



# NAVODILA ZA NAMESTITEV IN UPORABO

## Elektronski pikado Karella CB-50



### VSEBINA ŠKATLE

Previdno razpakirajte vsebino škatle in preverite ali so vključeni vsi deli.

Škatla bi morala vsebovati naslednje dele:

1 x elektronski pikado Karella CB-50

1 x adapter 9V DC; 500mA

12 x nesestavljene puščice + rezervne konice

Elektronski pikado lahko ima zaščitno folijo čez ekran za točkovanje. Za večjo jasnost jo odstranite.



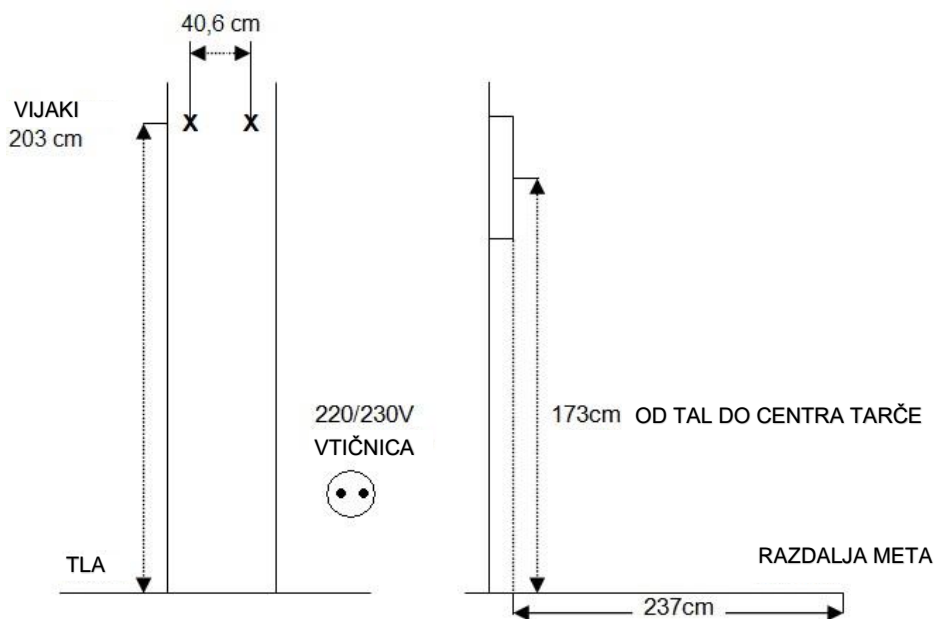
## VARNOSTNA NAVODILA – OPOZORILO!

Da bi se izognili poškodbam in/ali nesrečam, preberite in upoštevajte naslednja navodila:

1. Pred začetkom namestitve pikado tarče v celoti preberite ta navodila za namestitvev in uporabo. Upoštevajte vsa navodila in varnostne napotke. Pravilna uporaba te naprave lahko prepreči škodo ali poškodbe. Za telesne poškodbe ali škodo na lastnini, povzročeno z nepravilno uporabo te naprave ne prevzemamo nobene odgovornosti.
2. Pikado je šport za odrasle in ni igrača. Ni za uporabo s strani otrok, razen če jih nadzoruje odrasla oseba. Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let! Vsebuje majhne dele, ki bi lahko predstavljali nevarnost zadušitve. Zato otroke, mlajše od 3 let in hišne ljubljence ne približujte napravi, starejše otroke in mladostnike pa ustrezno nadzorujte in poučite.
3. Lastnik izdelka je dolžan zagotoviti, da so vsi, ki ga uporabljajo, ustrezno obveščeni o varnostnih ukrepih.
4. Uporaba s strani otrok in mladostnikov vedno zahteva nadzor ustrezne odrasle osebe, ki lahko zagotovi pojasnila in pomoč, če je potrebno.
5. Med razpakiranjem pazljivo odstranite vse embalažne materiale in jih shranite ali zavržite tako, da jih otroci v nobenem primeru ne morejo doseči. Embalaža ni igrača!
6. Elektronsko pikado tarčo in vse pripadajoče dele mora skrbno namestiti odrasla oseba.
7. Pred montažo na steno se pri specializiranem prodajalcu pozanimajte, kateri montažni material je primeren za vašo steno.
8. Pri vrtanju lukenj pazite, da ne poškodujete električnih vodov ali cevi v steni.
9. Izdelek pritrdite na trdno, suho in ravno površino. Prepričajte se, da v območju 3 metrov ni ljudi, živali ali stvari, ki bi lahko povzročile škodo pri uporabi izdelka. Po vsaki uporabi je potrebno izdelek shraniti na suhem in varnem!
10. Načeloma je elektronski pikado namenjen samo za uporabo v zaprtih prostorih in se ne sme uporabljati na prostem. Če ga kljub temu želite uporabljati na prostem, bodite pozorni, da ne bo izpostavljen direktnim sončnim žarkom in/ali vlagi oziroma dežju. Naprava namreč ne sme priti v stik z vlago, ker obstaja nevarnost električnega udara. Ne postavljajte posod, napolnjenih s tekočino, neposredno nad ali poleg naprave.
11. Redno vzdržujte in preverjajte izdelek in varnostne ukrepe. Pred prvo uporabo in v rednih časovnih presledkih preverite, ali so vsi vijaki, matice in drugi priključki dobro priviti. Prav tako pred vsako uporabo preverite, ali so vsi deli nepoškodovani in na napravi ni ostrih robov. Okvarjene dele takoj zamenjajte in naprave ne uporabljajte, dokler ni popravljena. Bodite pozorni tudi na morebitno utrujenost materiala. Elektronska pikado tarča in vsi njeni deli morajo biti shranjeni tako, da je/jih ni mogoče uporabljati, dokler niso popravljani. Uporabljajte le originalne nadomestne dele.
12. Ni dovoljeno na kakršen koli način pritrdjevati drugih stvari (npr. skakalne vrvi, vrvi za perilo, povodcev za živali) ali uporabljati drugih pušic, kot so primerljive priloženim.
13. Napravo priključite le na pravilno nameščeno vtičnico z omrežno napetostjo, ki ustreza specifikacijam omrežnega napajalnika.
14. Za delovanje uporabljajte le priložen napajalnik. Bodite pozorni na to, da ne pride do kratkega stika. Napajalnik ni igrača in ne sme priti v roke otrokom!
15. Pikado mora biti priključen na napajalni kabel, preden priključite ali izključite napajalnik.
16. Naprave ne uporabljajte, če ima naprava sama ali priključni kabel vidne znake poškodb. Vse električne dele in pomožno opremo je treba občasno pregledati glede okvar ali obrabe. Poškodbe kablov, vtičev ali drugih delov predstavljajo varnostno tveganje, zlasti za otroke.
17. Izvlecite napajalnik iz vtičnice, ko pikado tarče ne uporabljate, če je okvara, če je nevihta ali če želite predmet očistiti. Vedno vlecite za napajalnik in ne za priključni kabel!
18. Prepričajte se, da je vtičnica zlahka dostopna, da lahko po potrebi hitro izključite napajalnik. Priključni kabel položite tako, da se ob njem ne boste spotaknili.
19. Priključni kabel hranite stran od vročih površin in ostrih robov.
20. V primeru prekinitev in po končani uporabi izdelek najprej izklopite s tipko POWER in ga nato izključite iz električnega omrežja tako, da previdno odstranite napajalnik. Pri vseh vzdrževalnih delih, čiščenju in popravilih vedno predhodno izvlecite omrežni vtič.
21. V bližini magnetnih polj pride do motenj oziroma do okvare elektronskega pikada. V kolikor pride le do motenj je treba igro ponastaviti (za kratek čas izvlecite vtič adapterja in ga znova priključiti, da znova zaženete igro).
22. Ne uporabljajte jedkih ali agresivnih čistilnih sredstev. Pikado tarčo čistite samo z rahlo navlaženo krpo in/ali blagim detergentom. Ne uporabljajte čistil v pršilu ali čistil, ki vsebujejo amonijak ali druge močne kemikalije. Ne polivajte tekočine po ali v pikado tarčo, saj lahko povzroči trajno škodo. Prosimo, da pred čiščenjem pikado tarče odklopite napajanje. Občasno pregledajte adapter za izmenični tok glede poškodb na kablju, vtiču, ohišju in drugih delih. Če je kateri od teh delov poškodovan, naprave ne uporabljajte, dokler poškodba ni popravljena.
23. Ne spreminjajte izdelka. Priključnega kabla tudi ne smete zamenjati samostojno. Popravila naprave ali omrežnega napajalnika naj izvajajo samo v specializirani delavnici. Nepravilna popravila lahko povzročijo veliko nevarnost za uporabnika.
24. Bodite dovolj oddaljeni od virov toplote, kot so peči/kamini.
25. Konice za puščice niso zelo ostre. Kljub temu lahko povzročijo poškodbe, če pridejo v oči ali druge dele telesa. Otrok ne približujte.
26. Ne usmerjajte puščic v osebo ali žival.
27. Uporabljajte le konice puščic, ki so zasnovane za ta pikado. Nikoli ne uporabljajte puščic s kovinsko konico. Puščica s kovinsko konico bo močno poškodovala elektronsko vezje in vplival na delovanje vaše elektronske tarče.
28. Ne uporabljajte pikado puščic na drugih pikado tarčah ali pri drugih igrah. Konice bi se lahko zlomile.
29. Uporabljajte samo puščice, ki ne tehtajo več kot 18 gramov.
30. Pri metu na tarčo vložite čim manj truda. V nasprotnem primeru pri močnem metu pikado puščice obstaja nevarnost, da se konice puščic odlomijo ali pa se poškoduje pikado tarča.
31. Obrnite puščice v smeri urinega kazalca, da jih povlečete iz tarče. Tako jih je lažje izvleči.
32. Če naprava omogoča uporabo napajalnika in baterij, upoštevajte, da pikado tarča ni primerna za polnjenje baterij! Delovanje je možno samo z omrežnim adapterjem ali samo z baterijami. Hkratno delovanje omrežnega napajalnika in baterij lahko povzroči poškodbe in se ga morate izogibati!



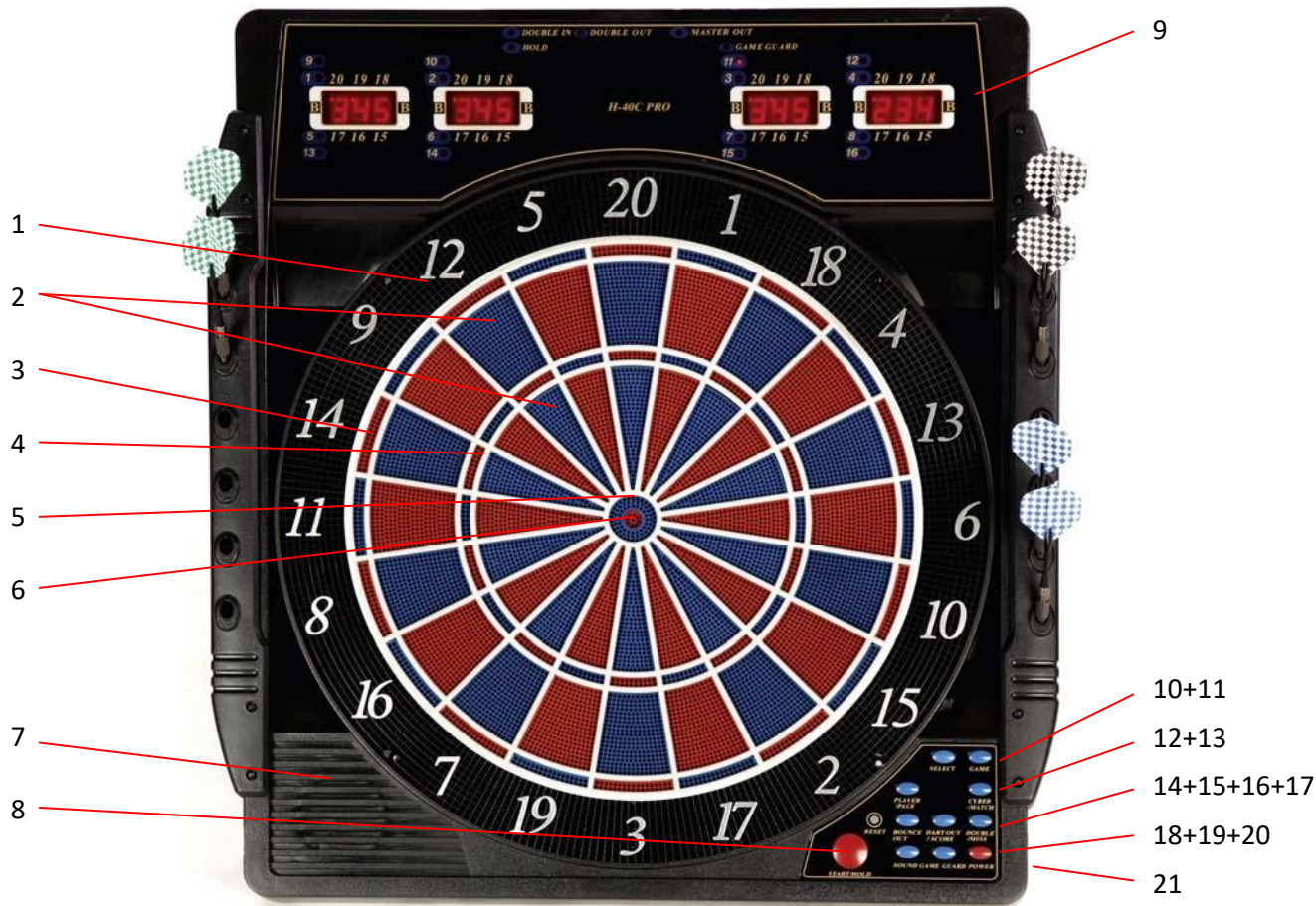
## PRAVILNA NAMESTITEV PIKADO TARČE



### ORODJA, POTREBNA ZA MONTAŽO:

Izvijač in vrtalnik – nista priložena!

1. Pazljivo izberite kraj, kamor želite namestiti pikado tarčo. Pred tarčo naj bo okrog 3 m praznega prostora.
2. Na izbrani steni na višini 203 cm označite 2 točki, ki sta druga od druge narazen 40,6 cm. V označeni točki zvrtejte luknje in vanju privijte dva vijaka, dokler glavi vijaka nista približno 13 mm stran od stene.
3. Priložena sta 2 vijaka za pritrditev na steno. V kolikor priložena vijaka nista primerna za vašo steno, ju nadomestite s primernimi. V bližini se naj nahaja 230V vtičnica. Pikado tarčo obesite na dve luknji, ki sta na zadnji strani tarče. Po mednarodnih tekmovalnih pravilih obesite tarčo tako, da bo višina od tal do središčne točke tarče 1,73 m in razdalja od črte metanja 2,37 m.
4. Ko pikado tarčo obesite na glave vijakov, boste morda morali prilagoditi razdaljo vijakov od stene, dokler se tarča popolnoma ne prilega k steni.
5. Priključite adapter v stensko vtičnico in ga nato priključite v pikado tarčo. Prepričajte se, da napetost adapterja ustreza vaši hišni napetosti. Adapter mora biti 230 V, 9V DC; 500mA.
6. Pripravite puščice: konico in trup privijte v utež in nato v pravi kot upognite peresa in jih namestite na trup.
7. Pred uporabo se seznanite s funkcijami vaše pikado tarče. Če menite, da pikado tarča ne deluje pravilno, najprej preberite razdelek ODPRAVLJANJE TEŽAV v teh navodilih.



- 01 – lovilni obroč
- 02 – posamezne točke (x1)
- 03 – dvojne točke (x2)
- 04 – trojne točke (x3)
- 05 – zunanji Bull (25 točk)
- 06 – notranji Bull's Eye (50 točk)
- 07 – zvočnik
- 08 – tipka START / HOLD
- 09 – zaslon
- 10 – tipka SELECT
- 11 – tipka GAME

- 12 – tipka PLAYER / PAGE
- 13 – tipka CYBERMATCH
- 14 – tipka RESET
- 15 – tipka BOUNCE OUT
- 16 – tipka DART OUT / SCORE
- 17 – tipka DOUBLE / MISS
- 18 – tipka SOUND (reguliranje zvoka)
- 19 – tipka GAME / GUARD
- 20 – tipka POWER (vklop / izklop)
- 21 – odprtina za adapter



## FUNKCIJE IN NASTAVITVE

**POWER** Za začetek pritisnite gumb VKLOP / IZKLOP. Takoj, ko je naprava vklopljena, zasvetijo prikazovalniki in zasliši se melodija za zagon.

**GAME** Tipka služi premikanju po meniju iger. Pritisnite jo tolikokrat dokler se ne prikaže zelena igra.

**SELECT** Tipka služi nastavitvi različnih stopenj težavnosti posameznih iger.

**DOUBLE / MISS** Tipka aktivira funkcijo "Double In / Double Out" za igre "01". Ta funkcija je aktivna samo, ko so izbrane igre 301, 401, itd.. To tipko pritisnete tudi v primer, da želite zabeležiti puščico, ki je zgrešila tarčo.

S to tipko lahko aktivirate tudi funkcijo MASTER OUT pri igrah "01", ki ponuja možnost, da se igra lahko zaključi le z zadetkom dvojnih ali trojnih polj in s tem doseže o točk. Za prikaz možnosti MASTER OUT večkrat pritisnite to tipko. Izbiro potrdi tudi zvočni signal.

**PLAYER / PAGE** Tipka se uporablja za vnos števila igralcev na začetku igre. Tipko lahko uporabite tudi za ogled rezultatov drugih igralcev, ki niso prikazani na aktivnem zaslonu. Pikado tarča lahko namreč shrani rezultate do 8 igralcev. Po potrebi lahko to tipko nato uporabite za prikaz rezultatov drugih igralcev.

**SOUND** Tipka služi nastavitvi jakosti zvoka.

**START / HOLD** S to večnamensko tipko lahko izvajate naslednje funkcije:

- ZACNETE igro po izbiri vseh zelenih možnosti
- PREKLOPITE na naslednjega igralca, ko igralec konča svojo rundo. Pikado tarča namreč preide v status HOLD med rundami, da omogoči odstranitev pikado puščic iz tarče.

**GAME / GUARD** Ta funkcija med igro zaklene ostale tipke, tako da zgrešena pikado puščica ne more izbrisati igre, če pomotoma zadene eno od funkcijskih tipk. Če želite aktivirati to funkcijo, po začetku igre enkrat pritisnite gumb GAME/GUARD. Zaslišal se bo zvočni signal, ki bo pokazal, da je ta funkcija aktivna. Vse druge tipke so zaklenjene, ko je funkcija aktivna. Funkcijo GAME/GUARD lahko kadar koli izklopite s ponovnim pritiskom na gumb GAME/GUARD.

**CYBERMATCH** S pritiskom te tipke lahko igrate proti računalniku. Držite tipko, da se pomikate med 5 različnimi težavnostnimi stopnjami. 5 težavnostnih stopenj je:

- C1: profesionalna raven
- C2: strokovna raven srednja raven
- C3: napredna raven
- C4: srednja raven
- C5: začetna raven

**DART OUT / SCORE** To funkcijo je mogoče aktivirati samo v igrah "01". Če ima igralec manj kot 160 točk, lahko s tem gumbom dobi predloge o tem, katera polja imajo najboljše možnosti za zmago ali kako mora vreči svoje tri puščice, da doseže svoj cilj. Upoštevajte, da se ujemanja DOUBLE in TRIPLE pojavijo z dvema ali tremi pomišljaji na levi strani številke. S funkcijo SCORE lahko na velikem zaslonu prikazete rezultate drugega igralca.

**BOUNCE OUT** Preden začnete igro se odločite ali želite, da se puščice ki se ne zataknejo v tarčo (tako imenovani "odboji") štejejo ali ne. Če ne želite, da se te puščice štejejo, preprosto pritisnite tipko BOUNCE OUT in ko puščica pade na tla, se točke odštejejo od rezultata.

**RESET** S to tipko lahko izbrisate trenutni rezultat in ga vrnete na začetek igre.

### Za začetek igre:

- Pritisnite tipko POWER, da vklopite elektronični pikado. Takoj, ko je naprava vklopljena, zasvetijo prikazovalniki in zasliši se melodija za zagon.
- Pritisnite tipko GAME in jo pritiskajte tolikokrat dokler se ne prikaže zelena igra (glejte meni za igre).
- Pritisnite tipko DOUBLE / MISS (izbirno), da začnete/končate z zadetkom v dvojna / trojna polja (samo igre 301 – 901).
- Pritisnite tipko PLAYER/PAGE, da izberete število igralcev (1-16). Privzeto sta 2 igralca.
- Pritisnite tipko CYBERMATCH (izbirno), da izberete igro proti računalniku (raven 1 do 5).
- Pritisnite tipko START/HOLD (rdeč), da aktivirate igro.
- Eno za drugo vrzite 3 pikado puščice.
- Številka preostalih metov je desno od prikazovalnika točk. Število prikazanih puščic kaže, koliko metov ima aktivni igralec.
- Ko so vržene vse 3 puščice, glas napove "Next Player" in rezultat utripa. Pikado puščice je zdaj mogoče varno odstraniti brez vpliva na rezultat. Ko so vse puščice odstranjene iz tarče, pritisnite tipko START, da preklopite na naslednjega igralca. Glasovno obvestilo sporoči, kateri igralec je na vrsti.

### Prikaz trenutnega rezultata:

Ta elektronski pikado ima prikazovalnik točk. Zaslon na levi prikazuje točke vsakega meta in jih prikazuje do naslednjega meta. Zaslon se še vedno uporablja za različne igre.

### Demo način:

- Če želite slišati vse glasovne in zvočne funkcije vašega elektronskega pikada, naredite naslednje:
  - Elektronski pikado vklopite s tipko POWER.



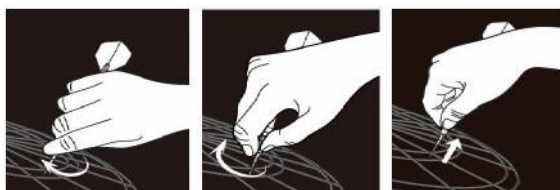
- Počakajte, da se predvaja vhodna glasba.
- Pritisnite tipko GAME 1x.
- 4-krat zaporedoma na hitro pritisnite gumb BOUNCE OUT.
- Za ponoven izklop funkcije pritisnite katerikoli gumb.

#### **Funkcija dremeža:**

Tarča ima programirano funkcijo dremeža, kar pomeni, da se po 3 minutah neuporabe samodejno preklopi v dremež. Na zaslonu se prikaže opomba SLEEP. Vse točke ostanejo shranjene in se ponovno prikažejo po pritisku katerekoli tipke.

## **KORISTNI NASVETI**

1. Ta tarča je primerna samo za igranje s pikado puščicami s plastično konico. Pikado puščice s kovinsko konico lahko poškoduje vezje in elektronske funkcije tarče. Priporočena teža za puščice z mehko konico ne presega 18 gramov. Da bi zmanjšali izpadanje puščice, uporabite isto vrsto mehkih konic, kot so priloženi k tej tarči. Dolge konice niso priporočljive za to igro, saj se hitreje upognejo ali zlomijo.
2. Zavzemite pravilen položaj in vrzite pikado puščico s primerno močjo. Da puščice ostanejo v tarči, jih ni potrebno metati z veliko silo.
3. Za lažjo odstranitev pikado puščice iz tarče, jo pri izvleku na rahlo obrnite na desno.



## **IZBOR IGER**

<b>IGRA</b>	<b>VRSTA IGRE</b>	<b>IGRA</b>	<b>VRSTA IGRE</b>
G01	301-901	G15	Double Down
G02	Cricket	G16	Double Down 41
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut Throat Cricket	G18	Shanghai
G05	English Cricket	G19	Golf
G06	Advanced Cricket	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeplechase
G09	Overs	G23	Elimination
G10	Unders	G24	Horseshoes
G11	Count Up	G25	Battleground
G12	High Score	G26	Advanced Battleground
G13	Round The Clock	G27	Paintball
G14	Killer		



## PRAVILA IGER

### G01 COUNT DOWN 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

To je najbolj priljubljena igra v večini lig in prvenstev. Vsak igralec začne igro s 301 točkami (ali 401, 501, 601 itd.). Na koncu vsake runde metov posameznega igralca, se vsota treh vrženih pikado pušic odšteje od igralčevega rezultata. Zmaga tisti, ki prvi doseže natančno ničlo. Če igralec pri zadetkih pride pod "0", se zadetki ne štejejo in igralec ostane na istem številu točk kot pred to rundo. Igra se lahko nadaljuje, dokler niso končali vsi igralci. Če želite igro narediti bolj zahtevno, lahko izberete funkcije MASTER OUT, DOUBLE IN / DOUBLE OUT, da nastavite dodatne omejitve glede začetka in konca igre.

#### Možnosti so naslednje:

**Standard:** Igra se začne z zadetkom v poljubno številko. Igralec lahko konča igro s katerim koli zadetkom, ki zniža njegov rezultat na natančno nič. Če igralčeve točke zadetkov presežejo število točk, ki jih potrebuje, da doseže natanko nič, se runda šteje kot "razpad" in rezultat se vrne na tisto, kar je bil pred tem krogom.

**Double In:** Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem polju. Dokler ta pogoj ni izpolnjen, se štetje točk ne začne.

**Double Out:** Igralec lahko konča igro tako, da zadene številko v dvojnem polju, ki zniža rezultat na natančno nič. Če igralec preseže število točk, ki jih potrebuje, da doseže točno "0" točk ali pa mu ostane le "1" točka, se runda šteje kot "razpad" in rezultat se vrne na tisto, kar je bil pred tem krogom.

**Double In + Double Out:** Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem polju in hkrati se konča tako, da igralec zadene številko v dvojnem polju, ki zniža rezultat na natančno nič.

**Single In + Master Out:** oznaka Mo sveti med igro. Igralec lahko konča igro tako, da zadene številko v dvojnem obroču, številko v trojnem obroču ali dvojni Bull's Eye, kar zniža rezultat na natančno nič.

**Double In + Master Out:** Točkovanje se začne, ko je zadeta številka v dvojnem polju. Igra se konča z zadetkom številke v dvojnem polju ali številke v trojnem polju, ki zniža rezultat na natančno nič.

**Master Out:** Igra se konča z zadetkom številke v dvojnem polju ali številke v trojnem polju, ki zniža rezultat na natančno nič.

Obstajajo še druge težavnostne stopnje igre 301. Te so 401, 501, 601, 701, 801 in 901.

Če želite izbrati te različice igre, morate pritisniti tipko "SELECT". Vsaka od teh različic igre se igra kot igra 301. Razlika je v tem, da začnete z drugo številko začetnih točk.

### G02 CRICKET & NO SCORE CRICKET

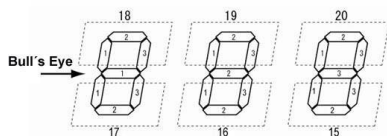
Kriket je strateška igra, primerna tako za izkušene igralce kot začetnike. Igralci mečejo v številke, ki jim najbolj ustrezajo, in lahko prisilijo nasprotnike, da vržejo manj primerne številke. Cilj kriketa je "zapreti" vse ujemajoče se številke pred nasprotnikom in pri tem doseči najvišji rezultat.

Igra se samo s številkami od 15 do 20 in B (Bull / Bull's Eye). Vsak igralec vrže 3 puščice. Igralec mora trikrat zadeti številko, da se "odpre" ta segment za točkovanje. Igralec nato dobi točke "odprtega" segmenta vsakič, ko vrže pikado puščico v to številko, ob predpostavki, da njegov nasprotnik tega segmenta še ni zaprl. Zadelek dvojnega polja se šteje kot 2 zadetka, trojno polje se šteje kot 3 zadetki. Številke lahko odprete ali zaprete v poljubnem vrstnem redu. Številka je "zaprt", ko drugi igralec trikrat zadene odprti segment. Ko je številka "zaprt", noben drug igralec ne more doseči zadetka z njo.

Zmaga igralec, ki zapre največ segmentov in doseže največ točk. Strategija je torej odločitev, ali je bolj smiselno zapreti segment ali najprej zbirati točke. Kajti če je igralec zaprl večino segmentov, vendar zaostaja v točkah, ne more zmagati igre. Igra se konča, ko so zaprti vsi številski segmenti. Zmaga tisti, ki ima največ točk.

#### Prikaz točk pri igri Cricket:

Točkovanje kriketa je preprosto razumljivo. Vsaka številka ima tri svetlobne indikatorje, ki označujejo zadetke, potrebne za "odpiranje" ali "zapiranje" tega segmenta. Ko je številka zadeta, na LED zaslonu ugasne svetleča črtica, ki prikazuje preostalo število zadetkov za "odpiranje" ali "zapiranje" segmenta. Spodaj je prikazana risba LED zaslonov.



Po trikratnem zadetku je segment "odprt" in zasliši se "OPEN". Ko je segment ponovno zadet, se zasliši "SCORE". Od tukaj naprej lahko uporabite tipko PLAYER, da preverite točke drugih igralcev.

#### NO SCORE CRICKET

Enaka pravila kot pri standardnem kriketu, vendar se točkovanje ne uporablja. Cilj te različice igre je preprosto biti prvi, ki bo "zaprl" vse ujemajoče se številke (od 15 do 20 in Bull / Bull's Eye).

### G03 SCRAM CRICKET

Ta igra je samo za 2 igralca in je sestavljena iz 2 krogov. Vsak krog imajo igralci drugačen cilj. V 1. krogu poskuša prvi igralec "zapreti" vse segmente (3 zadetki na številko - 15 do 20 in Bull's Eye). V tem času poskuša drugi igralec zbrati čim več točk v segmentih, ki jih prvi igralec še ni zaprl. Ko



igralec 1 zapre vse segmente, je 1. krog končan. V 2. krogu so vloge igralcev obrnjene. Igralec 2 zdaj poskuša zapreti vse segmente, medtem ko igralec 1 zbira točke.

Igra se konča, ko je 2. krog končan (2. igralec zapre vse segmente). Zmaga igralec z najvišjim skupnim številom točk.

#### G04 CUT THROAT CRICKET

To je obrnjena različica kriketa, z istimi osnovnimi pravili kot pri standardnem kriketu, vendar se tukaj točke dodajo nasprotnikovemu skupnemu seštevku od začetka točkovanja. Cilj je igro končati s čim manj točkami. Ta različica kriketa vsebuje novo psihologijo. Bistvo tukaj ni povečati lastnega rezultata in priti čim dlje, kot pri standardnem kriketu, ampak nasprotniku pripisati čim več. Zelo tekmovalni igralci bodo navdušeni nad to različico!

#### G05 ENGLISH CRICKET

Ta igra je samo za 2 igralca in je sestavljena iz 2 krogov. V dveh krogih imata igralca različne cilje, ki jih morata zasledovati. V prvi rundi igralec št. 2 poskuša zadeti Bull / Bull's Eye. Za dokončanje 1. kroga ga mora zadeti skupno devetkrat. Bull's Eye šteje dva zadetka. Medtem igralec št. 1 poskuša doseči čim več točk. Dvojna in trojna polja štejejo dvojno oziroma trojno. Igralec št. 1 mora v vsakem krogu doseči vsaj 40 točk, saj se štejejo le točke nad 40 točkami (skupno število točk po treh metih  $45 = 5$  točk). Če je skupni rezultat po treh metih manjši od 40 točk, se točka ne dodeli.

Ko igralec št. 2 zadene devetkrat Bull / Bull's Eye, se vlogi za oba igralca zamenjata. Igra se konča, ko je 2. krog končan; tj. ko igralec št. 1 zadene devetkrat Bull / Bull's Eye. Zmaga igralec z najvišjim skupnim številom točk.

#### G06 ADVANCED CRICKET

V tej napredni različici CRICKETA morajo igralci "zapreti" segmente 20, 19, 18, 17, 16, 15 in Bull's Eye, ter pri tem zadeti le segmente dvojnih in trojnih polj. Dvojna polja se štejejo kot en, trojna polja pa kot dvojno. Zmaga igralec, ki prvi zapre vse segmente in doseže največje število točk.

#### G07 SHOOTER

Ta igra preizkuša igralčevo sposobnost, da v eni rundi naenkrat vrže čim več puščic v enak segment. Računalnik naključno izbere, kateri segment naj zadene.

Točke se štejejo na naslednji način:

en segment = 1 točka

dvojni segment = 2 točki

trojni segment = 3 točke

Če računalnik izbere Bull ali Bull's Eye, zunanja stran doseže 2 točki, notranja pa 4 točke. Igralec z največ točkami na koncu igre je zmagovalec.

#### G08 BIG SIX

Ta igra omogoča igralcem, da narekujejo cilj svojih nasprotnikov. Vendar si morajo igralci prislužiti možnost izbire cilja za nasprotnika tako, da zadenejo trenutno cilj. Prvi cilj ki ga je treba zadeti je enojna 6.

Preden se igra začne, se morajo igralci dogovoriti, koliko "življenj" ima vsak igralec. Znotraj treh metov mora igralec 1 zadeti enojno številko 6, da si reši življenje. Po dosegu tega cilja naslednja puščica določi nasprotnikov cilj. Če igralec 1 ne uspe zadeti tega cilja, izgubi življenje in tudi možnost, da izbere naslednji cilj. Igralec 2 mora nato poskusiti zadeti enojno številko 6 in tako naprej. Enojna, dvojna in trojna polja se v tej igri obravnavajo kot ločeni ciljni. Cilj te igre je izbrati ciljne, ki jih nasprotnik težje zadene (npr. "Bull's Eye" ali "Triple 20"), tako da izgubi svoja "življenja". Zadnji igralec s preostalimi "življenji" je zmagovalec igre.

#### G09 OVERS

To je preprosta in hitra igra. Vsak igralec mora poskušati doseči toliko ali več točk, kot je najvišji rezultat, dosežen v prejšnjem krogu. Če igralec doseže manj kot vsota prejšnjih treh metov puščic, se mu odšteje "življenje". Zmaga zadnji igralec, ki mu je ostalo »življenje«. Prosimo izberite število življenj z možnostmi O03 do O21, ki simbolizirajo 3 do 21 življenj.

To je preprosta in hitra igra. V tej igri mora vsak igralec doseči več točk kot prejšnji s 3 meti. Pred začetkom igre se določi število "življenj" oziroma metov. Če igralec doseže manj ali enako število točk kot njegov predhodnik, izgubi "življenje", pri čemer bo LED zaslon na desni enkrat utripnil za vsako izgubljeno življenje. Zadnji igralec, ki ima "življenja", je zmagovalec.

#### G10 UNDERS

Ta igra je nasprotje igre OVERS. Igralci morajo doseči manj točk kot njihovi predhodniki. Igra se začne z najvišjim možnim rezultatom (180 točk). Če igralec doseže več točk kot njegov predhodnik, izgubi "življenje". Vsaka puščica izven segmentov in zgrešeni meti so kaznovani s 60 točkami. Zmaga zadnji igralec, ki ima še življenje.





## G11 COUNT UP

To je preprosta igra, ki jo lahko igra vsak. Cilj igre je prvi doseči dano skupno število točk. Skupni rezultat je določen z izbiro igre. Vsak igralec poskuša dobiti čim več točk v vsakem krogu. Pri dvojnih in trojnih poljih se številčna vrednost vsakega segmenta šteje dvojno ali trojno. Na primer, če puščica pristane v segmentu trojnih 20, je to 60 točk. Skupni rezultat za vsakega igralca je med potekom igre prikazan na LCD zaslonu. Razpoložljive nastavitve so: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 in 900.

## G12 HIGH SCORE

Pravila te igre so preprosta. Zmagovalec mora vreči največ točk v treh rundah (skupno devet puščic). V primeru zadetka dvojnih in trojnih polj se štejejo dvojne ali trojne točke za ustreznih segment. Pred začetkom igre je potrebno le izbrati število zelenih krogov (od 3 do 14).

## G13 ROUND THE CLOCK

Vsak igralec po vrsti poskuša doseči zadetek za vsako številko od 1 do 20. Vsak igralec vrže 3 puščice na rundo. Če je zadeta pravilna številka, poskuša zadeti naslednjo številko. Prvi igralec, ki doseže 20 je zmagovalec. Na zaslonu je prikazano, katero številko je potrebno zadeti. Igralec mora ciljati na številko, dokler je ne zadene. Zaslona nato prikaže naslednjo številko, na katero je potrebno ciljati.

Za to igro je mogoče nastaviti veliko težavnostnih stopenj. Vsaka igra ima enaka pravila z naslednjimi razlikami:

ROUND THE CLOCK 5 - igra se začne pri segmentu številke 5  
ROUND THE CLOCK 10 - igra se začne pri segmentu številke 10  
ROUND THE CLOCK 15 - igra se začne pri segmentu številke 15

Ker v tej igri ni točkovanja, se dvojna in trojna polja štejejo za enojne številke.

Za tiste, ki imate radi izzive, je možnih še nekaj težavnostnih stopenj:

ROUND THE CLOCK Double - igralci morajo zadeti dvojno polje številke v vrstnem redu od 1 do 20  
ROUND THE CLOCK Double 5 - igra se začne z dvojnimi poljem 5  
ROUND THE CLOCK Double 10 - igra se začne z dvojnimi poljem 10  
ROUND THE CLOCK Double 15 - igra se začne z dvojnimi poljem 15  
ROUND THE CLOCK Triple - igralci morajo zadeti trojno polje številke v vrstnem redu od 1 do 20  
ROUND THE CLOCK Triple 5 - igra se začne s trojnimi poljem 5  
ROUND THE CLOCK Triple 10 - igra se začne s trojnimi poljem 10  
ROUND THE CLOCK Triple 15 - igra se začne s trojnimi poljem 15

## G14 KILLER

Ta igra razkrije, kdo so vaši pravi prijatelji. Sicer lahko igrata le dva igralca, vendar več igralcev igra, bolj razburljivo je. Na začetku mora vsak igralec izbrati svojo številko tako, da vrže pikado puščico v ciljno številko. Na LED zaslonu se prikaže sporočilo "SEL". Vsak igralec obdrži dodeljeno številko skozi igro. Dva igralca ne moreta imeti iste številke. Če igralec zgreši tarčo, zadene Bull ali Bull's Eye ali številski segment, ki ga je že zasedel drug igralec, mora znova vreči. Ko ima vsak igralec številko, se igra začne.

Vaš prvi cilj je, da se identificirate kot "morilec" tako, da zadenete dvojno polje svoje številke. Če vam uspe, ste "morilec" do konca igre. Vaš naslednji cilj je "ubiti" svoje nasprotnike tako, da poskušate zadeti nasprotnikovo ciljno številko in mu z vsakim zadetkom vzeti življenje, dokler ne izgubi vseh življenj. Zadnji igralec, ki ima še življenje, je zmagovalec. Lahko tudi sestavite ekipo in poskušate najprej izločiti najboljšega igralca.

## G15 DOUBLE DOWN

Vsak igralec začne igro s 40 točkami. Igralec mora v vsakem krogu zadeti podana polja. V prvem krogu je na primer potrebno zadeti segment številke 15. Če ni zadetka, se igralčev rezultat prepolovi. Naslednji krog je potrebno zadeti številko 16 in tako naprej.

Vsak igralec po vrsti skuša zadeti polja prikazana na LED zaslonu. DBL in TPL pomenita poljubno dvojno oziroma trojno polje. Zmagovalec je igralec, ki konča igro z največjim številom točk.

## G16 DOUBLE DOWN 41

Ta igra ima ista pravila kot DOUBLE DOWN z dvema izjemama. Prvič, ne meče se v vrstnem redu od 15 do 20 in na Bull's Eye, ampak je vrstni red obrnjen, kar je prikazano na LED zaslonu. Drugič, proti koncu igre je dodatni krog, kjer morajo igralci poskušati doseči tri zadetke v skupnem seštevku 41 točk (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: itd.). Ta "41" runda prinaša v igro dodatno stopnjo težavnosti. Ne pozabite, da bo rezultat igralca prepolovljen, če ne uspe, zato je '41' runda pravi izziv! Vsak igralec začne igro s 40 točkami. Igralec mora v vsakem krogu zadeti podana polja. V prvem krogu je na primer potrebno zadeti segment številke 15. Če ni zadetka, se igralčev rezultat prepolovi. Naslednji krog je potrebno zadeti številko 16 in tako naprej.



Vsak igralec po vrsti skuša zadeti polja prikazana na LED zaslonu. DBL in TPL pomenita poljubno dvojno oziroma trojno polje. Zmagovalec je igralec, ki konča igro z največjim številom točk.

## G17 ALL FIVES

V tej igri so vsi segmenti aktivni. V vsaki rundi (3 pikado puščice) morajo igralci doseči skupni rezultat, ki je deljiv s 5. Vsaka "petica" šteje kot ena točka. Primer: 10, 10, 5 = 25. 25 je petkrat deljivo s 5, igralec dobi 5 točk (25 / 5 = 5).

Če igralec s svojimi 3 puščicami vrže zadetek, ki ni deljiv s 5, ne dobi točk. Prav tako mora zadnja puščica v vsaki rundi pristati v segmentu. Če igralec vrže tretjo puščico in ta pristane v območju zunanega obroča (ali popolnoma zgreši tarčo), ne prejme nobenih točk, tudi če je vrgel toliko točk, ki je deljivo s 5 s prvima dvema pikado puščicama. To preprečuje, da bi igralec namerno zgrešil tretji met, če sta bila njegova prva dva meta dobra. Zmagovalec je prvi igralec, ki sešteje enainpetdeset (51) "petic". Rezultat je vedno prikazan na LCD zaslonu.

Druge različice igre so 61, 71, 81 in 91. Pravila so enaka, le da se skupno število točk, potrebnih za zmago, razlikuje, kot kaže zadnja številka.

## G18 SHANGHAI

Ta igra je podobna igri ROUND THE CLOCK. Igralci začnejo s številko 1 (ali 5 ali 10 ali 15) in nato ciljajo na naslednje številke proti 20 in nato na Bull's Eye. Meti izven zaporedja števil se ne štejejo. Zadetek v dvojno ali trojno polje se točkuje kot 2- ali 3-kratno število. Točke se seštevajo. Zmaga igralec z največ točkami.

Za to igro je mogoče nastaviti veliko težavnostnih stopenj. Vsaka igra ima enaka pravila z naslednjimi razlikami:

SHANGHAI 5 - igra se začne pri segmentu številke 5 (G53)

SHANGHAI 10 - igra se začne pri segmentu številke 10 (G54)

SHANGHAI 15 - igra se začne pri segmentu številke 15 (G55)

## G19 GOLF

Ta igra je simulacija igre golfa za pikado (vendar za igro ne potrebujete palic). Cilj igre je dokončati krog z 9 ali 18 luknjami s čim manj točkami. Prvenstveno igrišče je sestavljeno iz vseh par 3 lukenj, kar pomeni par 27 za krog z devetimi luknjami in par 54 za krog z 18 luknjami. Vsak segment od 1 do 18 predstavlja luknjo. V vsako luknjo morate doseči 3 zadetke, da napredujete v naslednjo luknjo. Dvojni in trojni segmentni zadetki vam omogočajo dokončanje luknje v manj zadetkih. Na primer, če igralec ob prvem metu vrže v "luknjo" v trojnem polju, se to imenuje "orel" in igralec je to luknjo zaključil z 1 "zadetkom". Opomba: aktivni igralec lahko nadaljuje z igro, dokler ne zaključi luknje (3 zadetki na trenutno luknjo). Glasovno obvestilo pove, kateri igralec je na vrsti. Bodite zelo pozorni, da vržete v pravilnem vrstnem redu.

Druge različice igre so 9 lukenj in 18 lukenj. Pravila so enaka, razen števila lukenj, ki se igrajo.

## G20 FOOTBALL

V tej igri si raje nadenite čelado! Najprej je treba za vsakega igralca izbrati "igralno polje". Če želite to narediti, vrzite puščico ali pritisnite segment s prstom. Kateri način boste izbrali, je odvisno od vas, toda segment, ki ga izberete, bo vaš začetni segment, ko boste igrali do Bull's Eye in naprej na drugo stran do Bull's Eye. Ko je igralno polje določeno, se točkovanje začne z dvojnimi segmentom, nato z Bull's Eye, nato z nasprotnim segmentom v strogem vrstnem redu. Stanje igralcev je prikazano na zaslonu. Na primer, če je igralec izbral številko segmenta 11, potem bi moral zadeti dvojno 11, enojno 11, trojno 11, enojno 11, zunanji Bull's Eye, notranji Bull's Eye, zunanji Bull's Eye, enojno 6, trojno 6, enojno 6 in dvojno 6 na koncu. Igralec, ki prvi zaključi niz, je zmagovalec.

## G21 BASEBALL

Ta igra zahteva veliko spretnosti. Tako kot v pravem bejzbolu je v celotni igri 9 "inningov" (rund). Vsak igralec vrže 3 puščice na "inning". Polje je urejeno, kot je prikazano na sliki.

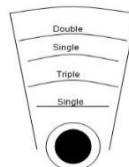
Rezultat segmenta:

Enojni segmenti SINGLE = enojni = ena "baza"

Dvojni segment DOUBLE = dvojno = dve "bazi"

Trojni segment TRIPLE = trojni = tri "baze"

Bull's Eye = "Home Run" (lahko se poskusi zadeti samo s tretjo puščico v vsaki rundi)



Cilj igre je imeti čim več zadetkov na "inning". Igralec, ki ima na koncu igre največ teh zadetkov, je zmagovalec.

## G22 STEEPLECHASE



Cilj te igre je prvi končati "dirko", tako da prvi končate svojo "progo". Proga se začne pri segmentu 20 in se nadaljuje v smeri urinega kazalca okoli diska do segmenta 5, konča pa se z Bull's Eye. Se sliši enostavno? No, ena majhna stvar manjka in to je, da morate zadeti notranji posamezni segment vsake številke, da pridete skozi. To je območje med Bull's Eye in trojnim obročem. Tako kot v pravi dirki morate tudi tukaj premagovati ovire.

Te štiri ovire lahko najdete v naslednjih segmentih:

- 1. ovira trojna 13
- 2. ovira trojna 17
- 3. ovira trojna 8
- 4. ovira trojna 5

Kdor prvi konča progo in zadene Bull's Eye, zmagata na dirki.

**G23 ELIMINATION**

V tej igri je potrebno "izločiti" nasprotnike. Pravila so zelo preprosta: vsak igralec mora s svojimi 3 meti doseči višji rezultat kot igralec pred njim. Vsak igralec začne s 3 "življenji". Če igralec dobi nižji rezultat kot igralec pred njim, izgubi "življenje". Zadnji z "življenji" je zmagovalec. Če želite spremeniti število "življenj" na 4 ali 5, pritisnite tipko "SELECT".

**G24 HORSESHOES**

Igra je namenjena le dvema igralcema. Uporabljajo se le segmenti s številko 20 in trojni segmenti, ki predstavljajo dve podkvi. Igralec 1 cilja na segment številke 20, igralec 2 na trojne segmente. Točke se štejejo po rundi. Igralec, ki prvi doseže 15 točk, je zmagovalec.

Rezultati se izračunajo na naslednji način:

- Trojni segment: 3 točke
- Dvojni segment: 2 točki
- Enojni segment: 1 točka

Točke prejme le igralec, ki doseže najvišje število točk. Primer: igralec 1 v krogu doseže skupno 3 točke, igralec 2 samo 1 točko. Samo igralec 1 prejme 3 točke za ta krog. Zmagata igralec, ki prvi doseže 15 točk.

Težavnostne stopnje:

Da bi igro otežili, lahko število točk, ki jih je treba doseči, povečate na 15-25 točk. To storite tako, da pred začetkom igre pritisnete tipko "SELECT".

**G25 BATTLEGROUND**

Igra je namenjena le dvema igralcema. Pikado tarča je razdeljena na "bojišče" z dvema polovicama. Igralec, ki prvi zadene vse segmente na nasprotnikovi strani, zmagata. Segmente je mogoče zadeti v poljubnem vrstnem redu. Igralec 1 je "zgornja vojska" in meče pikado puščice v spodnje segmente (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8).

Igralec 2 je "spodnja vojska" in cilja na zgornje segmente (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13). Če igralec zadene segment na svoji strani, ga izgubi.

3	19	7	16	8	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
6	10	15	2	17		
20	1	18	4	13	General	Flag
x	x	x	x	x	○	⊗
11	14	9	12	5		

Zgornji CRICKET zaslon prikazuje "vojsko" igralca 1, "vojska" igralca 2 je prikazana v drugi vrstici. Vsakič, ko je segment zadet, bo ustrezna lučka na zaslonu ugasnila. Zaslon prikazuje igralcem, katere segmente je treba še zadeti.

Obstaja več različic, ki naredijo igro bolj zapleteno:

Battleground Doubles: Samo dvojni segmenti štejejo za odstranitev vojakov.

Battleground Triples: Za odstranitev vojakov štejejo le trojni segmenti.

Battleground with generals: Po odstranitvi vseh nasprotnih vojakov je treba odstraniti nasprotnega generala, katerega predstavlja Bull's Eye.

**G26 ADVANCED BATTLEGROUND**

Pravila so enaka kot pri igri BATTLEGROUND, le da so na "bojišču" dodatne "mine". Te se nahajajo na dvojnih in trojnih segmentih na nasprotnikovi polovici. Če igralec zadene nasprotnikov dvojni ali trojni segment, izgubi svoj segment na nasprotni strani.

Primer: igralec zadene trojno polje številke 6, zato izgubi svoj segment številke 11. Mina se lahko sproži samo enkrat na segment.



Ta igra je zelo podobna igri BATTLEGROUNDS, vendar obstaja še en način za zmago v "bitki". Tako kot pri pravem "paintballu" zmagate, če ujamete nasprotnikovo zastavo. Če želite ujeti zastavo, morate zadeti dvakrat Bull's Eye. Samo zadetek v Bull's se ne šteje. Zadetki v Bull's Eye se med igro seštevajo, zmagovalec pa je tisti, ki prvi zadene vse nasprotnikove segmente ali zajame nasprotnikovo zastavo

Težavnostne stopnje:

PAINTBALL DOUBLES:

Igralci morajo trikrat zadeti Bull's Eye, da ujamajo nasprotnikovo zastavo, ali odstraniti nasprotnikove segmente tako, da zadenejo dvojne segmente.

PAINTBALL TRIPLES:

Igralci morajo trikrat zadeti Bull's Eye, da ujamajo nasprotnikovo zastavo, ali pa odstraniti nasprotnikove segmente tako, da zadenejo trojne segmente.

## ODPRAVLJANJE TEŽAV

**BREZ NAPAČNOSTI** Preverite in se prepričajte, da je AC adapter pravilno priključen v vtičnico in da je DC vtič pravilno priključen v DC vtičnico na tarči.

**ZADETEK SE NE BELEŽI** Preverite, ali je igra v načinu nastavitve ali čakajočem načinu ali sredi točkovanja. Pritisnite gumb RESET za 2 sekundi, da vidite, ali se igra začne. Preverite lahko tudi, ali se je segmentna ali funkcijska tipka zataknila.

**SEGMENT ALI GUMB SE JE ZATAKNIL** Med metanjem puščice ali med običajnim igranjem se lahko segment začasno zatakne. V tem primeru so vse samodejne funkcije točk prekinjene. Segment lahko sprostite tako, da previdno odstranite puščico ali tako, da segment na rahlo premaknete s prstom. Igra se lahko nato nadaljuje in funkcije točkovanja bodo spet pravilno delovale.

**ODSTANJEVANJE ODLOMLJENIH KONIC** Mehke konice se lahko odlomijo in zataknejo v tarčo. Če se to zgodi, poskusite previdno izvleči konice s kleščami ali pinceto. Če to ne deluje, lahko konico poskusite potisniti skozi segment nazaj, vendar ne pritiskajte premočno, da ne poškodujete elektronskih delov, ki se nahajajo za segmenti. Opomba: težja kot je puščica, večja je možnost, da se konica upogne in odlomi.

**ELEKTRIČNE ALI ELEKTROMAGNETNE MOTNJE** Če pride do elektromagnetnih motenj, elektronika pikado tarče morda ne bo več pravilno delovala ali pa sploh ne bo delovala. (Na primer: huda električna nevihta, napetostni sunek ali preblizu električnega motorja ali mikrovalovne pečice.) Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja igre odstranite adapter za 2 sekundi iz naprave in napajanja. Prepričajte se, da je odstranjen tudi vir, ki povzroča motnje.

## GARANCIJSKI POGOJI

Prosimo, upoštevajte!

Vrnjene artikle brez izjeme sprejemamo le v originalni embalaži (s priloženimi navodili za montažo in uporabo ter natančnim opisom napake in dokazilom o nakupu). Samo originalna embalaža zagotavlja ustrezno transportno zaščito naprave, zato jo je treba hraniti v času garancije.

Ta elektronski pikado je namenjen za osebno uporabo (zasebna, nekomercialna uporaba), zato garancijski pogoji v primeru množične komercialne uporabe prenehajo veljati!

Elektronski pikado, kot tudi držala, segmenti, pušice, konice in peresa so potrošni material. Garancijskega zahtevka ni možno uveljavljati niti takoj po nakupu oziroma po preteku 6 mesecev, če njegova uporaba ni bila v skladu s temi navodili za namestitvev in uporabo. Garancija ne velja, če je bila pikado avtomat odprt ali razstavljen.

- Ob normalni in predvideni uporabi za ta artikel velja zakonsko predpisana garancija **24 mesecev**, ki začne teči z dobavo. Za uveljavljanje morebitnega garancijskega zahtevka hranite dokazilo o nakupu (račun) za čas trajanja garancijske dobe.
- Garancija je omejena na proizvodne napake in napake v materialu ter druge napake, ki so prisotne že ob dobavi (npr. manjka zjamčena ali opisana lastnost). To ne vključuje škode, ki nastane zaradi nepravilne uporabe (npr. industrijska / komercialna uporaba), namerno povzročene škode ali škode povzročene iz malomarnosti, neustrezne postavitve ali namestitvev pikado tarče, priključitve na napačno omrežno napetost, naravne obrabe, neupoštevanja navodil za uporabo, kemičnega oz. elektrokemičnega vpliva, že ob nakupu znane napake ali višje sile. Rabljene baterije / akumulatorji so izključeni iz garancije. Zraven tega reklamacije ne moremo priznati v primeru napačnega programiranja, pokvarjenega ali počenega ekrana zaradi mehanske poškodbe oziroma udarca v področje zvočnika, poškodovanih / zataknenih segmentov, počenega ohišja, poškodovanja vezja zaradi nestrokovnega odpiranja ali sestavljanja, prekinjene žičke na napajalniku.  
Ta omejitev velja tudi, če so na artikel odpirale, popravljale ali ponovno in napačno sestavljale nepooblaščen osebe brez našega posebnega pisnega soglasja ali so bili uporabljeni deli tujega izvora.  
V kolikor so napake nastale v smislu garancije, ki jih le ta izključuje ali če so predmeti poslani v popravilo brez dokazila o nakupu, se lahko popravilo izvede le proti plačilu.  
V prvih šestih mesecih se prvotno obstoječa napaka upošteva v smislu garancije. Nato ste odgovorni za dokazovanje, da je bila napaka prisotna že ob dostavi. V garancijskem roku bomo morebitne napake odpravili brezplačno, torej brez zaračunavanja stroškov materiala in dela.
- V kolikor so garancijski pogoji izpolnjeni ste načeloma upravičeni do izbire popravila ali zamenjave, vendar je treba upoštevati načelo sorazmernosti. Če je vaša izbira nesorazmerna, lahko uporabimo drugo možnost. Če popravilo ali zamenjava nista mogoča ali če naša prizadevanja ne uspejo, imate pravico po lastni izbiri odpovedati pogodbo (odstop) ali znižati kupnino (znižanje). V primeru zamenjave ali odstopa od pogodbe si pridržujemo pravico zaračunati ustrezno provizijo za preteklo obdobje uporabe. Vaše zakonske pravice niso omejene s temi garancijskimi pogoji.



Naročila za nadomestne dele in popravila pošljite izključno pisno, s priloženim dokazilom o nakupu in zapisnikom o opisu okvare na naš elektronski naslov: [info-si@pikado.shop](mailto:info-si@pikado.shop)!

**GENERALNI UVOZNIK IN POOBLAŠČENI SERVISER:**

AFORUM d.o.o.

Prešernova ulica 9

2230 Lenart v Slovenskih goricah

Zagotavljamo vam, da se bomo z vsem znanjem, izkušnjami in dobro voljo lotili reševanja prav vsake napake in odgovorili na morebitna vprašanja.

**IZJAVA O SKLADNOSTI**

Ta naprava je označena v skladu z Direktivo EU 2002/96/CE o odpadni električni in elektronski opremi (WEEE).



**RECIKLIRANJE**

Tega izdelka in njegovega adapterja ne smete zavreči med gospodinske odpadke. Te je treba odstraniti ločeno ustreznemu komunalnemu sistemu za zbiranje odpadne električne in elektronske opreme. Ko ga ne uporabljate več, ga oddajte na pooblaščenem zbirnem mestu za recikliranje. Na ta način prispevate k varovanju okolja in svojega zdravja!

**14+**



**CE**