

**ИНСТРУКЦИЯ К ЭЛЕКТРОННОЙ МИШЕНИ  
ДЛЯ ИГРЫ В "ДАРТС"  
МОДЕЛЬ: ELECTRO SERIES 2**



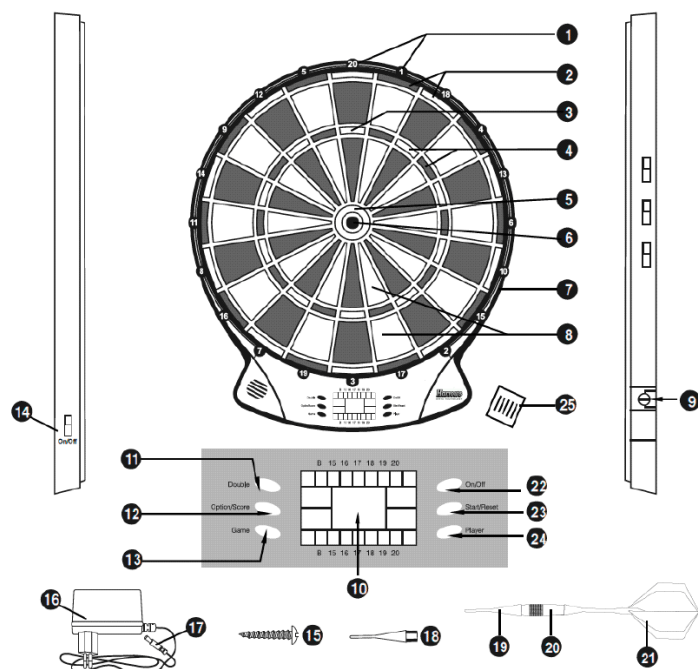
**GB** Manual Instruction  
**DE** Anleitung  
**FR** Mode d'employ  
**ES** Instrucciones  
**IT** Istruzioni  
**NL** Instructies

**Harrows**  
DARTS TECHNOLOGY

**СОДЕРЖАНИЕ**

Описание .....	3
Инструкции по установке .....	4
Советы и руководства .....	5
Настройка и функции .....	5
Правила игры .....	8
Устранение неисправностей .....	12
Предупреждение о безопасности .....	13

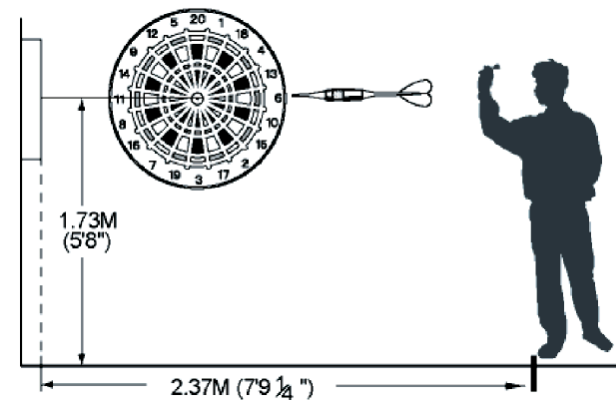
## ЭЛЕКТРОННАЯ МИШЕНЬ ДЛЯ ИГРЫ В ДАРТС ДРОТИКАМИ С ПЛАСТИКОВЫМИ (МЯГКИМИ) НАКОНЕЧНИКАМИ



- 1 – Номера сегментов
- 2 – Внешнее узкое кольцо, при попадании в которое очки удваиваются (x2)
- 3 – Высший балл (60 очков)
- 4 – внутреннее узкое кольцо, при попадании в которое очки утраиваются (x3)
- 5 – Внешнее кольцо Bull's Eye (25 очков)
- 6 – Внутреннее кольцо Bull's Eye (50 очков)
- 7 – Край мишени с номерами сегментов (0 очков)
- 8 – Одиночное кольцо (x1)
- 9 – Разъем адаптера
- 10 – Дисплей, на котором отображаются очки
- 11. – кнопка удвоения
- 12 – Кнопка «Опции/Очки»
- 13 – Кнопка «Игра»

- 14 – кнопка включения/выключения звука
- 15 – шуруп, 2 шт.
- 16 – Адаптер (приобретается отдельно)
- 17 – штепсельная вилка (приобретается отдельно)
- 18 – запасной наконечник дротика, 20 шт.
- 19 – мягкий наконечник
- 20 – тело
- 21 – оперение и хвостовик
- 22 – кнопка включения/выключения
- 23 – Кнопка «Начать/сбросить»
- 24 – кнопка «Игрок»
- 25 – разъем для аккумуляторных батарей

## ИНСТРУКЦИИ ПО УСТАНОВКЕ



### ИНСТРУМЕНТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ СБОРКИ:

- отвертка и дрель - (не включены)
- 3 батарейки AA (не входят в комплект) или адаптер (приобретается дополнительно)

1. Выберите подходящее место около 2,5 м (8 футов) открытого пространства. Расстояние между мишенью и игроком должно быть 2.37 м (7 футов 9 ¼ дюйма). Если Вы хотите использовать адаптер (приобретается отдельно), пожалуйста, убедитесь, что длина кабеля адаптера достаточна для того, чтобы подключить кабель к электрической розетке.
  2. Расположите мишень на стене таким образом, чтобы центр мишени располагался на расстоянии 1,73 м (5 футов 8 дюймов) от пола. Обозначить отверстия в мишени на стене с помощью карандаша.
  3. Просверлите отверстия, которые вы отметили с помощью карандаша, и повесьте мишень помощью монтажных винтов.
  4. Отсек для батареек находится сзади мишени. Чтобы открыть отсек, выверните шурупы и снимите заднюю крышку. Вставьте 3 батарейки AA (не прилагаются) в отсек для батареек. Установите заднюю крышку и закрепите винтом. Или: Подключите адаптер переменного тока (поставляется отдельно) к розетке и воткните шнур в мишень. Адаптер переменного тока должно быть 230 В - 5В/100мА. ⊖-⊕-⊕
- ВНИМАНИЕ:** Если мишень работает от батарей, пожалуйста, отсоедините сетевой адаптер, чтобы избежать удара электрическим током.
5. Ознакомьтесь с функциями вашей мишени перед использованием. Если вы считаете, что мишень работает не правильно, пожалуйста, обратитесь к разделу «Устранение неисправностей» настоящих инструкций.

## СОВЕТЫ И РУКОВОДСТВА

- Никогда не используйте дротики с металлическим наконечником. Металлический наконечник дротика может серьезно повредить электрические цепи позади сегментов и некоторые другие детали.

- Не используйте чрезмерную силу при броске дротика. Нет необходимости бросать интенсивно, чтобы дротики летели в нужном направлении. Вес дротика не должен превышать 16 грамм.

- Чтобы исключить отскок дротика из-за сильного удара, удостоверьтесь, что Вы используете подходящие наконечники, подобные положенным в Вашу коробку при покупке. Не рекомендуется использовать дротики с длинными наконечниками.

- Вынимая дротик из мишени, выкручивайте его. Не следует дротик тянуть.

## НАСТРОЙКА И ФУНКЦИИ

### НАСТРОЙКА ИГРЫ

ON/OFF



GAME



OPTION



PLAYER



START/  
RESET



ON/OFF

Нажмите кнопку включения / выключения, чтобы начать установку.

Нажмите кнопку «Игра», чтобы выбрать одну из игр. См. Таблицу 1 – ГРУППА. Код игры появится на экране.

Нажмите кнопку «Опции» для выбора для выбора других параметров в группе. Параметры имеют кодовое обозначение. См. Таблицу 1.

Нажмите кнопку «Игрок», чтобы выбрать количество игроков. Если индикатор хода горит, это значит, что игрок выбран.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Чтобы играть с компьютером, продолжайте нажимать кнопку «Игрок» до тех пор, пока на экране не появится надпись «C1». Показываются C1, C2, C3, C4 и C5 от простого к сложному

Затем нажмите кнопку «Начать/Сбросить», чтобы начать игру.

Нажмите кнопку включения / выключения, чтобы выключить игру.

## ВЫБОР ИГРЫ

ИГРА	ВАРИАНТ ИГРЫ		
	Группа	Код	Игра
_01	301	301	301 to 999
	501	501	301 to 999
	601	601	301 to 999
	701	701	301 to 999
	801	801	301 to 999
	901	901	301 to 999
	999	999	301 to 999
LEA	301	Liga 301	301 to 999
	501	Liga 501	301 to 999
	601	Liga 601	301 to 999
	701	Liga 701	301 to 999
	801	Liga 801	301 to 999
	901	Liga 901	301 to 999
RCL	rcl	Round the clock	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320
	S-o	Shoot-Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
	SHi	Shanghai	101, 105, 110, 115
	HAL	Halve-It	12
CUP	100	Count Up 100	0 to 100
	200	Count Up 200	0 to 200
	300	Count Up 300	0 to 300
	400	Count Up 400	0 to 400
	500	Count Up 500	0 to 500
	600	Count Up 600	0 to 600
	700	Count Up 700	0 to 700
	800	Count Up 800	0 to 800
900	Count Up 900	0 to 900	
His	HiS	High Score	3 to 14
ORS	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13,
	Und biG	Unders Big-6	15, 17, 19, 21
CRI	cri	Cricket - (Standard)	0, 20, 25
	noc	No Score Cricket	
	Cut	Cut Throat Cricket	
	PUP LPc	Killer Cricket Low Pitch Cricket	
Примечание: «0»: особый порядок отсутствует «20»: закрывает числа от 20, 19, 18, 15, 16, 17 до «яблочка» «25»: закрывает числа от «яблочка», 15, 16, 17, 18, 19 до 20			
Color	CL2	Color	100, 200, 300, 400, 500
	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500
	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500
	NC2	No Color	3 to 7 marks
	Fdc	Free-Dart Color	5, 10, 15, 20
S-1	S-1	Shooting I	
	S-2	Shooting II	
	S-3	Shooting III	
	S-4	Shooting IV	

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

### DOUBLE

Для игр 301-999 вы можете установить дополнительные опции (см. ОПИСАНИЕ ИГР). Изменения можно делать как до начала, так и во время игры. Возможные варианты:

Open In / Open Out                      Double In (DI) / Open Out  
Open In (DO) / Double Out (DO)      Double In / Double Out (DI)

### SCORE

Нажав эту кнопку, Вы можете посмотреть результаты других игроков. Во время просмотра игра переходит в режим паузы. Игра возобновляется после возврата к игроку, с которого начался просмотр.

### START/ RESET

Нажав эту кнопку во время игры, вы приостановите игру и сбросите текущие очки. Повторное нажатие кнопки приведет к повторному старту той же игры с теми же настройками. Игра начнется с начала. Вы также можете сделать новый выбор.

### ON/OFF Switch

На панели мишени располагается кнопка включения / выключения звука.

## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

1. Игроки на дисплее обозначаются, как P1, P2 и т.д.. За один подход игроку дается право бросить 3 дротика. Три маленькие точки над счетом отображают количество оставшихся дротиков.
2. Компьютер автоматически отслеживает пораженные сектора, суммарный счет. Одиночные, двойные или тройные значения обозначаются черточками перед цифрой. Например. Одиночная 18 отображается как "\_18\ Двойная как "=18' или "d18" Тройная 18 обозначается тремя черточками. Bull's Eye обозначается "-25'.
3. Перед броском всегда дожидайтесь звукового сигнала.
4. После каждого подхода из трех бросков, мишень встает в режим паузы (если не включена опция SOLITAIRE). Выньте дротики и нажмите PLAYER для продолжения игры.
5. Игра заканчивается после определения призовых мест для игроков. Нажимайте кнопку PLAYER или SCORE для просмотра конечного счета и места игрока.

## ИГРЫ

### **ИГРА: 301-999**

Это наиболее популярная игра, в которую играют в наибольшем количестве турниров. Каждый игрок начинает игру с 301 очка (501, 601, и т.д.). В конце каждой серии бросков каждого игрока, сумма трех брошенных дротиков вычитается из счета игрока. Игра продолжается, с каждым попаданием, приближая счет к нолю. Игра заканчивается, когда первый игрок обнулil свой счет. Если игрок бросает дротик в поле с большим количеством очков, чем остающийся счет, он прекращает серию бросков, и счет возвращается обратно к количеству очков до текущей серии бросков. Выбирая Double-In или Double-Out опции. Вы можете сделать игру даже более интересной. "Double In" - Игрок должен попасть в двойной сектор, чтобы начать игру. "Double Out"- Игрок должен попасть в двойной сектор, чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным нолю. "Master Out"- Игрок должен попасть в двойной сектор, двойной Bull's Eye или в тройной сектор, чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным нолю. Пример: Предположим, что мы играем "Double Out". Если остающийся счет - 20, игрок может победить, поражая двойной сектор 10 первым дротиком, или первый-10, а затем двойной 5, и т.д.

### **ИГРА: LEAGUE 301-999**

Команда играет в 301-999. Очень популярна среди игроков в дартс. В игре участвуют 2 команды и до 4 игроков в команде. Например: игрок 1 и игрок 3 играют против игроков 2 и 4. Правилам, что и в игре 301-999.

### **ИГРА: ROUND THE CLOCK**

Это основная игра для повышения квалификации в дартс. Каждый игрок пробует попасть в каждый сектор от 1 до 20 последовательно. В каждой серии, игроку дается по три дротика, чтобы выбить указанный сектор. Если сектор поражен, игрок, бросает в следующий сектор и продолжает до использования всех трех дротиков. Тогда игра переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, когда все игроки выбили все номера от 1 до 20. Победителем является первый попавший во все сектора игрок. Примечание: удвоения и утроения сектора считаются как одинарные попадания.

### **ИГРА : Shoot-Out**

Это игра как для начинающих, так и для опытных игроков. Компьютер случайно выбирает номер сектора и показывает его на дисплее. Если сектор поражен в пределах 10-секундного интервала, раунд выигран. Выигрыш объявлен звуком. Если бросок не попадает в сектор или истекает 10 секунд сигналы оповещают о неудаче игрока. Игрок первым выигравший 15 раундов побеждает. Для трудности, Вы можете ограничить попадания только в двойной или тройной сектор "Бычий Глаз" показывается как "25".

### **ИГРА : SHANGHAI**

Это вариант игры Round-The-Clock, с той разницей, что игра ограничена 7 подходами или 21 броском. Игрок начинает с 1 до 20 и Bull's Eye. Двойные и тройные сектора засчитываются. Например, попадание в двойную 3 засчитывается как 2x3=6 очков. Выигрывает игрок, набравший за 7 подходов большее количество очков.

### **ИГРА : HALVE-IT**

В игре участвуют сектора 12, 13, 14, любой двойной, 15, 16, 17, любой тройной, 18, 19, 20 и Bull's Eye. Все начинают игру с 12 сектора и в следующем подходе переходят к следующему. Двойные и тройные попадания засчитываются. Если игрок за один подход ни разу не попал в предлагаемый сектор, его счет сокращается наполовину. Выигрывает тот, кто набрал больше очков.

### **ИГРА: COUNT-UP**

Это просто забава. Цель этой игры состоит в том, чтобы набрать равное или большее количество очков, чем predetermined цель раньше других игроков. Каждый игрок имеет три броска в серии и должен попытаться набрать как можно больше очков за каждый бросок. Цель может быть установлена в 100 и выше очков с дельтой 100.

### **ИГРА : HIGH SCORE**

Эта игра часто играется на dart турнирах, чтобы определить квалификацию. Игроки должны выиграть столько, сколько возможно из установленного числа раундов (обычно 7 раундов). Каждый имеет три броска в каждом раунде. В конце последнего раунда игрок, который набрал максимальное количество побед, объявляется победителем.

### **ИГРА: OVERS**

Это простая и быстрая игра. Игрок должен выбить столько же или больше очков, чем его соперник в предыдущем подходе. Если результат оказался меньше, то у игрока вычитается 1 "жизнь". Обычно игрокам дается по 3 жизни, но с помощью HANDICAP их можно увеличить до 7. Побеждает игрок, оставшийся в живых.

### **ИГРА : UNDERS**

Игра аналогична OVERS. Здесь нужно выбить столько же или меньше очков, чем набрал соперник в предыдущем подходе. Если результат больше, то 1 жизнь вычитается. Промахи или исключенные попадания штрафуются 60 очками. Побеждает игрок, оставшийся в живых.

### **ИГРА : BIG-6**

Игра начинается с одиночной 6. Игрок должен хотя бы раз за подход попасть в 6, чтобы не потерять жизнь. Если ему удастся попасть первым или вторым дротиком, то у него есть возможность оставшимся дротиком обозначить следующую цель, в которую должен попасть соперник. Одиночные, двойные и тройные сектора считаются разными целями. Стратегия состоит в том чтобы задать сопернику наиболее трудную цель, например тройную 20 или двойной Bull's Eye. Побеждает игрок, оставшийся «в живых».

### **ИГРА : CRICKET- Standard**

Cricket - стратегическая игра для мастеров или начинающих и очень популярна в Америке и Центральной Европе, Игроки выбирают стратегию обороны или нападения в зависимости от состояния игры. В любой точке игры каждый игрок может сделать усилие, чтобы увеличить счет или сделать попытку блокирования других игроков от выигрыша. Используются только сектора от 15 до 20 и "Бычий Глаз". Каждый игрок бросает три дротика. Когда сектор поражен игроком три раза, он становится "закрыт" для соперников для дополнительного набора очков. Удвоения или утроения сектора считаются как два или три попадания соответственно при открытии сектора и как удвоенная или утроенная числовая стоимость при наборе очков. Когда сектор поражен три раза всеми игроками, считается, что номер "закрыт" и больше никем не может быть использован для набора очков. Игрок может продолжать выигрывать на "Открытом" номере пока он не становится закрытым. Игра заканчивается, когда все номера закрыты.

Вы имеете выбор установки ограничения для определенного игрока на последовательный заказ номеров, которые нужно открыть. Нажмите кнопку "Handicap" после кнопки "Player". Это будет увеличивать трудность. Пример :  
a) Нажмите кнопку " Player" до появления P1. Затем нажимайте кнопку "Handicap" до тех пор, пока на дисплее не появится "20". Это указывает, что Игрок 1 должен открывать номера в последовательности 20,19, 18, 17,16, 15 и "Бычий Глаз".  
b) Нажмите кнопку "Player" снова (P2 индикатор). Затем нажимайте кнопку "Handicap" до тех пор, пока на дисплее не появится "25". Это указывает, что Игрок 2 должен открыть номера в последовательности - Bull's Eye, 15,...,20. Побеждает игрок, который открыл все номера первым и собрал больше всего очков.

### **ИГРА: NO SCORE CRICKET**

Это - упрощенная версия Cricket. Победитель - тот, кто закрыл все сектора первым. Нет никакого преимущества в попадании в уже открытый сектор потому, что счет не сохраняется.

### **ИГРА: CUT THROAT CRICKET**

Это версия Cricket с подсчетом очков. Когда игрок попадает в открытый номер, очки добавляются к счетам противников, которые еще не попали три раза в этот сектор. Если Вы три раза попали в сектор, тогда Вы защищены от штрафных очков. Игрок, который имеет минимальный счет и закрыл все сектора, объявляется победителем. Если игроки имеют одинаковые счета, тогда игрок, который открыл все номера первым, считается победителем. Если игрок закрыл все сектора, но имеет более высокий счет, то он должен продолжать поражать открытые сектора, чтобы превзойти кол-во очков других игроков. Следовательно, самая лучшая стратегия должна состоять в том, чтобы, закрыть сектора как можно быстрее и избежать штрафных очков, не упуская случая, чтобы оштрафовать других.

### **ИГРА: KILLER CRICKET**

Эта игра похожа на игру No Score Cricket. Когда число закрыто, игрок имеет возможность обойти соперника, попав в те же числа снова. Но если у соперника числа тоже закрыты, то с этого игрока отметки не снимаются. Примечание: вместо включения лампочки, каждая положительная маркировка включает лампочку на экране. Игрок, который первый закрывает все числа, выигрывает игру. Например: для числа 19 игрок 1 имеет 1 попадание (1 отметку), игрок 2 имеет 2 попадания (2 отметки) а игрок 19 закрыл число 19 (3 отметки). Игрок 4 три раза попадает в 19, таким образом он тоже закрывает число 19. Затем игрок 4 целится и попадает в число 19 снова. Следовательно, у игрока 1 и 2 исчезает 1 отметка для числа 19, а у игрока 3 нет. Это означает, что игроки 1 и 2 ушли дальше от закрытия числа 19.

### **ИГРА: LOW PITCH CRICKET**

В этой версии игры используются сегменты с меньшими значениями на мишени, по сравнению со стандартной версией Cricket. Игрокам необходимо закрыть сегменты 1, 2, 3, 4, 5, 6, а также попасть в «яблочко». В остальном к игре применяются правила стандартной версии игры Cricket.

### **ИГРА: COLOR**

Чтобы начать эту игру, каждый игрок должен бросить один дротик, чтобы определить, на какой блок / цвет (№ 20 цвет или цвет № 1) и кто будет совершать бросок. (Если игрок попадает в яблочко этим дротиком, он должен бросить еще раз, чтобы определить цвет). Затем каждый игрок пытается поражать мишени своего цвета, чтобы набирать очки (которые должны быть определены и установлены в разделе «Варианты игры» до начала игры: 100, 200, 300, 400 или 500). Если игрок бросает дротики в цвет соперника, то метка ему не засчитывается. Bull's Eye также суммируется. Первый игрок, достигший финального балла, выигрывает игру.

### **ИГРА: BONUS COLOR**

В эту игру играют так же, как и в игру Color. Но если игрок бросает дротики в цвета своего противника, то очки добавляются сопернику.

### **ИГРА: CORRECTIONAL COLOR**

В эту игру играют так же, как и в игру Color. Но если игрок бросает дротики в цвета своего противника, то очки вычитываются из суммы очков данного игрока.

### **ИГРА: NO SCORE COLOR**

В эту игру играют так же, как и в игру Color со следующим исключением. Каждый игрок пытается попасть в свой цвет, чтобы получить одну отметку. (Общее количество отметок должно быть определено заранее в разделе настоек игры: 3, 4, 5, 6, или 7 отметок). Если игрок бросает дротики в цвета своего соперника с него снимается одна отметка, а игрок пропускает ход. (Яблочко не учитывается при подсчете общей суммы очков.) Победителем станет игрок, у которого останутся отметки (когда у остальных игроков отметок не останется).

### **ИГРА: FREE-DART COLOR**

В эту игру играют так же, как и в игру Color со следующим исключением. Каждый игрок пытается попасть в свой цвет, чтобы получить максимально возможное количество очков. (Общее количество дротиков, которые можно бросить, должно быть определено заранее в разделе настоек игры: 5, 10, 15 или 20). Если игрок бросает дротики в цвета своего соперника, набранные очки не засчитываются (Яблочко учитывается при подсчете общей суммы очков.) Победителем станет игрок, набравший большее количество очков, после того, как были брошены все дротики.

### **ИГРА: SHOOTING I**

В этой игре каждый игрок бросает три дротика. Игрок, набравший наибольшее количество очков, после того, как он бросил 3 дротика, выигрывает в раунде. Игра продолжается до тех пор, пока один игрок не выигрывает 7 раундов.

### **ИГРА: SHOOTING II**

В эту игру играют так же, как и в игру Shooting I. Но засчитываются только те дротики, которые попали в круг с обычными очками, в круг удвоения и утроения очков: 15, 16, 17, 18, 19, 20, яблочко. Победителем является игрок, который первый выигрывает 7 раундов.

### **ИГРА: SHOOTING III**

В эту игру играют так же, как и в игру Shooting II. Победителем является игрок, который первый выигрывает 4 раунда.

### **ИГРА: SHOOTING IV**

В эту игру играют так же, как и в игру Shooting I. Но засчитываются только те дротики, которые попали в круг с обычными очками, в круг удвоения и утроения очков: 15, 16, 17, 18, 19, 20, яблочко. Игра продолжается 7 раундов, а победителем является игрок, выигравший 4 раунда.

## **УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ**

### **Отсутствует питание**

Убедитесь, что аккумуляторные батареи вставлены правильно.

При использовании дополнительного адаптера, пожалуйста, проверьте и убедитесь, что адаптер правильно подключен к электрической розетке, а электрическая вилка правильно подключена к разъему на мишени.

### **Не засчитываются очки**

Убедитесь, что игра находится в режиме настройки, игра стоит на удерживании или в середине подсчета очков. Нажмите кнопку «Начать/Сбросить», чтобы увидеть, начнет ли игра воспроизводиться. Вы также можете проверить, не «залипла» ли какая-то кнопка или сегменты.

### **«Залипание» сегмента или кнопки**

Во время транспортировки или в ходе нормальной игры сегменты могут временно «залипнуть». Если такая ситуация случается, то все автоматические функции подсчета очков перестают работать. Аккуратно выньте дротик из мишени или пошевелите сегмент пальцем, чтобы освободить сегмент. Игру затем можно возобновить, функции подсчета очков должны начать снова работать в нормальном режиме.

### **Извлечение сломанных наконечников**

Мягкие наконечники могут сломаться и застрять в мишени. В этом случае, попробуйте вытащить их аккуратно с помощью плоскогубцев. Примечание: чем тяжелее дротик, тем выше вероятность погнуть или сломать наконечник (иглу).

### **Помехи или электромагнитные помехи**

В случае электромагнитных помех электронные компоненты мишени могут работать не стабильно или вообще могут перестать работать. (Например: сильная гроза, мощный скачок напряжения, частичное нарушение электроснабжения или нахождение в непосредственной близости от электродвигателя или микроволновой печи.) Для восстановления нормальной работы мишени, выньте батарейки на несколько секунд, а затем вставьте их снова. Убедитесь, что источник помех был устранен.

Гарантия аннулируется, если мишень была открыта / разобрана.

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О БЕЗОПАСНОСТИ

### ВНИМАНИЕ!

Различные типы батарей или старые и новые батареи не должны совместно использоваться.

Батарейки, не подлежащие подзарядке, запрещается перезаряжать.

Аккумуляторные батареи, которые можно перезаряжать, должны быть вынуты из мишени до начала их перезарядки.

Использованные батарейки должны быть извлечены из мишени.

Батареи должны быть вставлены с соблюдением полярности.

Клеммы питания не должны быть закорочены.

Используйте только рекомендованные адаптеры (см. инструкции по установке).

Адаптер – не игрушка!

Не подвергайте мишень воздействию экстремальных погодных условий и температур.

Избегайте попадания влаги или жидкости на мишень.

Чистить мишень следует слегка влажной тряпкой с использованием небольшого количества чистящего средства.

Перед началом чистки отключите мишень от источника электропитания.

### ВНИМАНИЕ!

Дартс – это вид спорта, дротики не игрушка. Дети должны играть только под присмотром взрослых. Запрещается бросать дротики в людей. Надлежащее использование игры, позволит избежать риска получения телесных повреждений или травм.

### ВТОРИЧНАЯ ПЕРЕРАБОТКА



Значок с изображением перечеркнутого мусорного бака означает, что данное изделие, батарейки, адаптер (приобретается отдельно) нельзя выкидывать вместе со стандартными хозяйственными отходами.

Отходы подобного рода следует утилизировать отдельно.

Использованные продукты следует отнести в авторизованный пункт сбора отходов данного рода для последующей переработки. Данные действия позволят защитить окружающую природу и Ваше здоровье!

**Harrow's**  
DARTS TECHNOLOGY

Пожалуйста, сохраните настоящую инструкцию.  
СДЕЛАНО В КИТАЕ.

