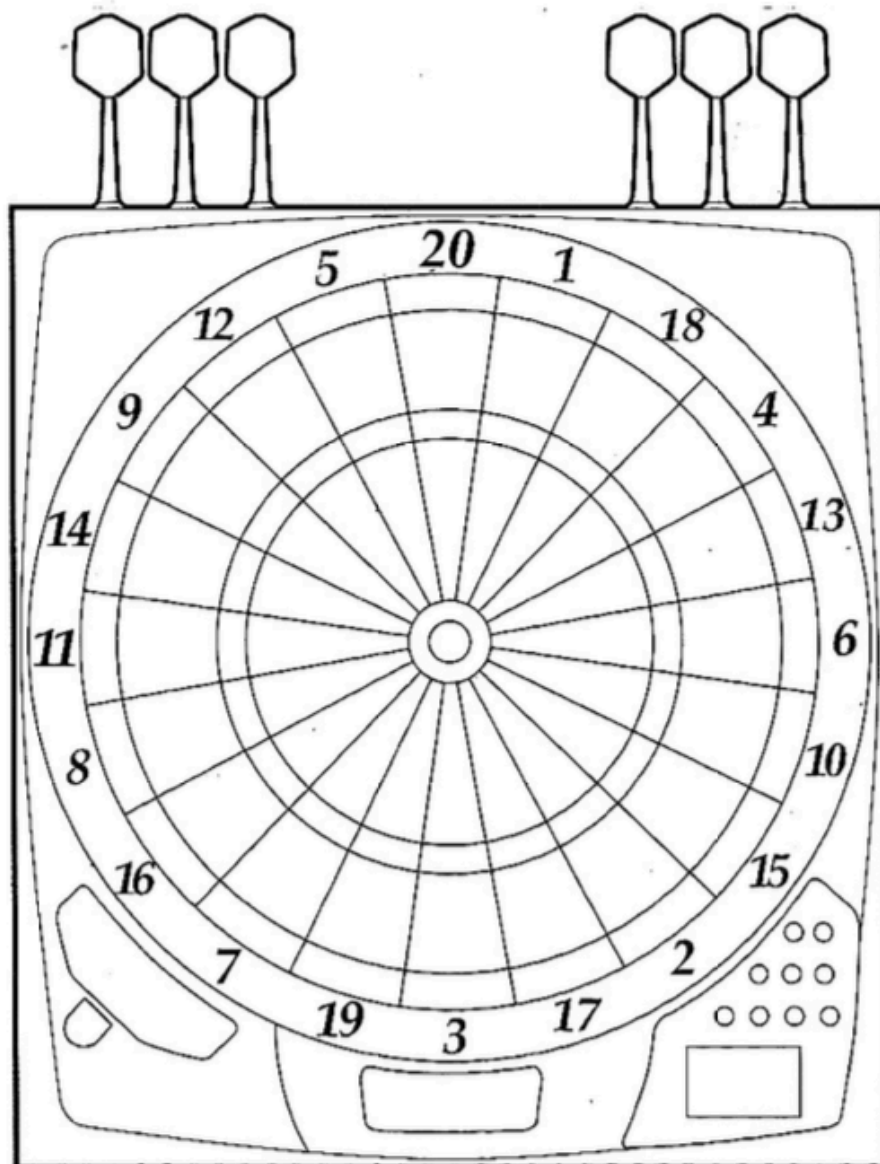


WORLD CHAMPION



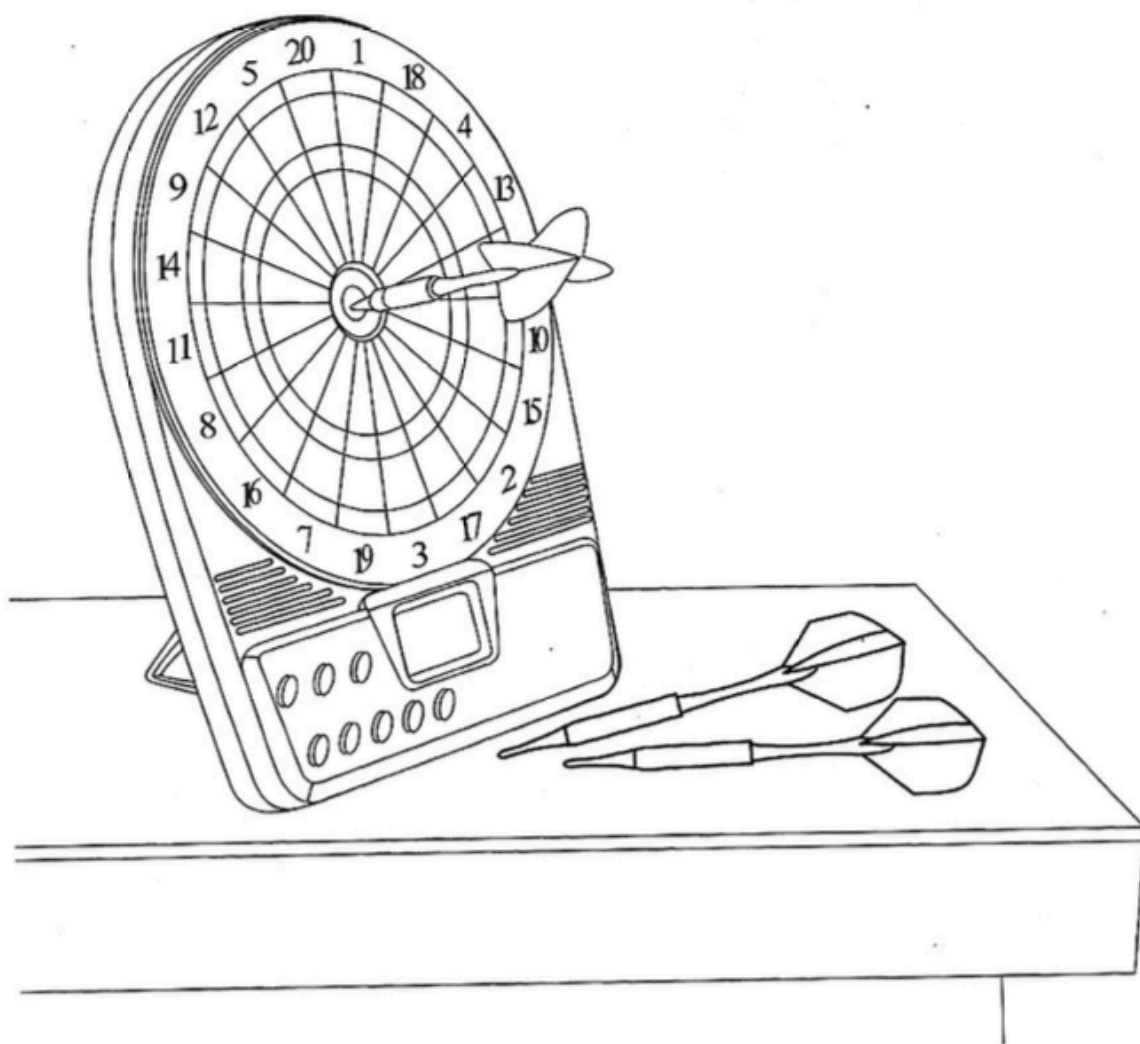
ЕЛЕКТРОННА

МИШЕНА ЗА ДАРТС

No.189 / No.289 / No.489

**Ръководство за употреба и инструкции
за игрите**

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Електронна
мишена за дартс
Ръководство за употреба и инструкции
за игрите**

Благодарим Ви, че закупихте Вашата електронна мишена за дартс
М.У.

Предупреждение:

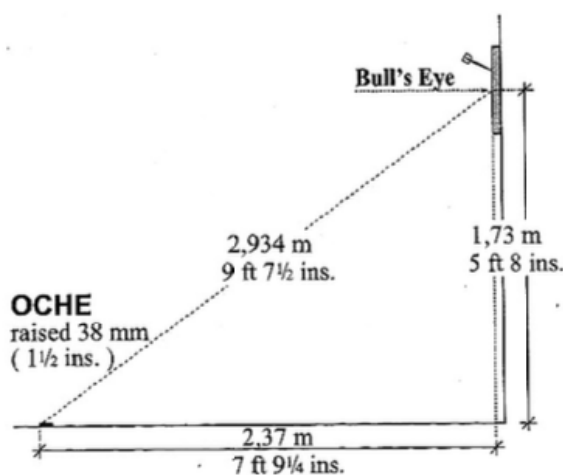
Тази мишена за дартс не е играчка и трябва да се използва само под компетентен надзор от възрастен. След като приключите с играта, уверете се, че стреличките са прибрани безопасно и далеч от обсега на малки деца.

Характеристики на продукта

- LCD екран
- Синя LCD подсветка
- Автоматично изчисляване на резултатите
- Електронни звуци при попадане на стреличките в мишената
- 18 игри с множество нива и опции
- Максимум 8 играчи
- Автоматично изключване 30 минути след края на играта

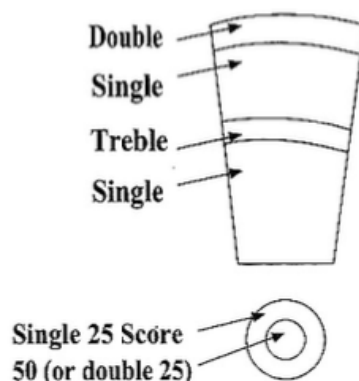
Стандартен монтаж

Изберете място на стената с около 3 метра свободно пространство отпред, за да окачите мишената на височина 1.73 метра от пода до центъра (Bull's Eye). Играчите трябва да стоят на разстояние 2.37 метра (линията за хвърляне) от мишената, когато хвърлят стреличките. (Вижте изображението)



Система за точкуване

Сегмент	Резултат
Единични сегменти	Резултат X1
Двойни сегменти	Резултат X2
Тройни сегменти	Резултат X3
Вътрешен пръстен	1 X 25
Център (Bull's Eye)	50 (25X2)



Дефиниция на бутоните

1. Натиснете бутона "POWER" и играта влиза в нормален работен режим, след като чуете звук.
 2. Използвайте бутона "GAME", за да изберете игри (G01-G18). Бутонът "GAME" може също да излезе от игра и да се върне към първоначалното състояние.
 3. Бутонът "OPTION" може да се използва за избор на под-игра на играта (G01-G18).
 4. Използвайте бутона "PLAYER", за да изберете броя на играчите преди игра, стойността по подразбиране е 2.
 5. Бутон "HANDICAP" (използва се за избор на трудност на играта). Например, ако 4 играчи играят игра "G01" едновременно, играч едно може да избере 800, играч две може да избере 200, играч три може да избере 500 и играч четири може да избере 300.
 6. Бутон "LIGHT" (използва се за включване или изключване на LCD подсветката).
 7. Бутонът "DOUBLE IN/OUT" се използва само за G02, моля, вижте инструкциите за работа с играта за подробности.
 8. Бутонът "SOUND" се използва за избор на звук или без звук.
 9. Бутонът "ELIMINATE" се използва за изчистване или възстановяване на резултата от текущата стреличка.
 10. Бутонът "START/NEXT" се използва за стартиране на игра и преминаване към следващия играч. Звукова индикация
- "Laser" Този звук се издава, когато са ударени единични сегменти.
 "Double" Това съобщение се дава, когато е ударен двоен сегмент.
 "Treble" Това съобщение се дава, когато е ударен троен сегмент.
 "Bull's Eye" Това съобщение се дава, когато е ударен центърът.

"Too High" Това съобщение се дава, когато резултатът се отброи до 0 или е равен на 1 и се използва само в игра "G02".

"Score" Това съобщение се дава, когато играчът получи точки, използва се само в игри "G05" и "G06".

"Close" Това съобщение се дава, когато е ударен сегментът, който завършва играта.

"Open" Това съобщение се дава, когато е ударен сегментът, който отваря или стартира играта.

"Winner" Това съобщение се дава, когато е постигнат печелившият резултат!

"NEXT PLAYER" Това съобщение се дава, за да укаже да се натисне бутонът START/NEXT, тъй като предишният играч е хвърлил своите 3 стрелички.

"Ye" Това съобщение се дава, когато е ударен сегментът "цел".

"SORRY" Това съобщение се дава, когато е ударен сегмент, който не е цел. Инструкции за работа с игрите

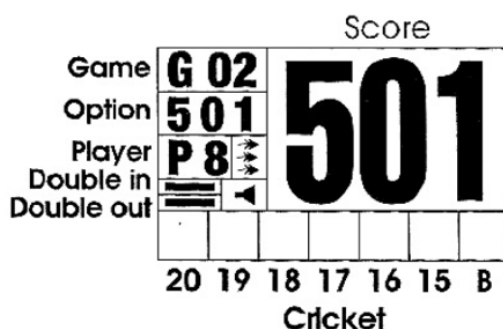
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Резултатите на всеки играч ще се натрупват от 0 за всяко попадение.

Първият играч, достигнал или надвишил определения резултат, е победител.

G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Резултатите на всеки играч ще се намаляват от зададения резултат за всяко попадение. Първият играч, достигнал резултат 0, е победител.
2. Играчите могат да избират различни режими на игра чрез бутона "DOUBLE IN/OUT". (Вижте снимката по-долу)



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Когато е показано "Double in", това означава, че играта може да започне само чрез хвърляне на дубъл (т.е. удряне на "Double Segment")

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Когато е показано "Double out", това означава, че играта може да завърши само чрез хвърляне на дубъл - обаче ако след хвърляне на една, две или три стрелички резултатът е 1 или под 0, това означава "bust" (превишаване) и играчът не може да регистрира никакъв резултат и се връща към резултата, от който е започнал, като се дава съобщението "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Когато са показани "Double in" и "Double out", това означава, че играта трябва да започне и да завърши с хвърляне на дубъл.

	Score					
Game	G 02		501			
Option	5 0 1					
Player	P 8	→→→				
Double in	==	↵				
Double out						
	20	19	18	17	16	15 B

G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Означава удряне на всеки сегмент за точки.
2. 5 Ударете сегментите от 1 до 5 по ред.
3. 10 Ударете сегментите от 1 до 10 по ред.
4. 15 Ударете сегментите от 1 до 15 по ред.
5. 20 Ударете сегментите от 1 до 20 по ред. След като бъде избрано едно от горните нива, играчът трябва да хвърли стреличките си в сегмента според дадения съвет - след всяко хвърляне ще бъде индикиран следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Означава, че можете да удряте само двойни сегменти, за да получите точки.
2. "205" Ударете сегментите от 1 до
5. "210" Ударете сегментите от 1 до 10. "215" Ударете сегментите от 1 до 15. "220" Ударете сегментите от 1 до 20.

3. Играчът трябва да хвърли стреличките си в сегмента според указанията. Ако е ударен правилният сегмент, ще бъде указан следващият сегмент и ще чуете "Yes" или "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Означава, че можете да удряте само тройни сегменти, за да получите точки. 305 Ударете сегментите от 1 до 5. 310 Ударете сегментите от 1 до 10. 315 Ударете сегментите от 1 до 15. 320 Ударете сегментите от 1 до 20.
2. Играчът трябва да хвърли стреличките си в сегмента според указанията. Ако е ударен правилният сегмент, ще бъде указан следващият сегмент и ще чуете "Yes" или "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

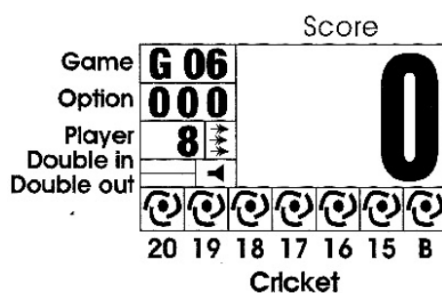
1. Валидно е само когато са ударени 15, 16, 17, 18, 19, 20 или центърът.
2. Играчът, който пръв удари всички горепосочени сегменти три пъти, е победител.

Удар в единичен сегмент - брои се веднъж. Удар в двоен сегмент - брои се два пъти. Удар в троен сегмент - брои се три пъти.

3. "000" - Можете да удряте всеки сегмент от 15, 16, 17, 18, 19, 20 и центъра. Тези сегменти могат да бъдат удряни в произволен ред.

"020" - Трябва първо да ударите 20 три пъти, след това да следвате с 19, 18, 17, 16, 15 и центъра по ред. "025" - Трябва първо да ударите центъра три пъти, след това да следвате с 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.

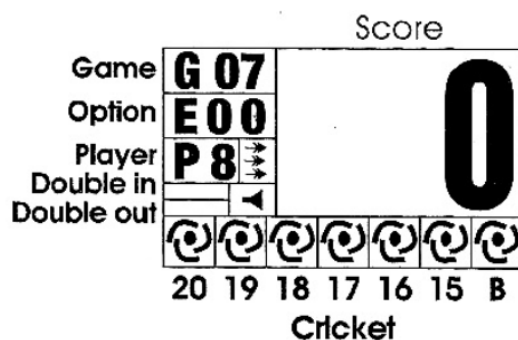
4. Всеки сегмент има три индикатора "^". Когато бъде ударен веднъж, един "^" ще светне. Когато всички "^" светнат, играта приключва. (Вижте снимката по-долу.)



5. Играчът, който пръв включи всички "^", е победител.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Валидно е само когато са ударени 15, 16, 17, 18, 19, 20 или центърът.
2. Играчът, който пръв удари всички горепосочени сегменти три пъти, е победител. Удар в единичен сегмент – брои се веднъж. Удар в двоен сегмент – брои се два пъти. Удар в троен сегмент – брои се три пъти.
3. "E00" - Можете да удряте всеки сегмент от 15, 16, 17, 18, 19, 20 и центъра. Сегментите могат да бъдат удряни в произволен ред. "E20" - Трябва първо да ударите сегмент 20 три пъти, след това да следвате с 19, 18, 17, 16, 15 и центъра по ред. "E25" - Трябва първо да ударите центъра три пъти, след това да следвате с 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.
4. Всеки сегмент има три индикатора "^". Когато бъде ударен веднъж, един "^" ще светне.
5. Всеки сегмент за точки е отворен и може да носи точки само след като е ударен 3 пъти от всеки играч, но ще бъде затворен и няма да носи точки, ако всички играчи го ударят 3 пъти.
6. Всеки играч трябва да се опита да удари сегмента 3 пъти, за да влезе в статус "орен" (отворен) и да започне да трупа точки.
7. Преди опонентите да завършат 3 удара за отваряне на сегмента, играчът може да продължи да удря други "отворени" сегменти, за да получи по-висок резултат.
8. След като всички играчи завършат 3-те удара на един и същ сегмент, този сегмент ще бъде затворен и не може да носи точки отново. Играчите трябва да изберат друг сегмент за точки.
9. Играчът, който пръв затвори всички определени сегменти с най-висок резултат, или играчът с най-висок резултат след затваряне на всички сегменти, е победител. (Вижте снимката по-долу.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Валидно е само когато са ударени 15, 16, 17, 18, 19, 20 или центърът.

2. Играчът, който пръв удари всички горепосочени сегменти три пъти, е победител.

Удар в единичен сегмент – брой се веднъж. Удар в двоен сегмент – брой се два пъти. Удар в троен сегмент – брой се три пъти.

3. "C00" - Можете да удряте всеки сегмент от 15, 16, 17, 18, 19, 20 и центъра. Сегментите могат да бъдат удряни в произволен ред. "C20" - Трябва първо да ударите 20 три пъти, след това да следвате с 19, 18, 17, 16, 15 и центъра по ред. "C25" - Трябва първо да ударите центъра три пъти, след това да следвате с 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.

4. Всеки сегмент има три индикатора "^". Когато бъде ударен веднъж, един "^" ще светне.

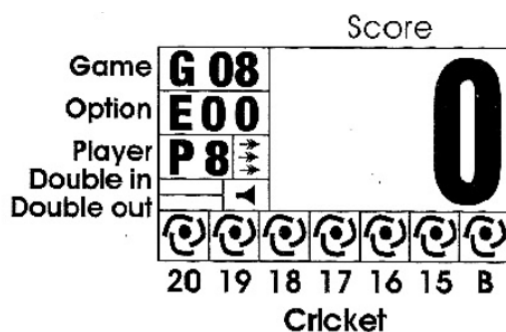
5. Всеки сегмент за точки е отворен и може да носи точки, след като бъде ударен 3 пъти от всеки играч, но ще бъде затворен и няма да носи точки, ако всички играчи го ударят 3 пъти.

6. Точките, направени от текущия играч, ще бъдат добавени към резултатите на всички опоненти.

7. Всеки играч трябва да се опита да удари сегмента 3 пъти, за да може той да влезе в статус "open" и след това да носи точки.

8. Преди опонентите да завършат 3 удара за отваряне на сегмента, играчът може да продължи да удря други "отворени" сегменти, за да накара опонентите да получат по-високи резултати.

9. След като всички играчи завършат 3-те удара на един и същ сегмент, този сегмент ще бъде затворен и не може да носи точки отново. Играчите трябва да изберат друг сегмент за точки. 10. Играчът, който затвори всички определени сегменти с най-нисък резултат, или играчът с най-нисък резултат след затваряне на всички сегменти, е победител. (Вижте снимката по-долу.)



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) може да бъде избран като целеви резултат.
2. Играчът трябва да удрия сегментите с числа от 1 до 18 по ред. (1 с първото хвърляне, 2 с второто хвърляне и т.н.). Ако сегментът е ударен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" за попадение или "Sorry" за пропуск.
3. Играчът трябва да се опита да получи най-ниския резултат. Ако три стрелички от един ход пропуснат, това означава "лоша стреличка" и се добавят 5 точки. Ако е ударен троен сегмент, се присъжда 1 точка (Eagle dart). Ако е ударен двоен сегмент, се присъжда 2 точки (Bird dart). Ако е ударен единичен сегмент, се присъждат 3 точки. Можете да използвате всяка от 3-те стрелички, за да завършите хода, но само последната стреличка ще бъде използвана за изчисляване на резултата.
4. Ако ударите единичния сегмент с първата стреличка и получите 3 точки, можете да решите да преминете към следващия ход. Но ако искате да получите по-нисък резултат, можете да продължите да хвърляте. Но ако и двете последни хвърляния пропуснат, накрая ще получите 5 точки.
5. Играчът, който достигне или надвиши избрания резултат, ще бъде изхвърлен от играта. Когато остане само един играч, този играч е победител. Или ако след приключване на всички 18 хода играчът с най-нисък резултат е победител.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Сегментите с числа ще бъдат показвани от компютъра автоматично, играчът, който пръв удари всички определени сегменти 3 пъти, е победител. Ако сегментът е ударен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes", ако е ударен, или "Sorry", ако пропуснете.
2. 132 - Удряне в последователност от сегменти 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 - Удряне в последователност от сегменти 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 - Удряне в последователност от сегменти 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 - Удряне в последователност от сегменти 19, 10, 18, 5, 1.
6. Играчът трябва да удари сегмент с число три пъти и след това може да премине към удряне на следващия сегмент. Удар в единичен сегмент се брои веднъж. Удар в двоен сегмент се брои два пъти. Удар в троен сегмент се брои три пъти.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Опцията (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означава първоначалния брой животи на играча.
2. Всеки играч има базов брой животи в началото. Когато играчът няма повече животи, той излиза от играта. Първият играч трябва да удари сегмента с число, който е даден на случаен принцип.
3. Ако играчът успее да удари целта с първата или втората си стреличка, той може да постави нова цел чрез третата стреличка. Ако играчът удари целта с трите стрелички или не може да постави нова ефективна цел, тогава новата цел ще бъде дадена на случаен принцип за следващия играч. Ако този играч не може да удари целта с три стрелички, се губи точка, тази цел ще продължи да бъде удряна от следващия играч. Ако сегментът е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" при попадение или "Sorry" при пропуск.
4. Счита се за валидно попадение, ако е ударена която и да е част от целевия сегмент, без значение дали е единичен, двоен или троен.
5. Когато остане само един играч с животи, играта приключва и този играч е победител.

G12 Big Little Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Опцията (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означава първоначалния брой животи на играча.
2. Всеки играч има базов брой животи в началото. Когато играчът няма повече животи, той излиза от играта. Първият играч, който е на ред, трябва да удари сегмента "цел" на случаен принцип.
3. Ако играчът успее да удари целта с първата или втората си стреличка, той може да постави нова цел чрез третата стреличка. Ако играчът удари целта с трите стрелички или не може да постави нова и ефективна цел, тогава новата цел ще бъде дадена на случаен принцип за следващия играч. Ако този играч не може да удари целта с три стрелички, се губи точка, тази цел ще бъде удряна от следващия играч. Ако сегментът е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".
4. Валидно е само при удряне на същата секция за точки на целевия сегмент.

5. Когато остане само един играч с животи, играта приключва и този играч е победител.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Опцията (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означава началния брой животи на играча.
2. При влизане в играта прозорците за резултат показват "SEL" (Select), за да кажат на играча да избере сегмент за себе си. Първият сегмент, ударен от играча, се избира за негов сегмент. След това натиснете бутона "NEXT", за да позволите на следващия играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта започва.
3. След като всички играчи изберат своите сегменти, те могат да започнат да удрят. Само след като играчът удари своя собствен сегмент, той може да стане убиец (killer) в играта.
4. Когато сегментът на играч бъде ударен от опонент-убиец, от този играч се отнема точка. Животите се показват директно на екрана. Всеки играч може да провери резултата чрез натискане на бутона "SCORES".
5. Ако играчът е станал "убиец" и уцели своя целеви сегмент, той вече няма да бъде "убиец" и една точка ще бъде отнета от неговите животи.
6. Убиецът трябва да се старае да отнема точки от опонентите, като удря техните сегменти.
7. Ако целевият сегмент е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".
8. Опцията (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означава, че играчът може да стане убиец при удряне на избрания сегмент, без значение дали е единичен, двоен или троен.
9. Когато остане само един играч с животи, играта приключва и този играч е победител.
10. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. Опцията (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означава началния брой животи на играча.
2. При влизане в играта прозорците за резултат показват "SEL" (Select), за да

подскажат на играча да избере сегмент за себе си. Първият сегмент, ударен от играча, се избира за негов сегмент. След това натиснете бутона "NEXT", за да позволите на следващия играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта може да започне.

3. След като всички играчи изберат сегментите, те могат да започнат да удрят. Само след като играчът удари своя собствен сегмент, той може да стане убиец в играта.

4. Когато сегментът на играч бъде ударен от опонент-убиец, от този играч ще бъде отнета точка. Животите се показват директно на екрана. Всеки играч може да провери резултата чрез натискане на бутона "SCORES".

5. Ако играчът е станал "убиец" и уцели собствените си целеви сегменти, той вече няма да бъде убиец и една точка ще бъде отнета от неговите жизни.

6. Убиецът трябва да се старае да отнема точки от опонентите, като удря техните сегменти.

7. Ако сегментът е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".

8. Опцията (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означава, че играчът може да стане убиец само при удряне на избрания сегмент в двойната му секция.

9. Когато остане само един играч с жизни, играта приключва и този играч е победител. 10. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. Опцията (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означава началния брой жизни на играча.

2. При влизане в играта прозорците за резултат показват "SEL" (Select), за да кажат на играча да избере сегмент за себе си.

Първият сегмент, ударен от играча, се избира за негов сегмент. След това натиснете бутона "NEXT", за да позволите на следващия играч да избере своя сегмент. След като всички играчи са избрали своите сегменти, играта може да започне.

3. След като всички играчи изберат своите сегменти, те могат да започнат да удрят. Само след като играчът удари своя сегмент, той може да стане убиец в играта.

4. Когато сегментът на играч бъде ударен от убиеца, от този играч ще бъде отнета точка. Животите се показват директно на екрана. Всеки играч може да провери резултата чрез натискане на бутона "SCORES".
5. Ако играчът е станал "убиец" и уцели собствената си цел, той вече няма да бъде убиец и ще загуби един живот от този резултат.
6. Убиецът трябва да се старае да отнема точки от опонентите, като удря техните сегменти.
7. Ако сегментът е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".
8. Опцията (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означава, че играчът може да стане убиец само при удряне на избрания сегмент в тройната му секция.
9. Когато остане само един играч с животи, играта приключва и този играч е победител. 10. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Опцията (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означава началния брой животи на играча.
2. Сегмент с число се дава на случаен принцип, за да бъде ударен от играча. Играчът трябва да го удари в рамките на десет секунди, в противен случай този опит ще бъде отнет. Ако сегментът е уцелен, ще бъде указан следващият сегмент и ще бъдете уведомени с "Yes" или "Sorry".
3. Всеки изстрел, който удари "целевия" сегмент (единичен, двоен или троен), ще намали една точка.
4. Играчът, чиито точки първо са намалени до 0, е победител.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Опцията (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означава началния брой животи на играча.
2. Играчът трябва да се опита да постигне резултат, по-висок или равен на предишния най-висок резултат, направен в един ход. Когато играч постигне по-малко от предишната обща сума от три стрелички, един живот (Life) се отнема от играча. Последният играч, на когото е останал живот (Life), е победител.
3. На играчите не е позволено да изчистват точки. Ако играчът натисне

бутона START директно или нито една от стреличките му не удари сегментите, той също ще загуби един живот (Life).

4. Играчът ще бъде елиминиран, когато броят на животите му е 0, и ще се чуе звук като напомняне.

5. Когато остане само един играч, играта приключва и този играч е победител.

6. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

5. Когато остане само един играч, играта приключва и този играч е победител.

6. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Опцията (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означава началния брой животни на играча.

2. Целта е да се победи най-ниският резултат от общо три стрелички. Когато общият сбор от трите стрелички е по-висок от рекорда, тогава един живот (Life) се отнема от играча.

Последният играч, на когото е останал живот (Life), е победител.

3. На играчите не е позволено да изчистват точки. Ако играчът натисне бутона START директно или нито една стреличка не удари сегментите, той също ще загуби един живот (Life).

4. Играчът ще бъде елиминиран, когато броят на животите му е 0, и ще се чуе звук като напомняне.

5. Когато остане само един играч, играта приключва и този играч е победител.

6. Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.