FroggieX

For fun and challenge

Electronic dart game

Instrukcja obsługi

User manual

www.froggiex.com

froggiex_gaming

INSTRUKCJA BEZPIECZEŃSTWA – PRZECZYTAJ PRZED UŻYCIEM

Wszystkie informacje i ostrzeżenia w instrukcji powinny zostać przeczytane i wdrożone przed rozpoczęciem gry. Zachowaj instrukcję do wykorzystania w przyszłości.

⚠ Ostrzeżenie

- Ten produkt nie jest zabawką. Trzymaj go daleko od dzieci poniżej 4 roku życia.
- Zagrożenie zadławieniem małymi elementami. Używanie tego produktu jest możliwe tylko pod opieką osoby dorosłej.
- Ten produkt zawiera ostre elementy. Obchodź się z nim ostrożnie. Uderzenie spowodowane rzuconą lotką może spowodować poważne urazy.
- Ten produkt nie jest odporny na niesprzyjające warunki pogodowe. Należy zachować odpowiednią ostrożność podczas użytkowania i przechowywania produktu.
- Montaż ma być wykonany przez osobę dorosłą.

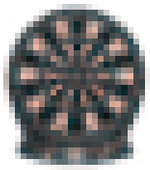
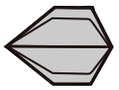
⚠ Środki ostrożności dotyczące baterii

- Zutylizuj starą baterię w odpowiedni sposób. Nie narażaj starych baterii na kontakt z ogniem.
- Nie zostawiaj baterii w miejscach, w których istnieje ryzyko zabawy lub połknięcia przez dziecko lub zwierzę. Jeśli osoba lub zwierzę połknęło baterię, udaj się natychmiast do lekarza.
- Baterie mogą eksplodować w przypadku niewłaściwego użycia. Nie próbuj ładować lub demontować baterii.
- Używaj tylko nowych baterii o wymaganym rozmiarze i rodzaju. Nie mieszaj starych i nowych baterii, różnych rodzajów lub akumulatorów o różnej pojemności.

Instrukcja pielęgnacji

Jeśli to konieczne, przetrzyj produkt wilgotną ściereczką nawilżoną tylko wodą.

Spis elementów

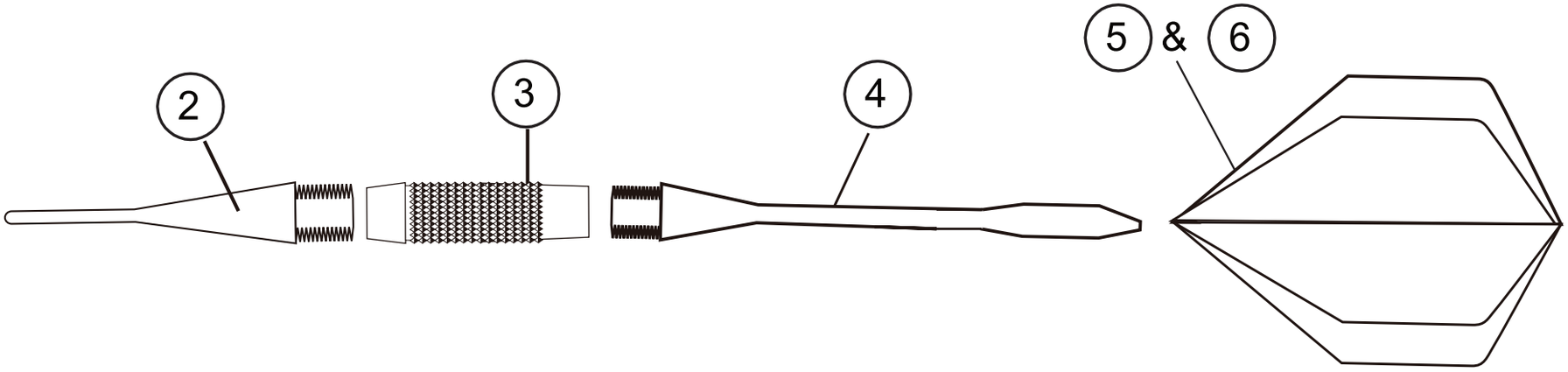
1  x1	2 x48	3 x12	4 x12
Elektroniczna tarcza do gry w rzutki	Miękkie końcówki	Stalowy barel	Shaft
5 x6	6  x6	7 x3	
Niebiesko-białe lotki	Czerwono-białe lotki	Śruba 15 mm	

Zanim zaczniesz

Tablica do gry może posiadać folię ochronną na wyświetlaczu.
Folia powinna zostać zdjęta przed rozpoczęciem gry.

Montaż rzutki

Poniżej pokazany jest montaż rzutki



Zawieszenie tablicy do gry

- Wybierz miejsce do montażu, w którym dystans naprzeciwko tablicy wynosi co najmniej 3 metry.
- Powieś tablicę do gry na wysokości 1,73 m od podłogi do środkowego pola na tablicy używając śrubokręta.
- Linia rzutu powinna znajdować się w odległości 2,37 m od tablicy do gry.

Instalacja baterii

- Komora na baterie znajduje się z tyłu tablicy do gry.
- Odkręć osłonę komory na baterii przy użyciu śrubokręta i zdejmij ją.
- Włóż 3 nowe baterie AA (brak w zestawie)
- Załóż ponownie i przykręć osłonę komory na baterię przy użyciu śrubokręta.

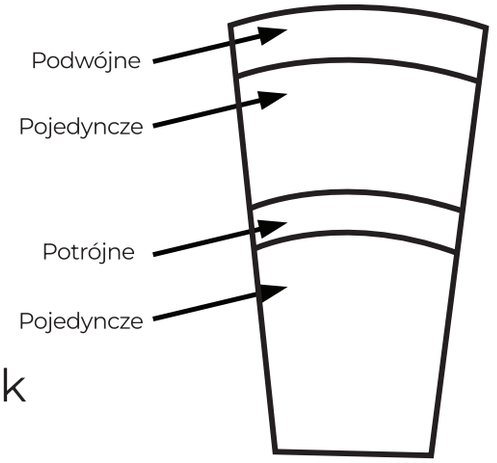
Wyłączenie

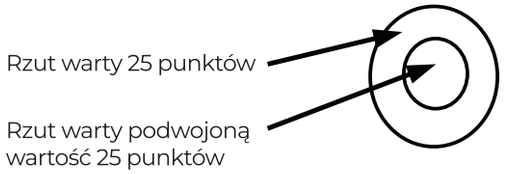
Jeśli skończysz grę w rzutki, naciśnij przycisk „POWER” w celu wyłączenia tablicy do gry.
Jeśli tablica pozostanie nieaktywna przez 30 min, wyłączy się automatycznie w celu zaoszczędzenia energii i wydłużeniu żywotności baterii.

Jak grać

Punktacja

- Wynik każdego rzutu wyświetlany jest na końcu każdego rzędu
- W zależności gdzie trafisz rzutką, zdobędziesz pojedyncze, podwójne lub potrójne punkty
- Środkowe pole jest warte 25 punktów – sam środek jest warte 50 punktów





Usłyszysz różne efekty dźwiękowe przy każdym rzucie:

- „Laser” – pojedynczy segment został trafiony
- „Double” – podwójny segment został trafiony
- „Triple” – potrójny segment został trafiony
- „Score” – przedstawia punktację
- „Close” – zamknięty segment punktowy
- „Open” – otwarty segment punktowy
- „Too High” – punkty zostały odjęte
- „Winner” – pierwszy zwycięzca danej gry
- „Bullseye” – trafiono w środek tarczy
- „Next player” – następny gracz rzuca 3 rzutkami
- „Yes!” – trafiono w cel
- „Sorry” – nie trafiono w cel

Rozpoczęcie gry

1. Naciśnij przycisk „POWER” aby włączyć tablicę do gry.
2. Naciśnij przycisk „GAME” aby wybrać rodzaj gry (G01 – G18). Przycisk „GAME” może być także użyty do wyjścia z trwającej gry aby wybrać kolejną.
3. Naciśnij przycisk „OPTION” aby wybrać rodzaj danej gry.
4. Naciśnij przycisk „PLAYER” aby wybrać liczbę graczy. Podstawowa wartość to 2.
5. Przycisk „DOUBLE” używa się tylko do gry nr.2 (G02). Zobacz zasady gry, aby poznać szczegóły.
6. Naciśnij przycisk „START/NEXT” aby zacząć grę lub przełączyć na kolejnego gracza.

Zasady gier

Gra 1: Count-up – G01 (Opcje: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Opcje 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 oraz 900 wyznaczają liczbę punktów jaką trzeba uzyskać aby wygrać grę.
Wynik każdego gracza będzie dodawany, aż do osiągnięcia wybranej liczby punktów.
Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie wybraną liczbę punktów.

Gra 2 Count-down - G02 (Opcje: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Opcje 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901 wyznaczają początkową liczbę punktów.
Przy każdym trafieniu w tablicę, od podanej sumy punktów zostanie odjęta określona suma punktów.
Pierwsza osoba, które zredukuje ilość punktów do „0” zostaje zwycięzcą.
Gracze mogą wybrać warianty gry poprzez naciśnięcie przycisku „DOUBLE”.

Double in:

Kiedy „Double In” wyświetla się na ekranie, oznacza to, rozgrywana jest gra, którą można rozpocząć jedynie poprzez trafienie w podwójnie punktowane pola.

Double out:

Kiedy „Double out” wyświetla się na ekranie, oznacza to, że rozgrywana jest gra, którą możesz skończyć jedynie poprzez trafienie w podwójnie punktowane pola.

Double in/out:

Kiedy „Double in” oraz „Double out” wyświetla się na ekranie, oznacza to, że rozgrywana jest gra, w którą można rozpocząć i zakończyć jedynie poprzez trafienie w podwójnie punktowane pola.

Gra 3: Around the clock – G03 (Opcje: 5, 10, 15, 20)

Każdy gracz powinien rzucić rzutkami i zdobyć punkty w podanej kolejności:

- Opcja „5” – traf w segmenty punktowe od 1 do 5.
- Opcja „10” – traf w segmenty punktowe od 1 do 10.
- Opcja „15” – traf w segmenty punktowe od 1 do 15.
- Opcja „20” – traf w segmenty punktowe od 1 do 20.

Jeśli gracz trafi odpowiedni wynik w sekwencji, usłyszy dźwięk „Yes”.
Jeśli gracz nie trafi kolejnego wyniku w sekwencji, usłyszy dźwięk „Sorry”.
Po trafieniu odpowiedniego wyniku, następna wartość w sekwencji będzie wyświetlona na ekranie.

Gra 4: Around the clock – Double – G04 – (Opcje: 205, 210, 215, 220)

Jedynie trafienie podwójnie punktowanych segmentów zalicza punkty. Pozostałe zasady są takie same jak w grze 3.

Gra 5: Around the clock – Triple – G05 (Opcje: 305, 310, 315, 320)
Jedynie trafienie potrójnie punktowanych segmentów zalicza punkty. Pozostałe zasady są takie same jak w grze 3.

Gra 6: Simple cricket – G06 (Opcje: 000, 020, 025)

Punkty naliczają się jedynie przy trafieniu w pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek. Gracz, który pierwszy trafi wszystkie numery powyżej 3 razy zostaje zwycięzcą.

- Trafienie pojedynczego segmentu – punkty x1
- Trafienie podwójnie punktowanego segmentu – punkty x2
- Trafienie potrójnie punktowanego segmentu – punkty x3

- Opcja „000" – gracz może trafiać dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „020" – gracz musi trafić na początku 3 razy w pole „20", a następnie w 19, 18, 17, 16, 15 oraz w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „025" – gracz musi trafić na początku 3 razy w środek, a następnie w pola 15, 16, 17, 18, 19 oraz 20 w podanej kolejności.

Każdy wynik ma 3 wskaźniki na wyświetlaczu. Kiedy dany wynik zostanie raz trafiony, jeden wskaźnik włączy się. Kiedy wszystkie wskaźniki zaświecą się, gra kończy się. Gracz, który włączy wszystkie wskaźniki jako pierwszy, wygrywa grę.

Gra 7: Score Cricket – G07 (Opcje: E00, E20, E25)

Punkty są liczone jedynie przy trafieniu w pola 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek.
Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie pola wymienione powyżej 3 razy zostaje zwycięzcą.

- Opcja „E00" – gracz może trafiać dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „E20" – gracz musi trafić na początku 3 razy w pole „20", a następnie w 19, 18, 17, 16, 15 oraz w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „E25" – gracz musi trafić na początku 3 razy w środek, a następnie w pola 15, 16, 17, 18, 19 oraz 20 w podanej kolejności.

„Score Cricket" ma takie same zasady jak „Simple Cricket". Jedyną różnicą jest to, że gracz może kontynuować zdobywanie punktów tak długo jak dany segment zostaje posiada status „open".
Każdy gracz powinien próbować trafić w punktowane segmenty tak długo jak status „open" jest aktywny.
Po tym jak segment został trafiony 3 razy przez każdego gracza, jego status zmienia się na „closed".
Gracz, który osiągnie najwyższy wynik po tym jak każdy punktowany segment zmieni status na „closed" zostaje zwycięzcą.

Gra 8: Cutthroat Cricket – G08 (Opcje: C00, C20, C25)

Punkty naliczają się jedynie przy trafieniu w pole 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek. Gracz, który pierwszy trafi wszystkie numery powyżej 3 razy zostaje zwycięzcą.

- Opcja „E00" – gracz może trafiać dowolny segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „E20" – gracz musi trafić na początku 3 razy w pole „20", a następnie w 19, 18, 17, 16, 15 oraz w środek w dowolnej kolejności.
- Opcja „E25" – gracz musi trafić na początku 3 razy w środek, a następnie w pola 15, 16, 17, 18, 19 oraz 20 w podanej kolejności.

„Cutthroat Cricket" jest tą samą grą jak „Score Cricket", ale wszystkie rzuty trafione w segmenty ze statusem „open" przez jednego gracza, będą dodane dla wszystkich graczy.
Gracz, który osiągnie najniższy wynik po tym jak wszystkie segmenty będą miały status „closed" zostaje zwycięzcą.

Gra 9: Golf – G09 (Opcje: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Zanim zaczniesz grę, wybierz opcję 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 jako wybrany wynik.
Celem gry dla każdego gracza jest trafienie segmentów punktowych od 1 do 18 w odpowiedniej kolejności.
Traf w pole „1" w pierwszej turze, „2" w kolejnej turze, aż do 18.
Każdy gracz ma 18 kolejek (dołków).
Jeśli segment dla danego „dołka" został trafiony, usłyszysz komunikat „Yes". Jeśli gracz nie trafi, usłyszy „Sorry".
Jeśli trafisz prawidłowy segment, następny segment wyświetli się.

Dla każdej tury/dołka:

Jeśli gracz nie trafi w pole odpowiadające numerowi „dołka", jest to kwalifikowane jako „zły rzut", a gracz dostaje 5 punktów.
Jeśli gracz trafi w pole odpowiadające numerowi „dołka", ale w potrójny segment punktowy przypisany do tego pola, gracz otrzymuje 1 punkt.
Jeśli gracz trafi w pole odpowiadające numerowi „dołka", ale w podwójny segment punktowy przypisany do tego pola, gracz otrzymuje 2 punkty.
Jeśli gracz trafi w pole odpowiadające numerowi „dołka", ale w pojedynczy segment punktowy przypisany do tego pola, gracz otrzymuje 3 punkt.
Jeśli gracz trafi pojedynczy segment punktowy przy pierwszym rzucie i dostanie 3 punkty, może nacisnąć przycisk „START/NEXT" i przejść do następnego „dołka" lub kontynuować swoją turę aby spróbować zdobyć niższy wynik. Jeśli gracz nie trafi pozostałymi 2 rzutkami, gracz otrzymuje 5 punktów za dany „dołek".
Kiedy wszystkie 18 „dołków" zostaną zakończone, gracz z najniższym wynikiem wygrywa.
Jeśli gracz trafi „wybrany wynik" zostanie wyrzucony z gry. Ostatni gracz, który utrzymał grę zostaje zwycięzcą.

Gra 10: Bingo – G10 (Opcje: 132, 141, 168, 189)

Celem gry jest trafić serię 5 segmentów 3 razy aby zdobyć „Bingo”.
Na ekranie będą wyświetlane kolejne segmenty, które należy trafić.
Musisz trafić w ten segment 3 razy, aby pojawił się następny.

- Trafienie w sekcje z pojedynczą punktacją – liczone jest jako jedno trafienie
- Trafienie sekcji z podwójną punktacją – liczone jest jako 2 trafienia
- Trafienie sekcji z potrójną punktacją – liczone jest jako 3 trafienia

Jeśli został trafiony poprawy segment, usłyszysz dźwięk „Yes”.
Jeśli zostanie trafiony inny segment, niż ten wskazywany na ekranie, usłyszysz dźwięk „Sorry”.
Jeśli zakończysz dany segment, następny będzie wyświetlany.
Gracz, który trafi wszystkie segmenty 3 razy zostaje zwycięzcą.

- Opcja „132” – traf w podanej kolejności: 15, 4, 8, 14, 3
- Opcja „141” – traf w podanej kolejności: 17, 13, 9, 7, 1
- Opcja „168” – traf w podanej kolejności: 20, 16, 12, 6, 2
- Opcja „189” – traf w podanej kolejności: 19, 10, 18, 5, 11

Gra 11: Big Little (prosta wersja) – G11 (Opcje: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Celem gry jest pozostanie „przy życiu” i nie wykorzystanie wszystkich Twoich żyć.
Na początku gry każdy gracz ma tyle samo żyć.
Wybierz opcję 3,5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 aby wyznaczyć liczbę żyć dla każdego gracza.
Przy rozpoczęciu gry, ekran wyświetli losową ilość segmentów do trafienia.
Jeśli pierwszy gracz trafi we wskazany segment, usłyszy dźwięk „Yes”, a gracz nie straci życia.
Jeśli gracz nie trafi we wskazany segment, usłyszy dźwięk „Sorry”.
Jeśli gracz nie trafi wskazanego segmentu 3 rzutkami, straci życie.
Następnie następny gracz zaczyna swoją turę.

Jeśli gracz trafi we wskazany segment w pierwszej lub drugiej próbie, może wyznaczyć segment do trafienia dla następnego gracza poprzez rzucenie rzutką.
Jeśli gracz trafi we wskazany segment w trzeciej próbie, segment dla następnego gracza będzie wybrany losowo i pojawi się na ekranie.
Ważne jest aby trafić w dowolnie punktowane pole we wskazanym segmencie. Nie ma znaczenia czy będzie to pole punktowane pojedynczo, podwójnie lub potrójnie.
Kiedy gracz straci wszystkie życia, odpada z gry.
Kiedy został jeden gracz „przy życiu”, gra się kończy, a on zostaje zwycięzcą.

Gra 12: Big Little (trudna wersja) – G12 (Opcje: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Gra 12 ma takie same zasady jak gra 11.
Różnica polega na tym, że ekran będzie wyświetlał poziom, który należy trafić dla każdej liczby.
Będzie to oznaczone ilością lotek obok wyświetlanego numeru segmentu.
Jedna lotka to pojedynczy segment, dwie oznaczają podwójny, a trzy potrójny.

Gra 13: Killer – G13 (Opcje: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Celem gry jest „zabicie” przeciwnika poprzez trafianie jego segmentów i redukowaniu jego życia do 0.
Ta gra powinna być rozgrywana w co najmniej 3 osoby.
Na początku gry każdy gracz ma tyle samo żyć.
Wybierz opcję 3,5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 aby wyznaczyć liczbę żyć dla każdego gracza.

Zanim zaczniesz grę, każdy gracz musi wygrać swój segment.
Kiedy naciśniesz przycisk „START/NEXT”, na ekranie pojawi się „SEL”(Select).
Pierwszy gracz rzuca lotką. Segment, w który trafi będzie jego segmentem do końca gry.
Naciśnij ponownie przycisk „START/NEXT”, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Powtórz dla każdego gracza, który bierze udział w grze.
Teraz zaczyna się gra.
Gracz zostaje „zabójcą”, kiedy trafi w swoje segmenty punktowe.
(W tej grze nie ma znaczenia czy trafisz w segment pojedynczy, podwójny lub potrójny).
Kiedy „zabójca” trafi w segment przeciwnika, jego ilość żyć zostanie zmniejszona.
Wartość żyć gracza będzie wyświetlana na ekranie.
Kiedy gracz straci wszystkie swoje życia, odpada z gry.

Gra 14: Killer (Double) – G14 (Opcje: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Gra 14 ma takie same zasady jak gra 13.
Różnica polega na tym, że gracz zostanie „zabójcą” poprzez trafienie swojego segmentu w pole podwójnie punktowane.

Gra 15: Killer (Triple) – G15 (Opcje: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Gra 15 ma takie same zasady jak gra 13.
Różnica polega na tym, że gracz zostanie „zabójcą” poprzez trafienie swojego segmentu w pole potrójnie punktowane.

Gra 16: Shoot out – G16 (Opcje: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Celem gry jest zużycie wszystkich swoich żyć jako pierwszy.
Na początku gry każdy gracz ma taką samą liczbę żyć.
Wybierz spośród opcji H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 lub H21 aby wyznaczyć liczbę żyć dla każdego gracza.

W turze każdego gracza, ekran będzie wyświetlał losowy segment punktowy do trafienia.
Gracz musi trafić w podany segment w przeciągu 10 sekund. Jeśli tego nie zrobi jego rzut nie będzie zaliczony.
Jeśli gracz trafi w podany segment, usłyszy komunikat „Yes”, a następny segment pojawi się na ekranie.
Gracz rzuca do momentu aż spudłuje.
Jeśli gracz nie trafi w podany segment, usłyszy komunikat „Sorry”. Do rzutu podchodzi wtedy kolejny gracz.
Każde trafienie redukuje życia gracza o 1.
(W tej grze nie ma znaczenia czy trafisz w segment pojedynczy, podwójny lub potrójny).
Gracz, który pierwszy zredukuje swoje życia do 0 zostaje zwycięzcą.

Gra 17: Legs Over – G17 (Opcje: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Ta gra powinna być rozgrywana w co najmniej 3 osoby.
Celem gry jest przetrwanie i nie utracenie wszystkich swoich żyć.

Na początku gry każdy gracz ma tyle samo żyć.
Wybierz opcję 3,5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 aby wyznaczyć liczbę żyć dla każdego gracza.

Na początku gry, na ekranie wyświetli się losowy wynik.
Pierwszy gracz musi w 3 rzutach uzyskać większą sumę punktów niż wyświetlany wynik.
Jeśli tego nie zrobi, traci jedno życie.
Następny gracz musi trafić wyższy wynik niż poprzedni.
Jeśli tego nie zrobi, traci jedno życie.

Gracze muszą zdobywać wyższe wyniki od swoich poprzedników. W momencie gdy stracą wszystkie swoje życia zostają wyeliminowani z gry.
Ostatni gracz, który przeżyje zostaje zwycięzcą.

Gra 18: Legs Under – G18 (Opcje: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019, U021)

Ta gra powinna być rozgrywana w co najmniej 3 osoby.
Celem gry jest przetrwanie i nie utracenie wszystkich swoich żyć.

Na początku gry każdy gracz ma tyle samo żyć.
Wybierz opcję U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 lub U021, aby wyznaczyć liczbę żyć dla każdego gracza.

Na początku gry, na ekranie wyświetli się losowy wynik.
Pierwszy gracz musi w 3 rzutach uzyskać mniejszą sumę punktów niż wyświetlany wynik.
Jeśli tego nie zrobi, traci jedno życie.
Jeśli gracz nie trafi 3 rzutów i uzyska wynik 0, traci jedno życie.
Następny gracz musi trafić niższy wynik niż poprzedni.
Jeśli tego nie zrobi, traci jedno życie.
Jeśli gracz nie trafi 3 rzutów i uzyska wynik 0, traci także jedno życie.

Gracze muszą zdobywać niższe wyniki od swoich poprzedników. W momencie gdy stracą wszystkie swoje życia zostają wyeliminowani z gry.
Ostatni gracz, który przeżyje zostaje zwycięzcą.
Gracze rzucają do momentu, aż nie trafią.
Kiedy gracz nie trafi w plansze usłyszy komunikat „Sorry”, a tura przechodzi na następnego gracza.

Każdy trafienie redukuje życia gracza o 1.
(W tej grze nie ma znaczenia czy trafisz w segment punktowany pojedynczo, podwójnie lub potrójnie.)
Gracz, który zredukuje swoje życia do 0 zostaje zwycięzcą.

Dbanie o elektryczne rzutki

1. Nigdy nie używaj rzutek z metalowym zakończeniem. Metalowe zakończenia poważnie uszkodzą układ elektroniki oraz tarczę do gry.
2. Nie używaj nadmiernie dużej siły do rzutu. Rzucenie lotką zbyt mocne spowoduje uszkodzenie zakończenia lotki oraz może uszkodzić tarczę do gry.
3. Przy wyciąganiu lotki z tarczy do gry, przekręć ją w stronę ruchu wskazówek zegara. Ułatwi to wyciągnięcie lotki i wydłuży jej żywotność.
4. Wyciągnij baterie kiedy nie używasz gry. Wydłuży to życie baterii.
5. Nie wylewaj cieczy na pole do gry. Nie używaj środków do czyszczenia w spryskiwaczu, ściereczek nasączonych amoniakiem lub innymi środkami chemicznymi, ponieważ mogą spowodować stałe uszkodzenia.

Jak poradzić sobie z segmentem, który „utknął”?

Może zdarzyć się tak, że rzutka zaklinuje się pomiędzy segmentem punktowym, a łączeniem segmentów.
Jeśli to się wydarzy, gra zostanie zawieszona, a na ekranie zostanie wyświetlony segment, który jest zaklinowany.
Aby odblokować segment, wyciągnij rzutkę lub zepsutą końcówkę z tego segmentu. Jeśli problem dalej nie został rozwiązany, spróbuj poruszać segmentem aż wróci do swojej normalnej pozycji. Gra zostanie wznowiona w momencie, w którym została przerwana.

Porady dotyczące złamania końcówki lotki

Może zdarzyć się tak, że złamie się końcówka lotki i utknie w segmencie punktowym. Spróbuj ją usunąć przy pomocy szczypiec lub pęsety poprzez chwycenie wystającego elementu i wyciągnij ją. Jeśli jest to niemożliwe, możesz spróbować wypchać końcówkę przez segment punktowy. Użyj gwoździa, który jest mniejszy niż otwór w segmencie i delikatnie popchnij końcówkę do momentu aż wypadnie po drugiej stronie. Uważaj, aby nie popchnąć zbyt mocno, ponieważ może to uszkodzić układ elektroniczny znajdujący się wewnątrz tarczy do gry.
Nie należy się przejmować, jeśli końcówka rzutki zostanie złamana. To normalna sytuacja, która może wystąpić podczas używania rzutek z miękką końcówką. Do zestawu dołączone są dodatkowe końcówki, które możesz łatwo zastąpić. Zachowaj je na takie okazje. Przy wymianie końcówek zakupionych z innego źródła, upewnij się, że są identyczne jak te, które są dostarczone z tą wersją gry.

Warunki gwarancji – 2 lata

Froggiex® gwarantuje, że ten produkt jest wolny od wad materiałowych i/lub wykonawczych w warunkach normalnego użytkowania przez okres 2 lat od daty zakupu. Jeśli pojawi się wada podczas okresu gwarancyjnego i zostanie zgłoszona, Froggiex, który jest własnością IBCG Arkadiusz Ziętek, według własnego uznania:
1) dostarczy nowy produkt po sprawdzeniu usterki, w produkcie odesłanym przez użytkownika lub
2) zwróci kwotę w wysokości ceny zakupu przez użytkownika po sprawdzeniu usterki w produkcie odesłanym przez użytkownika.

Zgłaszanie usterek i wad: W celu zgłoszenia usterki powstałej podczas okresu gwarancyjnego, należy skontaktować się wysyłając wiadomość na adres: **ivory.sprzedaz@gmail.com** ze zdjęciem i opisem usterki. Decyzja o podjętych działaniach oraz następnych krokach jakie powinien wykonać użytkownik, zostanie przekazana drogą mailową.

Ograniczenia i wyjątki: Gwarancja obejmuje jedynie produkt (elektroniczne rzutki) wyprodukowany przez markę Froggiex®. Marka Froggiex® w zakresie dozwolonym przez prawo dostarcza ten produkt w stanie, w jakim się znajduje.
Niniejsza gwarancja nie dotyczy:

- Niewłaściwego użytkowania, innego niż wskazany w instrukcji
- Uszkodzeń spowodowanych czynnikami zewnętrznymi takimi jak: zbyt duże użycie siły, ogień, zalanie, trzęsienia ziemi oraz innymi przyczynami zewnętrznymi
- Używaniu akcesoriów innych niż te dostarczone wraz z produktem
- Elementów przeznaczonych do okresowej wymiany przez nabywcę w trakcie normalnego użytkowania produktu (baterie)
- Użytkowania tego produktu w celach komercyjnych

Marka Froggiex® nie ponosi odpowiedzialności za szkody przypadkowe lub wynikające z użytkowania produktu innego niż te, które zostało zawarte w instrukcji.

Produkt przeznaczony jest wyłącznie dla osób dorosłych lub dzieci powyżej 4 roku życia. Jeśli produkt będzie używała osoba niepełnoletnia, musi być pod stałym nadzorem osoby dorosłej. Korzystanie z tego produktu powinno być zgodne z zawartą instrukcją. W żadnym wypadku produkt nie powinien być modyfikowany.