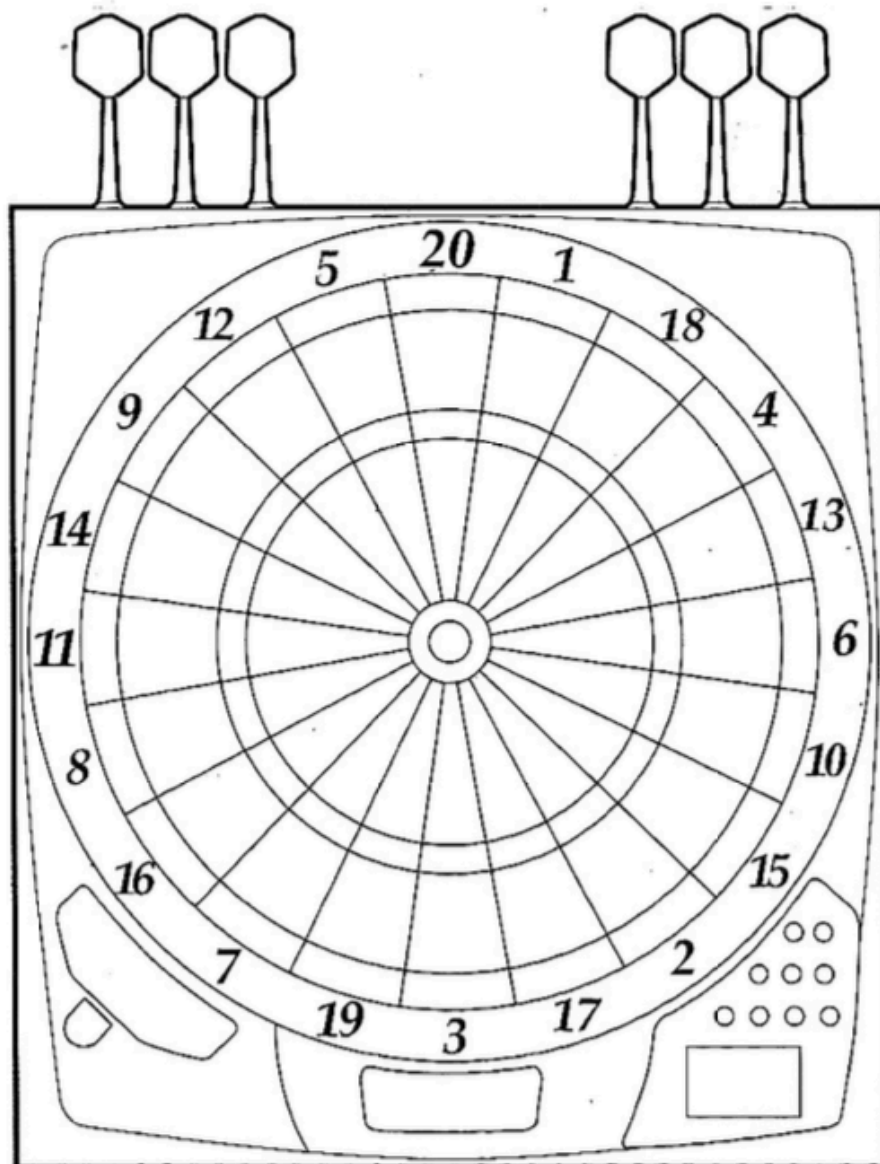


WORLD CHAMPION

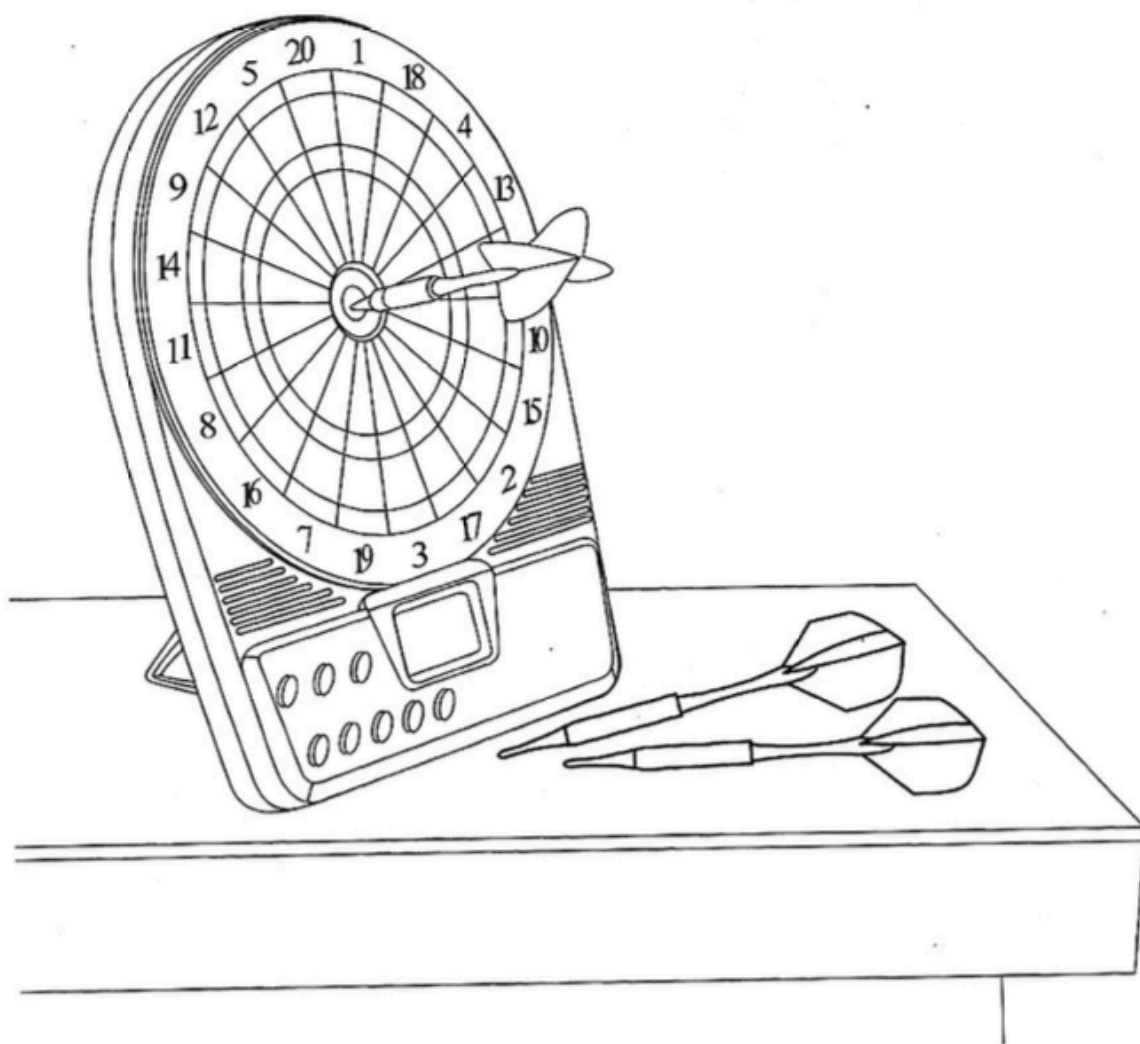


**ЭЛЕКТРОННАЯ
МИШЕНЬ ДЛЯ ДАРТС**

№.189 / №.289 / №.489

**Руководство пользователя и инструкции
к играм**

WORLD CHAMPION



**№.189 / №.289 / №.489 Электронная
мишень для дартс
Руководство пользователя и инструкции
к играм**

Благодарим вас за покупку электронной мишени М.У.

Предупреждение:

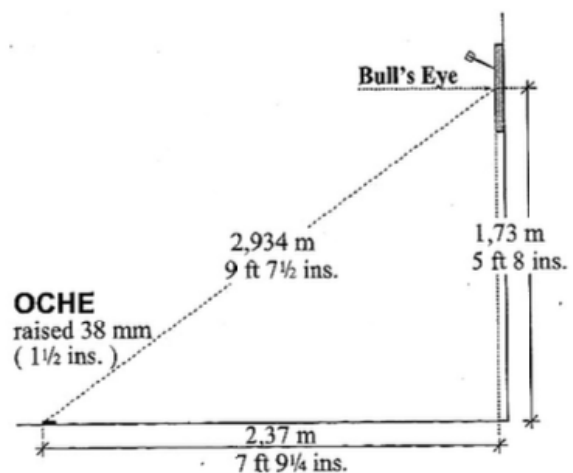
Данная мишень не является игрушкой и должна использоваться только под присмотром компетентных взрослых. После завершения игры убедитесь, что дротики убраны в безопасное и недоступное для детей место.

Характеристики изделия

- ЖК-экран
- Синяя подсветка ЖК-экрана
- Автоматический подсчет очков
- Электронные звуковые эффекты при попадании дротиков в мишень
- 18 игр с несколькими уровнями и вариантами настроек
- Максимум 8 игроков
- Автоматическое отключение через 30 минут после окончания игры

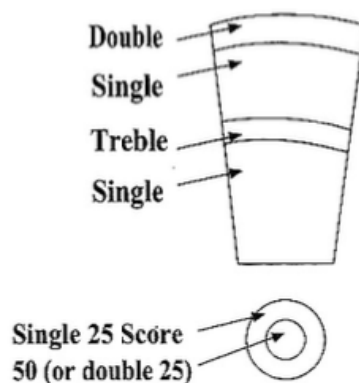
Стандартная установка

Выберите место на стене с примерно 3 метрами свободного пространства перед ней, чтобы повесить мишень на высоте 1.73 метра от пола до центра («яблочка»). При броске дротиков игроки должны стоять на расстоянии 2.37 метра (линия броска) от мишени. (См. рисунок)



Система подсчета очков

Сектор	Результат
Одинарный сектор	Очки X1
Двойной сектор (кольцо удвоения)	Очки X2
Тройной сектор (кольцо утроения)	Очки X3
Внутреннее кольцо	1 X 25
Булл-ай (центр)	50 (25X2)



Назначение кнопок

1. Нажмите кнопку "POWER", и после звукового сигнала игра перейдет в нормальный рабочий режим.
2. Используйте кнопку "GAME" для выбора игр (G01-G18). Кнопка "GAME" также позволяет выйти из игры и вернуться в исходное состояние.
3. Кнопка "OPTION" используется для выбора подварианта игры (G01-G18).
4. Используйте кнопку "PLAYER" для выбора количества игроков перед началом игры, значение по умолчанию — 2.
5. Кнопка "HANDICAP" (используется для выбора сложности игры). Например, если 4 игрока одновременно играют в игру "G01", первый игрок может выбрать 800, второй — 200, третий — 500, а четвертый — 300.
6. Кнопка "LIGHT" (используется для включения или выключения подсветки ЖК-экрана).
7. Кнопка "DOUBLE IN/OUT" используется только для G02, подробности см. в инструкциях к игре.
8. Кнопка "SOUND" используется для выбора звука или беззвучного режима.
9. Кнопка "ELIMINATE" используется для отмены или восстановления результата текущего броска. 10. Кнопка "START/NEXT" используется для начала игры и перехода к следующему игроку. Звуковая индикация

"Laser" Этот звук издается при попадании в одинарные секторы.

"Double" Это оповещение звучит при попадании в сектор удвоения.

"Treble" Это оповещение звучит при попадании в сектор утроения.

"Bull's Eye" Это оповещение звучит при попадании в центр мишени.

"Too High" Это оповещение звучит, когда обратный отсчет очков доходит до 0 или равен 1, используется только в игре "G02".

"Score" Это оповещение звучит, когда игрок получает очки, используется только в играх "G05" и "G06".

"Close" Это оповещение звучит при попадании в сектор, завершающий игру.

"Open" Это оповещение звучит при попадании в сектор, открывающий или начинающий игру.

"Winner" Это оповещение звучит при достижении победного счета!

"NEXT PLAYER" Это оповещение указывает на необходимость нажатия кнопки START/NEXT, так как предыдущий игрок бросил свои 3 дротики.

"Ye" Это оповещение звучит при попадании в «целевой» сектор.

"SORRY" Это оповещение звучит при попадании в «нецелевой» сектор. Инструкции по управлению игрой

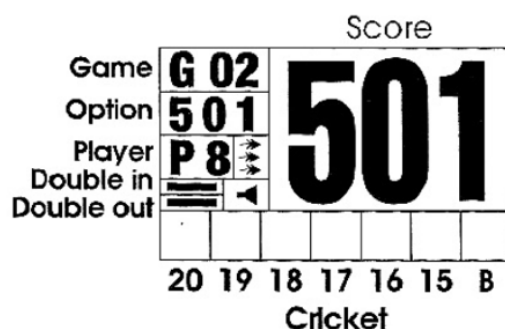
G01 Count Up (Набор очков) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Очки каждого игрока будут суммироваться от 0 при каждом попадании. Первый игрок, достигший или превысивший установленный счет, становится победителем.

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

1. Очки каждого игрока будут вычитаться из установленного счета при каждом попадании. Первый игрок, достигший счета 0, становится победителем.

2. Игроки могут выбирать различные режимы игры с помощью кнопки "DOUBLE IN/OUT". (См. рисунок ниже)

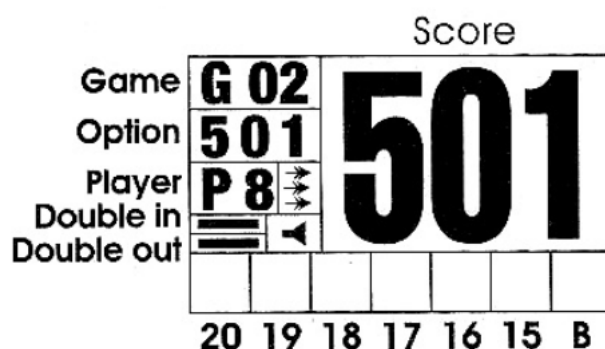


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Когда отображается "Double in", это означает, что игру можно начать только с попадания в удвоение (т. е. в сектор "Double").

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

Когда отображается "Double out", это означает, что игру можно закончить только попаданием в удвоение. Однако если после броска одного, двух или трех дротиков счет становится равным 1 или меньше 0, это означает перебор ("bust"), очки игрока не регистрируются, он возвращается к счету, с которого начал ход, и звучит оповещение "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Когда отображаются "Double in" и "Double out", это означает, что игра должна начинаться и заканчиваться попаданием в удвоение.



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

1. (5, 10, 15, 20) Означает попадание в любой сектор для получения очков.
2. 5 Попадание в секторы от 1 до 5 по порядку.
3. 10 Попадание в секторы от 1 до 10 по порядку.
4. 15 Попадание в секторы от 1 до 15 по порядку.
5. 20 Попадание в секторы от 1 до 20 по порядку. После выбора одного из вышеуказанных уровней игрок должен бросать дротики в сектор согласно подсказке — после каждого броска будет указываться следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

G04 Round Clock-Double (Вокруг часов — Удвоение) (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Означает, что для получения очков нужно попадать только в секторы удвоения.
2. "205" Попадание в секторы от 1 до 5
5. "210" Попадание в секторы от 1 до 10. "215" Попадание в секторы от 1 до 15. "220" Попадание в секторы от 1 до 20.

3. Игрок должен бросать дротики в сектор согласно подсказке. При попадании в правильный сектор будет предложен следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

G05 Round Clock-Triple (Вокруг часов — Утроение) (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) Означает, что для получения очков нужно попадать только в секторы утроения. 305 Попадание в секторы от 1 до 5. 310 Попадание в секторы от 1 до 10. 315 Попадание в секторы от 1 до 15. 320 Попадание в секторы от 1 до 20.
2. Игрок должен бросать дротики в сектор согласно подсказке. При попадании в правильный сектор будет предложен следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

G06 Simple Cricket (Простой Крикет) (000, 020, 025)

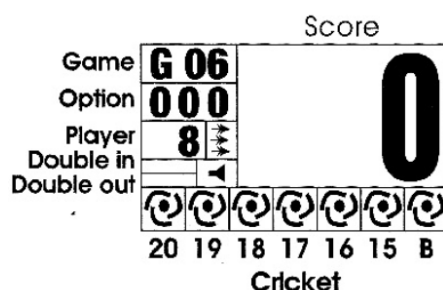
1. Засчитываются только попадания в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или булл-ай.
2. Победителем становится игрок, который первым попадет во все вышеуказанные секторы по три раза.

Попадание в одинарный сектор — считается один раз. Попадание в двойной сектор — считается дважды. Попадание в тройной сектор — считается трижды.

3. "000" — Вы можете попадать в любые секторы из 15, 16, 17, 18, 19, 20 и булл-ай. Эти секторы можно поражать в любом порядке.

"020" — Сначала вы должны трижды попасть в 20, затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и булл-ай. "025" — Сначала вы должны трижды попасть в булл-ай, затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.

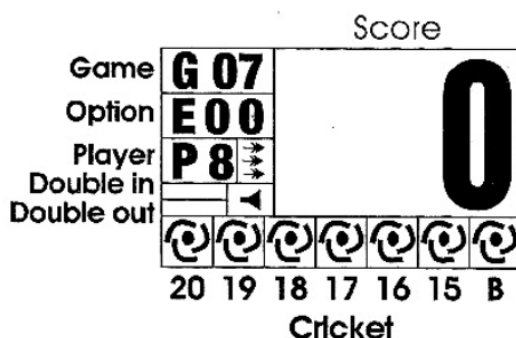
4. У каждого сектора есть три индикатора "^". При одном попадании загорается один "^". Когда все "^" загорятся, игра окончена. (См. рисунок ниже.)



5. Победителем становится игрок, который первым зажжет все индикаторы "^".

G07 Score Cricket (Крикет с набором очков) (E00, E20, E25)

1. Засчитываются только попадания в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или булл-ай.
2. Победителем становится игрок, который первым попадет во все вышеуказанные секторы по три раза. Попадание в одинарный сектор — считается один раз. Попадание в двойной сектор — считается дважды. Попадание в тройной сектор — считается трижды.
3. "E00" — Вы можете попадать в любые секторы из 15, 16, 17, 18, 19, 20 и булл-ай. Секторы можно поражать в любом порядке. "E20" — Сначала вы должны трижды попасть в сектор 20, затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и булл-ай. "E25" — Сначала вы должны трижды попасть в булл-ай, затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. У каждого сектора есть три индикатора "^". При одном попадании загорается один "^".
5. Каждый сектор открыт и может приносить очки только после того, как игрок попадет в него 3 раза, но он будет закрыт и не сможет приносить очки, если все игроки попадут в него по 3 раза.
6. Каждый игрок должен постараться попасть в сектор 3 раза, чтобы он перешел в статус "ореп" (открыт) и начал приносить очки.
7. Пока оппоненты не завершили 3 попадания для открытия сектора, игрок может продолжать попадать в другие открытые для него секторы, чтобы набрать больше очков.
8. После того как все игроки совершат по 3 попадания в один и тот же сектор, этот сектор закрывается и больше не приносит очков. Игроки должны выбрать другой сектор для набора очков.
9. Победителем становится игрок, который первым закроет все указанные секторы с наибольшим количеством очков, или игрок с наибольшим количеством очков после того, как все секторы будут закрыты. (См. рисунок ниже.)



G08 Cut Throat Cricket (Крикет «Перерезание горла») (C00, C20, C25) 1. Засчитываются только попадания в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или булл-ай. 2. Победителем становится игрок, который первым попадет во все вышеуказанные секторы по три раза.

Попадание в одинарный сектор — считается один раз. Попадание в двойной сектор — считается дважды. Попадание в тройной сектор — считается трижды.

3. "C00" — Вы можете попадать в любые секторы из 15, 16, 17, 18, 19, 20 и булл-ай. Секторы можно поражать в любом порядке. "C20" — Сначала вы должны трижды попасть в 20, затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и булл-ай. "C25" — Сначала вы должны трижды попасть в булл-ай, затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. У каждого сектора есть три индикатора "^". При одном попадании загорается один "^".

5. Каждый сектор открыт и может приносить очки после того, как игрок попадет в него 3 раза, но он будет закрыт и не сможет приносить очки, если все игроки попадут в него по 3 раза.

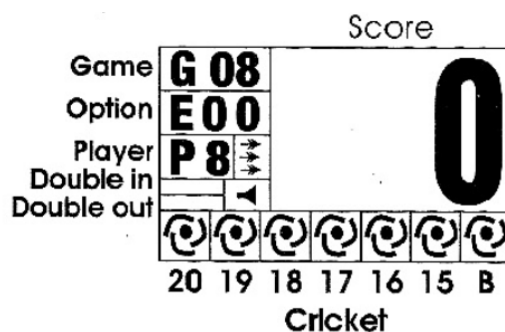
6. Очки, набранные текущим игроком, будут добавлены к очкам всех оппонентов.

7. Каждый игрок должен постараться попасть в сектор 3 раза, чтобы он перешел в статус "орен" и начал приносить очки.

8. Пока оппоненты не завершили 3 попадания для открытия сектора, игрок может продолжать попадать в другие открытые секторы, чтобы оппоненты получали больше очков.

9. После того как все игроки совершат по 3 попадания в один и тот же сектор, этот сектор закрывается и больше не приносит очков. Игроки должны выбрать другой сектор для набора очков.

10. Победителем становится игрок, который закроет все указанные секторы с наименьшим количеством очков, или игрок с наименьшим количеством очков после того, как все секторы будут закрыты. (См. рисунок ниже.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) можно выбрать в качестве целевого счета.
2. Игрок должен попадать в номерные секторы от 1 до 18 по порядку. (Попадание 1 первым броском, 2 вторым броском и так далее). Если сектор поражен, будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" при попадании или "Sorry" при промахе.
3. Игрок должен стараться набрать наименьшее количество очков. Если три дротика за ход промахнулись, это считается «плохим дротиком» и добавляется 5 очков. При попадании в сектор утроения начисляется 1 очко (дротик «Игл»). При попадании в сектор удвоения начисляется 2 очка (дротик «Берди»). При попадании в одинарный сектор начисляется 3 очка. Вы можете использовать любой из 3 дротиков для завершения хода, но для расчета очков будет использоваться только последний дротик.
4. Если вы попали в одинарный сектор первым дротиком и получили 3 очка, вы можете решить перейти к следующему ходу. Но если вы хотите получить меньше очков, вы можете продолжить броски. Однако если оба последних броска будут промахами, вы в итоге получите 5 очков.
5. Игрок, достигший или превысивший выбранный счет, выбывает из игры. Когда остается только один игрок, он становится победителем. Или, если завершены все 18 ходов, победителем становится игрок с наименьшим количеством очков.

G10 Bingo (Бинго) (132, 141, 168, 189)

1. Номерные секторы будут отображаться компьютером автоматически; победителем становится игрок, который первым трижды попадет во все указанные номерные секторы. Если сектор поражен, будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" при попадании или "Sorry" при промахе.
2. 132 — Попадание в последовательности секторов 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 — Попадание в последовательности секторов 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 — Попадание в последовательности секторов 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 — Попадание в последовательности секторов 19, 10, 18, 5, 1.
6. Игрок должен попасть в номерной сектор три раза, после чего он может переходить к следующему номерному сектору. Попадание в одинарный сектор считается один раз. Попадание в двойной сектор считается дважды. Попадание в тройной сектор считается трижды.

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

1. Опция (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает начальное количество жизней игрока.
2. Каждый игрок имеет базовое количество жизней в начале. Когда у игрока не остается жизней, он выбывает из игры. Первый игрок должен попасть в номерной сектор, заданный случайным образом.
3. Если игрок попадает в цель первым или вторым дротиком, он может установить новую цель с помощью третьего дротика. Если игрок попадает в цель, используя все три дротика, или не может установить новую эффективную цель, то новая цель будет выдана случайным образом для следующего игрока. Если игрок не может попасть в цель тремя дротиками, жизнь теряется, и в эту цель продолжает целиться следующий игрок. При попадании в сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" при попадании или "Sorry" при промахе.
4. Попадание считается верным при попадании в любую часть целевого номерного сектора, будь то одинарный, двойной или тройной сектор.
5. Когда остается только один игрок с жизнями, игра окончена, и этот игрок становится победителем.

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

1. Опция (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означает начальное количество жизней игрока.
2. Каждый игрок имеет базовое количество жизней в начале. Когда у игрока не остается жизней, он выбывает из игры. Первый игрок должен попасть в случайно заданный номерной сектор «target».
3. Если игрок попадает в цель первым или вторым дротиком, он может установить новую цель с помощью третьего дротика. Если игрок попадает в цель, используя все три дротика, или не может установить новую эффективную цель, то новая цель будет выдана случайным образом для следующего игрока. Если игрок не может попасть в цель тремя дротиками, жизнь теряется, и в эту цель будет целиться следующий игрок. При попадании в сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".
4. Попадание считается верным только при попадании в ту же очковую зону целевого номерного сектора.

5. Когда остается только один игрок с жизнями, игра окончена, и этот игрок становится победителем.

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

1. Опция (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает начальное количество жизней игрока.
2. При входе в игру в окнах счета отображается "SEL" (Select), предлагая игроку выбрать для себя сектор. Первый сектор, в который попал игрок, выбирается в качестве его личного сектора. Затем нажмите кнопку "NEXT", чтобы следующий игрок выбрал свой сектор. После того как все игроки выберут свои секторы, игра начинается.
3. После выбора секторов игроки могут начинать броски. Только после того, как игрок попадет в свой собственный сектор, он становится «киллером» до конца игры.
4. Когда в сектор игрока попадает оппонент-киллер, у этого игрока отнимается одна жизнь. Очки жизней отображаются непосредственно на экране. Каждый игрок может проверить счет, нажав кнопку "SCORES".
5. Если игрок, ставший «киллером», попадает в свой собственный целевой сектор, он перестает быть «киллером», и у него вычитается одна жизнь.
6. Киллер должен стараться отнимать очки у оппонентов, попадая в их секторы.
7. При попадании в целевой сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".
8. Опция (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает, что игрок может стать киллером при попадании в выбранный номерной сектор независимо от того, одинарный это, двойной или тройной сектор.
9. Когда остается только один игрок с жизнями, игра окончена, и этот игрок становится победителем.
10. В игру должны играть более 2 игроков.

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

1. Опция (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означает начальное количество жизней игрока.
2. При входе в игру в окнах счета отображается "SEL" (Select), чтобы

подсказать игроку выбрать для себя сектор. Первый сектор, в который попал игрок, выбирается в качестве его сектора. Затем нажмите кнопку "NEXT", чтобы следующий игрок выбрал свой сектор. После того как все игроки выберут свои секторы, игра может начаться.

3. После выбора секторов игроки могут начинать броски. Только после того, как игрок попадет в свой собственный сектор, он может стать киллером до конца игры.

4. Когда в сектор игрока попадает оппонент-киллер, у этого игрока отнимается одна жизнь. Очки жизней отображаются непосредственно на экране. Каждый игрок может проверить счет, нажав кнопку "SCORES".

5. Если игрок стал «киллером» и попадает в свои собственные целевые секторы, он перестает быть киллером, и у него вычитается одна жизнь.

6. Киллер должен стараться отнимать очки у оппонентов, попадая в их секторы.

7. При попадании в сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

8. Опция (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означает, что игрок может стать киллером только при попадании в выбранный номерной сектор в зону удвоения.

9. Когда остается только один игрок с жизнями, игра окончена, и этот игрок становится победителем. 10. В игру должны играть более 2 игроков.

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

1. Опция (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означает начальное количество жизней игрока.

2. При входе в игру в окнах счета отображается "SEL" (Select), предлагая игроку выбрать для себя сектор. Первый сектор, в который попал игрок, выбирается в качестве его сектора. Затем нажмите кнопку "NEXT", чтобы следующий игрок выбрал свой сектор. После того как все игроки выберут свои секторы, игра может начаться.

3. После выбора секторов игроки могут начинать броски. Только после того, как игрок попадет в свой сектор, он может стать киллером до конца игры.

4. Когда в сектор игрока попадает киллер, у этого игрока вычитается одна жизнь. Очки жизней отображаются непосредственно на экране. Каждый игрок может проверить счет, нажав кнопку "SCORES".
5. Если игрок стал «киллером» и попадает в свою собственную цель, он перестает быть киллером и теряет одну жизнь из своего счета.
6. Киллер должен стараться отнимать очки у оппонентов, попадая в их секторы.
7. При попадании в сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".
8. Опция (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означает, что игрок может стать киллером только при попадании в выбранный номерной сектор в зону утروения.
9. Когда остается только один игрок с жизнями, игра окончена, и этот игрок становится победителем. 10. В игру должны играть более 2 игроков.

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

1. Опция (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означает начальное количество жизней игрока.
2. Игроку случайным образом выдается номерной сектор для попадания. Игрок должен попасть в него в течение десяти секунд, иначе попытка будет аннулирована. При попадании в сектор будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".
3. За каждый выстрел, попавший в «целевой» сектор (одинарный, двойной или тройной), вычитается одно очко.
4. Победителем становится игрок, чьи очки первыми сократились до 0.

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

1. Опция (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает начальное количество жизней игрока.
2. Игрок должен постараться набрать больше очков или столько же, сколько было набрано в предыдущем лучшем ходе. Если игрок набирает меньше, чем предыдущая сумма трех дротикиков, у него отнимается одна жизнь (Life). Последний игрок, у которого осталась жизнь (Life), становится победителем.
3. Игрокам не разрешается сбрасывать очки. Если игрок нажимает кнопку

START напрямую или ни один из его дротиков не попадает в секторы, он также теряет одну жизнь (Life).

4. Игрок выбывает, когда количество его жизней становится равным 0, в качестве напоминания прозвучит звуковой сигнал.

5. Когда остается только один игрок, игра окончена, и этот игрок становится победителем.

6. В игру должны играть более 2 игроков.

5. Когда остается только один игрок, игра окончена, и этот игрок становится победителем.

6. В игру должны играть более 2 игроков.

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

1. Опция (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означает начальное количество жизней игрока.

2. Цель состоит в том, чтобы побить самый низкий суммарный результат трех дротиков. Если сумма трех дротиков выше рекорда, у игрока отнимается одна жизнь (Life). Последний игрок, у которого осталась жизнь (Life), становится победителем.

3. Игрокам не разрешается сбрасывать очки. Если игрок нажимает кнопку START напрямую или ни один дротик не попадает в секторы, он также теряет одну жизнь (Life).

4. Игрок выбывает, когда количество его жизней становится равным 0, и в качестве напоминания прозвучит звуковой сигнал.

5. Когда остается только один игрок, игра окончена, и этот игрок становится победителем.

6. В игру должны играть более 2 игроков.