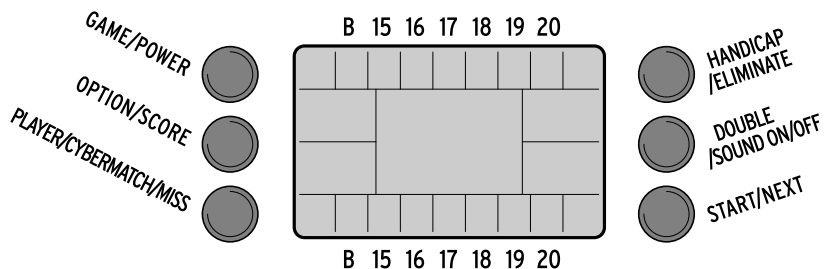
## Nyílak összeszerelése



1. Csavarja a nyílhegyet a test kúpos végére.
2. Csavarja a szárat a test hátsó végére.
3. Hajtsa szét 90°-ban a toll szárnyait.
4. A toll hegyes végét dugja a szár hasítékába.

## A darts tábla használata

### Funkciógombok



### GAME/POWER - játék kiválasztása / darts tábla be-/kikapcsolása

- ▷ Nyomja meg a **GAME/POWER** gombot ...
  - ... 1-szer röviden a darts tábla bekapcsolásához.
  - ... szükség esetén többször, a különböző játékok közti váltáshoz.
  - ... 1-szer röviden a folyamatban lévő játék befejezéséhez.
  - ... és tartsa lenyomva kb. 3 másodpercig a darts tábla kikapcsolásához.

### OPTION/SCORE - játékvariáció kiválasztása / pontszám kijelzése

- ▷ Nyomja meg az **OPTION/SCORE** gombot ...
  - ... **a játék megkezdése előtt** esetleg többször is, hogy másik játékvariációt állíthasson be.
  - ... **a játék közben** 1-szer röviden, hogy megjelenjen a kijelzőn az aktuális pontszám. Kb. 3 másodperc múlva a játék folytatódik.

### PLAYER/CYBERMATCH/MISS - játékosok száma / játék a gép ellen / hibás dobás

- ▷ Nyomja meg a **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** gombot ...
  - ... **a játék megkezdése előtt** szükség szerint többször is, hogy beállítsa a játékosok számát **1-P** (1 játékos) és **8-P** (8 játékos) között, vagy a gép elleni játékot **C-1** (profi gépellenfél) **C-5** (kezdő szintű gépellenfél) között.
  - ... **a játék közben** 1-szer röviden, ha egy dobás nem talált, vagy nem maradt a táblában. A dobás pontszám nélkül kerül regisztrálásra.

## **HANDICAP/ELIMINATE - egy játékos nehézségi fokának beállítása / pontok törlése**

▷ Nyomja meg a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot ...

... **a játék megkezdése előtt** szükség esetén többször is, hogy több játékosnál egyedileg beállítsa a nehézségi fokozatot/a handicap-et (csak egyes játékoknál lehetséges, lásd „A játékok áttekintése” táblázat).

... **a játék közben** 1-szer röviden, ha törölni kívánja a játék utolsó dobásának pontszámát.

## **DOUBLE/SOUND ON/OFF - double-variáció kiválasztása / hang be-/kikapcsolása**

▷ Nyomja meg a **DOUBLE/SOUND ON/OFF** gombot ...

... **a játék megkezdése előtt** esetleg többször is, hogy a kívánt Double-variációt beállíthassa. Csak a Count Down-játékoknál (G-1, G-2) alkalmazható.

... tartsa lenyomva kb. 3 másodpercig a hang beállításhoz (**SUD-ON**), illetve kikapcsoláshoz (**SUD OFF**).

## **START/NEXT - játék indítása/játékos váltása**

▷ Nyomja meg a **START/NEXT** gombot ...

... 1-szer röviden a játék indításához.

... 1-szer röviden, ha **játék közben** a következő játékosra szeretne váltani.

---

## **Általános játékmenet**

1. Nyomja le a **GAME/POWER** gombot a darts tábla bekapcsolásához. Egy rövid dallam hangzik fel.
2. Nyomja meg a **GAME/POWER** gombot szükség szerint többször is, amíg a kijelzőn a kívánt játék (**G-1... G-26** / lásd „A játékok áttekintése” táblázat) jelenik meg. A játékok leírását a „Játékok és variációk” fejezetben találja.
3. Szükség esetén nyomja meg többször az **OPTION/SCORE** gombot a kívánt játékvariáció, illetve a kívánt nehézségi fokozat beállításhoz. A különböző gombokról „A darts tábla használata” fejezetben és a játék-leírásokban tájékozódhat.
4. Nyomja meg a **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** gombot szükség szerint többször is, hogy beállítsa a játékosok számát **1-P** (1 játékos) és **8-P** (8 játékos) között.

5. Nyomja meg a **START/NEXT** gombot a játék elindításához. Az első játékos jelölése (**P-1**) megjelenik a kijelzőn, a játékost ezzel felszólítva a dobásra.
6. Dobja el a nyilakat (körönként 3 nyilat). A találatot hang jelzi, az elért pontszám megjelenik a kijelzőn. A kijelzőn jobbra és balra látható adatok a választott játéktól, a játékosok számától stb. függenek. A harmadik nyíl eldobása után felhangzik a „NEXT PLAYER“ (= következő játékos) utasítás. A második játékos következik.
7. Távolítsa el a nyilakat a darts táblából, majd nyomja meg a **START/NEXT** gombot. Most a második játékos dobhatja a nyilait.
8. Ismétlje meg a 6-8. lépést, amíg vége nem lesz a játéknak. Ha valamelyik játékos nyer, felhangzik a „WINNER“ (= nyertes) jelzés.
9. Tartsa lenyomva a **GAME/POWER** gombot kb. 3 másodpercig a darts tábla kikapcsolásához.

## Játék a gép ellen (CYBERMATCH)

A **CYBERMATCH** funkció segítségével a játékos virtuális ellenféllel játszhat. A virtuális ellenfél 5 nehézségi szintre állítható.

1. Nyomja meg a **GAME/POWER** gombot a darts tábla bekapcsolásához. Egy rövid dallam hangzik fel.
2. Nyomja meg a **GAME/POWER** gombot szükség szerint többször is, amíg a kijelzőn a kívánt játék (**G-1 ... G-26** / lásd „A játékok áttekintése” fejezetet) jelenik meg.  
A játékok leírását a „Játékok és variációk” fejezetben találja.
3. Szükség esetén nyomja meg többször az **OPTION/SCORE** gombot a kívánt játékvariáció, illetve a kívánt nehézségi fokozat beállításához.  
A különböző gombokról „A darts tábla használata” fejezetben és a játék-leírásokban tájékozódhat.
4. Nyomja meg a **PLAYER/CYBERMATCH/MISS** gombot, szükség esetén többször is, ha a gép ellen szeretne játszani. **C-1** (profi virtuális ellenfél) - **C-5** (kezdő virtuális ellenfél).

A legnehezebb fokozat:	1. szint (C 1)	Profi
	2. szint (C 2)	Haladó
	3. szint (C 3)	Közepes
	4. szint (C 4)	Kezdő
Legkönnyebb fokozat:	5. szint (C 5)	Beszálló szint

5. Nyomja meg a **START/NEXT** gombot a játék elindításához. Az első játékos jelölése (**P-1**) megjelenik a kijelzőn, a játékost ezzel felszólítva a dobásra.
  6. Dobja el a nyilakat (körönként 3 nyilat). A találatot hang jelzi, az elért pontszám megjelenik a kijelzőn. A kijelzőn jobbra és balra látható adatok a választott játéktól, a játékosok számától stb. függenek.  
A harmadik nyíl eldobása után felhangzik a „NEXT PLAYER” (= következő játékos) utasítás.  
A virtuális ellenfél következik.
  7. Távolítsa el a nyilakat a darts táblából, majd nyomja meg a **START/NEXT** gombot. Most a virtuális ellenfél „dobja a nyilakat”.
  8. Várja meg, amíg a virtuális ellenfél eldobta a 3 nyilat. Ha a „NEXT PLAYER” utasítást és egy hangjelzést hall, akkor újra Ön következik a dobásban.
- 

## **Játék nehézségi fokának változtatása (DOUBLE)**

A Double-variációk csak Count Down játékoknál (G-1, G-2) alkalmazhatóak, amelyekben egy megadott pontszámtól számolunk lefelé 0-ig.

- DI** A játékot csak egy a dupla szektort elért találattal lehet megkezdeni. Csak azután kezdődik a pontok levonása.
- DO** Azzal a dobással, amellyel eléri a 0-t, a dupla szektort kell eltalálnia. Ha pontosan 1 pont maradna vagy túllépné a 0-t, akkor a dobó játékos köre nem kerül értékelésre.
- DI DO** A játékot csak a dupla szektort elért találattal lehet megkezdeni és befejezni.

## A játékok áttekintése

Számozás	Kijelző rövidítés	Játék	Játékvariációk	Játékosok száma	Handicap
G-1	301	Count Down	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	1 - 8	Igen
G-2	C01	Count Down Team	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999	4 - 8	Igen
G-3	CUP	Count Up	100-900	1 - 8	Igen
G-4	cri	Standard Cricket	E00, E20, E25	1 - 8	Igen
G-5	noc	No Score Cricket	I100, I120, I125	1 - 8	Igen
G-6	CUT	Cut Throat Cricket	C00, C20, C25	1 - 8	Igen
G-7	PUP	Killer Cricket	H00, H20, H25	2 - 8	Igen
G-8	LPc	Low Pitch Cricket	L00, L20, L25	1 - 8	Igen
G-9	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320	1 - 8	Igen
G-10	S-o	Shoot Out	-05, -07, -09 ... -21	1 - 8	Igen
G-11	SHi	ShangHai	101, 105, 110, 115	1 - 8	Nem
G-12	HAL	Halve It	H12	1 - 8	Nem
G-13	HiS	High Score	003 ... 014	1 - 8	Nem
G-14	orS	Legs Over	003, 005, 007 ... 021	2 - 8	Igen
G-15	Und	Legs Under	U03, U05, U07 ... U21	2 - 8	Igen
G-16	biG	Big6	b03, b05, b07 ... b21	2 - 8	Igen
G-17	CL2	Score Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Igen
G-18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Igen
G-19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	1 - 8	Igen
G-20	nC2	No Score Color	003, 004, 005, 006, 007	2 - 8	Igen
G-21	Fdc	Free Dart Color	005, 010, 015, 020	1 - 8	Igen
G-22	S-1	Shooting I	---	1 - 8	Nem
G-23	S-2	Shooting II	---	1 - 8	Nem
G-24	S-3	Shooting III	---	1 - 8	Nem
G-25	S-4	Shooting IV	---	1 - 8	Nem
G-26	Got	Gotcha	101 ... 901	2 - 8	Igen

## Játékok és variációk

26 játékprogramból lehet választani, néhány ezek közül több variációban is megtalálható, pl. állítható nehézségi fokozattal.

### G-1 - Count Down

#### A játék menete:

Minden játékos a választott pontszámmal kezd, a dobott pontok ebből kerülnek levonásra. Az a játékos nyer, aki először éri el pontosan a 0-t. Ha egy játékos eléri az 1 pontot, vagy ha többet dob, mint ami a 0 eléréséhez szükséges lenne, akkor az előző pontszáma marad érvényben.

Példa: Egy játékos, akinek 28 pontra van szüksége, de 10-et, 12-t és 18-at (tehát összesen 40 pontot) dob, a következő körét újra 28 ponttal kezdi.

#### Játékvariációk:

Kezdő pontszám 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt kezdő pontszámot.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos kezdő pontszámát.
  - ... szükség szerint a **DOUBLE/SOUND ON/OFF** gombot a kívánt Double-variáció beállításához (lásd „Játék nehézségi fokának változtatása (DOUBLE)“).

### G-2 - Count Down Team

#### A játék menete:

Ez a játék a **Count Down** ismert és népszerű csapatban játszható variációja.

Ebben a játékban mindig 2 csapat játszik egymás ellen, pl. az 1. játékos és 3. játékos a 2. játékos és 4. játékos ellen.

A játék menete ugyanaz, mint a **Count Down** játéknál. Minden játékos a választott pontszámmal kezd, a dobott pontok ebből kerülnek levonásra. Az a csapat nyer, amelynek játékosa először éri el pontosan a 0-t.

Ha egy játékos többet dob, mint ami a 0 eléréséhez szükséges lenne, akkor az előző pontszáma marad érvényben.

#### Játékvariációk:

Kezdő pontszám 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt kezdő pontszámot.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, valamely játékos kezdő pontszámának megváltoztatásához.



... szükség szerint a **DOUBLE/SOUND ON/OFF** gombot a kívánt Double-variáció beállításához (lásd „Játék nehézségi fokának változtatása (DOUBLE)”).

### G-3 - Count Up

#### A játék menete:

Minden szegmensre lehet dobni, és minden pont összeadódik (a dupla és tripla szektorok is érvényesek). Az a játékos nyer, aki a legmagasabb pontszámmal éri el vagy haladja meg a beállított célpontszámot.

#### Játékvariációk:

Célpontszám 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700 / 800 / 900

▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...

... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt célpontszámot.

... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos célpontszámát.

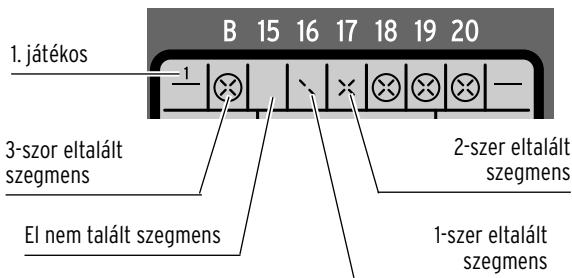
### G-4 - Standard Cricket

#### A játék menete:

A 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmensekre és a bullra kell dobni. A játékosnak először minden szegmenst 3-szor kell eltalálnia, hogy megnyíljon a szegmens, és a következő találatok pontjai számítsanak (a dupla és tripla szektorok is érvényesek).

Amíg még nem sikerült az összes többi játékosnak ugyanígy megnyitnia a szegmenst, a játékos további pontokat gyűjthet ebben a szegmensben. Ha minden játékos legalább 3-szor eltalálta a szegmenst, akkor a szegmens bezárul, és nem számít a továbbiakban. Ha minden szegmens lezárult, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyert.

A játék állását a következőképp jelzi a gép:



#### Játékvariációk:

EOO / E20 / E25

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.
- E00: A játékos tetszőleges sorrendben találhatja el a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmenseket, és a bullt.
- E20: A játékosnak először 3-szor el kell találnia a 20-as szegmenst, azután sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15-ös szegmenseket, és a bullt.
- E25: A játékosnak először 3-szor el kell találnia a bullt, azután sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19 és 20-as szegmenseket.

## G-5 - No Score Cricket

### A játék menete:

A játék menete ugyanaz, mint a **Standard Cricket** játéknál, csak a pontokat nem számoljuk. A 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmensekre és a bullra kell dobni. Minden szegmenst 3-szor kell eltalálni. A dupla és tripla szektorok kétszeres, illetve háromszoros találatot érnek. A szegmens további találatát nem számít. Az a játékos nyer, aki először találja el 3-szor az összes szegmenst.

### Játékvariációk:

I100 / I120 / I125

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.
- A játékvariációk ugyanazok, mint a **Standard Cricket** játéknál.

## G-6 - Cut Throat Cricket

### A játék menete:

A játék menete ugyanaz, mint a **Standard Cricket** játéknál, csak a megszerzett pontokat az ellenfél kapja. A 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmensekre és a bullra kell dobni. Ha minden szegmens lezárult, a legkisebb pontszámmal rendelkező játékos nyert.

### Játékvariációk:

C00 / C20 / C25

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.  
... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.  
A játékvariációk ugyanazok, mint a **Standard Cricket** játéknál.

## G-7 - Killer Cricket

### A játék menete:

A játék menete ugyanaz, mint a **No Score Cricket** játéknál, de itt a játékos az ellenfél dobását érvénytelenítheti. A 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmensekre és a bullra kell dobni. Minden szegmenst 3-szor kell eltalálni (a dupla és tripla szektorok érvényesek), azután az a szegmens lezárul a játékos számára. Ha újra eltalálja ezt a szegmenst, akkor azon játékosoknál, akiknél még nyitva van (csak 1 vagy 2 találatuk van), egy találatot le kell vonni. Ha minden szegmens lezárult, a legkisebb pontszámmal rendelkező játékos nyert.

### Játékvariációk:

H00 / H20 / H25

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.  
... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.  
A játékvariációk ugyanazok, mint a **Standard Cricket** játéknál.

## G-8 - Low Pitch Cricket

### A játék menete:

A játék menete ugyanaz, mint a **Standard Cricket** játéknál. Az 1, 2, 3, 4, 5, 6-os szegmensekre és a bullra kell dobni.

### Játékvariációk:

L00 / L20 / L25

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.  
... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.  
A játékvariációk ugyanazok, mint a **Standard Cricket** játéknál.

## G-9 - Round the clock

### A játék menete:

Minden játékosnak sorban el kell találnia a számokat, pl. a 120-as játéknál 1-től 20-ig. A kijelzőn megjelenik, hogy melyik szegmenst kell eltalálni. Minden játékosnak körönként 3 nyila van. Amint a játékos eltalálja a helyes szegmenst (egyszeres, dupla vagy tripla szektor), dobhat a következő szegmensre. Az nyer, aki elsőként találja el a kijelzőn jelzett összes szegmenst.

### Játékvariációk:

105 / 110 / 115 / 120 vagy 205 / 210 / 215 / 220 vagy 305 / 310 / 315 / 320

▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...

... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.

... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

Az egyszeres, kétszeres, háromszoros szektor találatai is számítanak:

105 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, az 5-ös szegmensben végződik.

110 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 10-es szegmensben végződik.

115 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 15-ös szegmensben végződik.

120 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 20-as szegmensben végződik.

Csak a dupla szektor találatai számítanak:

205 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, az 5-ös szegmensben végződik.

210 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 10-es szegmensben végződik.

215 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 15-ös szegmensben végződik.

220 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 20-as szegmensben végződik.

Csak a tripla szektor találatai számítanak:

305 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, az 5-ös szegmensben végződik.

310 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 10-es szegmensben végződik.

315 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 15-ös szegmensben végződik.

320 A játék az 1-es szegmensnél kezdődik, a 20-as szegmensben végződik.

## G-10 - Shoot Out

### A játék menete:

Azokat a szegmenseket kell megdobni, amelyek véletlenszerű sorrendben megjelennek a kijelzőn. **10 másodpercen** belül dobni kell. Minden nyíl számít, amely eltalálja a szegmenst. Minden találatért (egyszeres, dupla vagy tripla szektor) egy pont kerül levonásra. Az nyer, aki először éri el a 0 pontot.

### Játékvariációk:

Kezdő pontszám -05 / -07-től - -21-ig

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## G-11 - ShangHai

### A játék menete:

Pontos sorrendben kell dobni, pl. 101-es játéknál 1-től 20-as szegmensig. Minden játékos csak egyszer dobhat minden szegmensre. Amint a játékos eltalálja a helyes szegmenst (egyszeres, dupla vagy tripla szektor), pontszámítás következik, majd dobhat a következő szegmensre. Hibás dobásnál a szegmens nem kerül újra kijelzésre, hanem 0 pontnak számít, és a következő játékos dobhat. Ha 1-20-ig minden szegmenst eltalált a játékos, akkor a bull következik. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a pontszáma.

### Játékvariációk:

101 / 105 / 110 / 115

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
- 101 A játék kezdete az 1-es szegmensnél, a 20-as szegmensig + a bull.
- 105 A játék kezdete az 5-ös szegmensnél, a 20-as szegmensig + a bull.
- 110 A játék kezdete a 10-es szegmensnél, a 20-as szegmensig + a bull.
- 115 A játék kezdete a 15-ös szegmensnél, a 20-as szegmensig + a bull.

## G-12 - Halve It

### A játék menete:

Sorban kell dobni a megadott szegmensekre: 12, 13, 14, egy tetszőleges dupla szektor, 15, 16, 17, egy tetszőleges tripla szektor, 18, 19, 20 és a bull. Minden játékosnak körönként 3 nyila van, és mindhármát a megadott szegmensbe kell dobni. Ha a szegmensen belül a dupla vagy a tripla szektort találja el a játékos, akkor az kétszeresen, illetve háromszorosan számít. Ha egyik nyíl sem talál, akkor az addig elért pontszám megfelelődik. A legmagasabb a pontszámú játékos nyer.

## G-13 - High Score

### A játék menete:

Sorban minden szegmensre lehet dobni (a dupla és tripla szektorok is érvényesek). Minden játékosnak körönként 3 nyila van. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a pontszáma.

### Játékvariációk:

003 / 004 - 014 játékkörök

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.

## G-14 - Legs Over

### A játék menete:

Minden játékosnak egy bizonyos számú „élete” van. Körönként a 3 nyíllal legalább akkora pontszámot, vagy nagyobbat kell dobni, mint az ellenfél előző 3 nyilas dobása volt. Ha ez sikerül, megmaradnak az „életei”, ha nem sikerül, veszít egy „életet”. Az a játékos, aki minden életét elvesztette, kiesik.

Az a játékos nyer, akinek végül megmarad egy vagy több „élete”.

A játék elején a gép megállapít egy pontszámot. A kijelzőn megjelenik az a pontszám, amit el kell érni a dobásokkal.

Ez a játék kettőnél több játékos esetén ajánlott.

### Játékvariációk:

003 / 005 - 021 „élet”

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.  
... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## G-15 - Legs Under

### A játék menete:

A játék menete ugyanaz, mint a **Legs Over**-nél, csak a játékosnak ugyanannyi vagy kevesebb pontszámot kell dobnia, mint az előtte dobó ellenfél. A kijelzőn megjelenik az a pontszám, amit alul kell múlni a dobásokkal. Az a játékos nyer, akinek végül megmarad egy vagy több „élete”.

### Játékvariációk:

U03 / U05 - U21 „élet”

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## G-16 - Big6

### A játék menete:

Az egyszeres, a dupla és tripla szektort minden szegmensben külön meg kell dobni. A játék az egyszeres 6-osnál kezdődik. Ha az első játékos eltalálja az 1. vagy 2. nyíllal, akkor a következő nyíllal meghatározza a következő játékos célját (lehetőleg nehéz célt, mint pl. a bullt, vagy a háromszoros 20-ast). Ha csak a 3. nyíllal talál, akkor a következő játékos ugyanarra a célra dob, mint az előző játékos. Ha a 3 közül egyik nyíllal sem talál, akkor elveszít egyet az előre beállított „életei” közül. A következő játékos ekkor ugyanazzal a célszegmessel kezd, mint az elődje stb. Az a játékos nyer, aki legutoljára „életben” marad.

### Játékvariációk:

b03 / b05 ... b21 „élet”

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## G-17 - Score Color

### A játék menete:

A játék úgy kezdődik, hogy minden játékosnak egy választott szegmensszínt kell dobni (fekete vagy fehér). Ha egy játékos a bullt találja el, újra szegmensszínt kell választania. Ezután minden játékos a saját választott színének mezőire dob

(a bullt is beleértve). A pontok összeadódnak, a dupla és tripla szektorok kétszeres, illetve háromszoros találatot érnek. Ha egy játékos az ellenfél szegmensszínét találja el, nem kap pontot. Az a játékos nyer, aki hamarabb éri el, illetve haladja meg a beállított pontszámot.

### **Játékvariációk:**

100 / 200 / 300 / 400 / 500 célpontszám

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
- ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

### **G-18 - Bonus Color**

#### **A játék menete:**

A játék menete ugyanaz, mint a **Score Color** játéknál. Itt azonban ha a játékos az ellenfél szegmensszínét találja el, akkor az ellenfél megkapja a találat pontszámát. Az a játékos nyer, aki hamarabb éri el, illetve haladja meg a beállított pontszámot.

### **Játékvariációk:**

100 / 200 / 300 / 400 / 500 célpontszám

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
- ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

### **G-19 - Correctional Color**

#### **A játék menete:**

A játék menete ugyanaz, mint a **Score Color** játéknál. Itt azonban ha a játékos eltalálja az ellenfél szegmensszínét, akkor levonásra kerül a találat pontszáma a saját pontjaiból. Az a játékos nyer, aki hamarabb éri el, illetve haladja meg a beállított pontszámot.

### **Játékvariációk:**

100 / 200 / 300 / 400 / 500 célpontszám

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...  
... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.



... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## **G-20 - No Score Color**

### **A játék menete:**

A játék menete ugyanaz, mint a **Score Color** játéknál, de itt minden játékosnak megvan az előre beállított pontszáma. Ha a játékos eltalálja a színét, kap egy pontot hozzá. Ha az ellenfél színét találja el, akkor levonásra kerül egy pontja. Az a játékos nyer, akinek a játék végén még maradt pontja, míg a többieknek 0 van.

### **Játékvariációk:**

003 / 004 / 005 / 006 / 007 kezdőpontszám

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## **G-21 - Free Dart Color**

A játék menete ugyanaz, mint a **Score Color** játéknál, de itt a játék elején meghatározzuk a játékosok dobásszámát. A pontok összeadódnak (a bullt is beleértve), a dupla és tripla szektorok kétszeres, illetve háromszoros találatot érnek. Ha egy játékos az ellenfél szegmensszínét találja el, a dobás nem számít. Az a játékos nyer, akinek az összes nyíl eldobása után a legmagasabb a pontszáma.

### **Játékvariációk:**

005 / 010 / 015 / 020 dobásszám

- ▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...
  - ... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.
  - ... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## **G-22 - Shooting I**

### **A játék menete:**

Minden játékosnak körönként 3 nyila van. A kör legmagasabb összpontszámot dobott játékosa nyeri a kört, 1 pontot szerezve. Az a játékos nyer, aki először éri el a 7 pontot.

## G-23 - Shooting II

### A játék menete:

Minden játékosnak körönként 3 nyila van. A kör legmagasabb összpontszámot dobott játékosa nyeri a kört, 1 pontot szerezve. Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmens és a bull számít. Az a játékos nyer, aki először éri el a 7 pontot.

## G-24 - Shooting III

### A játék menete:

Minden játékosnak körönként 3 nyila van. A kör legmagasabb összpontszámot dobott játékosa nyeri a kört, 1 pontot szerezve. Az a játékos nyer, aki először éri el a 4 pontot, vagy akinek 7 kör után a legmagasabb a pontszáma.

## G-25 - Shooting IV

### A játék menete:

Minden játékosnak körönként 3 nyila van. A kör legmagasabb összpontszámot dobott játékosa nyeri a kört, 1 pontot szerezve. Csak a 15, 16, 17, 18, 19, 20-as szegmens és a bull számít. Az a játékos nyer, aki először éri el a 4 pontot, vagy akinek 7 kör után a legmagasabb a pontszáma.

## G-26 - Gotcha

### A játék menete:

Minden játékos 0 ponttal kezd. A játékosok minden szegmensre dobnak, a pontok összeadódnak, a dupla és tripla szektorok kétszeresen, illetve háromszorosan számítanak. Minden játékosnak körönként 3 nyila van. Az a játékos nyer, aki az előre megadott pontszámot elsőként eléri. Ha egy játékos dobása meghaladja a megadott pontszámot, akkor pontja visszaesik az előző kör állására. Ha egy játékos ugyanazt a pontszámot éri el, amit ellenfele is, akkor az ellenfél pontjai lenullázódnak, és újra kell kezdenie a játékot.

### Játékvariációk:

101 / 201 / 301 / 401 / 501 / 601 / 701 / 801 / 901 célpontszám

▷ A játék megkezdése előtt nyomja meg ...

... szükség szerint többször az **OPTION/SCORE** gombot, amíg eléri a kívánt játékvariációt.

... szükség szerint a **HANDICAP/ELIMINATE** gombot, ha változtatni kívánja valamely játékos játékvariációját.

## Reset

A készülék környezetében található elektromágneses sugárzás működési zavarokhoz vezethet. Ha a készülék nem működik megfelelően, az alábbiak szerint végezze el a reset műveletet:

- ▷ Húzza ki a hálózati adaptert a csatlakozóaljzataból, és várjon egy pár másodpercet. Dugja vissza a hálózati adaptert a csatlakozóaljzatba, majd kapcsolja be újra a készüléket.
- ▷ Vegye ki az elemeket a készülékből, és várjon egy pár másodpercet. Helyezze vissza az elemeket, majd kapcsolja be újra a készüléket.

---




## Műszaki adatok


Modell: 381 675

### Áramellátás


Hálózati adapter (50036V0500050. sz. modell):

Bemenet: 100-240 V ~ 50/60 Hz 0,15A

Kimenet: 5 V  500 mA  

(A  szimbólum egyenáramot jelez)

(A   szimbólum polaritást jelez)

Érintésvédelmi osztály: II 

### Áramellátás

Elemek: 3 db LR6(AA)/1,5V

(Az elemtartóban ábrázolt  szimbólum egy elemet jelez)

(Az elemtartóban ábrázolt + szimbólum a pozitív pólust jelöli)

(Az elemtartóban ábrázolt — szimbólum a negatív pólust jelöli)

Környezeti hőmérséklet: +10 és +40 °C között

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,  
22297 Hamburg, Germany  
www.tchibo.hu

Fenntartjuk magunknak a jogot, hogy a termékfejlesztés során műszaki és optikai változtatásokat hajtsunk végre az árucikken.



## Hulladékkezelés

A termék és a csomagolás értékes, újrahasznosítható anyagokból készültek. Az anyagok újrahasznosítása csökkenti a hulladék mennyiségét és kíméli a környezetet.

A **csomagolóanyagok** eltávolításakor ügyeljen a szelektív hulladékgyűjtésre. Papír, karton és könnyű csomagolóanyagok eltávolításához használja a helyi gyűjtőhelyeket.



Ezzel a jellel ellátott **készülékek** nem kerülhetnek a háztartási hulladékba!

Önt törvény kötelezi arra, hogy régi, nem használatos készülékét a háztartási hulladéktól különválasztva, hulladékgyűjtőben helyezze el. Régi készülékeket díjmentesen átvevő gyűjtőhelyekkel kapcsolatban az illetékes települési vagy városi hivataltól kaphat felvilágosítást.



**Az elem és az akkumulátor** nem háztartási hulladék!

Önt törvény kötelezi arra, hogy az elhasználdott elemeket és akkumulátorokat az illetékes települési, illetve városi hivatalok gyűjtőhelyein vagy a forgalmazó szakkereskedésekben adja le.

## Garanciális feltételek

Ezt a terméket a legújabb gyártási eljárásokkal állították elő, és szigorú minőségellenőrzésnek vetették alá. A Tchibo Budapest Kft. (továbbiakban: Forgalmazó) garanciát vállal a termék kifogástalan minőségéért.

**Jótállási feltételek:** A Forgalmazó - az egyes tartós fogyasztási cikkekre vonatkozó kötelező jótállásról szóló 151/2003 (IX. 22.) Kormányrendelet alapján - fogyasztói szerződés keretében általa értékesített, jelen jótállási jegyen feltüntetett, új tartós fogyasztási cikkre **3 éves időtartamra kötelező jótállást vállal.** A kötelező jótállás 3 éves időtartama a fogyasztási cikk fogyasztó részére történő átadásával, vagy ha az üzembe helyezést a Forgalmazó, illetve megbízottja végzi, az üzembe helyezése napjával kezdődik. A kötelező jótállás Magyarország közigazgatási területén érvényes.

A jótállási igény **a jótállási jeggyel** érvényesíthető (151/2003. (IX.22.) Kormányrendelet 4. §. (1)).

A jótállási jogokat a fogyasztási cikk tulajdonosa érvényesítheti, feltéve, hogy fogyasztónak minősül. (A 2013. évi V. tv. (Ptk.) 8:1. § 3. pontja értelmében fogyasztó: a szakmája, önálló foglalkozása vagy üzleti tevékenysége körén kívül eljáró természetes személy.) A 19/2014. (IV.29.) NGM rendelet 3. §-a értelmében, szavatossági igénye érvényesítésekor a szerződés megkötését a fogyasztónak kell bizonyítania.

A szerződés megkötését bizonyítottnak kell tekinteni, ha az ellenérték megfizetését igazoló bizonylatot - az általános

forgalmi adóról szóló törvény alapján kibocsátott számlát vagy nyugtát - a fogyasztó bemutatja.

A Forgalmazó kéri a Tisztelt Vásárlókat, hogy a jótállási igények zökkenőmentes érvényesítése érdekében az ellenérték megfizetését igazoló bizonylatot feltétlenül őrizzék meg!

**A Forgalmazó kéri továbbá a Vásárlókat, hogy a készülék használatba vétele előtt figyelmesen olvassák végig a használati (kezelési) útmutatót.**

A Fogyasztó jótálláson és szavatosságon alapuló jogai: a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. tv.; az egyes tartós fogyasztási cikkekre vonatkozó kötelező jótállásról szóló 151/2003. (IX. 22.) Kormányrendelet; valamint a fogyasztó és vállalkozás közötti szerződés keretében eladott dolgokra vonatkozó szavatossági és jótállási igények intézésének eljárási szabályairól szóló 19/2014. (IV. 29.) NGM rendelet szabályozza.

A jelen jótállási jegybe foglalt kötelező jótállás a Fogyasztók törvényből eredő szavatossági és egyéb jogait nem érinti.

A Ptk. 6:159. §-a alapján a jogosult kijavítást vagy kicserélést igényelhet, kivéve, ha a választott kellékszavatossági jog teljesítése lehetetlen, vagy ha az a kötelezettnek - másik kellékszavatossági igény teljesítésével összehasonlítva - aránytalan többletköltséget eredményezne, figyelembe véve a szolgáltatás hibátlan állapotban képviselt értékét, a szerződésszegés súlyát és a kellékszavatossági jog teljesítésével a jogosultnak okozott érdeksérelmet;

vagy az ellenszolgáltatás arányos leszállítását igényelheti, a hibát a kötelezett költségére maga kijavíthatja vagy mással kijavíttathatja, vagy a szerződéstől elállhat, ha a kötelezett a kijavítást vagy a kicserélést nem vállalta, e kötelezettségének - a dolog tulajdonosáira és a jogosult által elvárható rendeltetésére figyelemmel megfelelő határidőn belül, a jogosult érdekeit kímélve - nem tud eleget tenni, vagy ha a jogosultnak a kijavításhoz vagy kicseréléshez fűződő érdeke megszűnt. Jelentéktelen hiba miatt elállásnak nincs helye.

A 151/2003 (IX.22.) Kormányrendelet 7. §-a szerint, ha a fogyasztó a fogyasztási cikk meghibásodása miatt a vásárlástól (üzembe helyezéstől) számított három munkanapon belül érvényesít csereigényét, a vállalkozás nem hivatkozhat a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény 6:159. § (2) bekezdés a) pontja értelmében aránytalan többletköltségre, hanem köteles a fogyasztási cikket kicserélni, feltéve, hogy a meghibásodás a rendeltetés-szerű használatot akadályozza.

A fogyasztónak a jótálláson alapuló igénye érvényesítésével kapcsolatos nyilatkozatát a forgalmazóhoz kell intéznie.

A nem rendeltetés-szerű használat elkerülése érdekében a termékhez használati (kezelési) útmutatót mellékelünk. Kérjük, hogy az abban foglaltakat, saját érdekében tartsa be, mert a használati útmutatótól eltérő használat, kezelés folytán bekövetkezett hiba esetén a készülékért jótállást nem vállalunk. Nem vonatkozik a jótállás a kopásnak kitett részekre, a vízkő okozta károokra és a felhasználásra kerülő anyagokra sem. A kötelező jótállás megszűnését eredményezi a szakszerűtlen szerelés és üzembe helyezés, a jótállási időn belül történő illetéktelen beavatkozás.

A jelen jótállás nem korlátozza a törvényben előírt szavatossági jogokat.

# Jótállási jegy

**Kérjük, a jótállási jegyet nyomtatott betűkkel töltsse ki!**

Termék megnevezése

---

Jótállás kezdete

---

**Gyártó:**

Tchibo GmbH  
Überseering 18  
22297 Hamburg  
NÉMETORSZÁG

**Importőr:**

Tchibo GmbH  
Überseering 18  
22297 Hamburg  
NÉMETORSZÁG

**Forgalmazó:**

Tchibo Budapest Kft.  
2040 Budaörs  
Neumann János u. 1.  
MAGYARORSZÁG

---

**Cikkszám: 381 675**

---