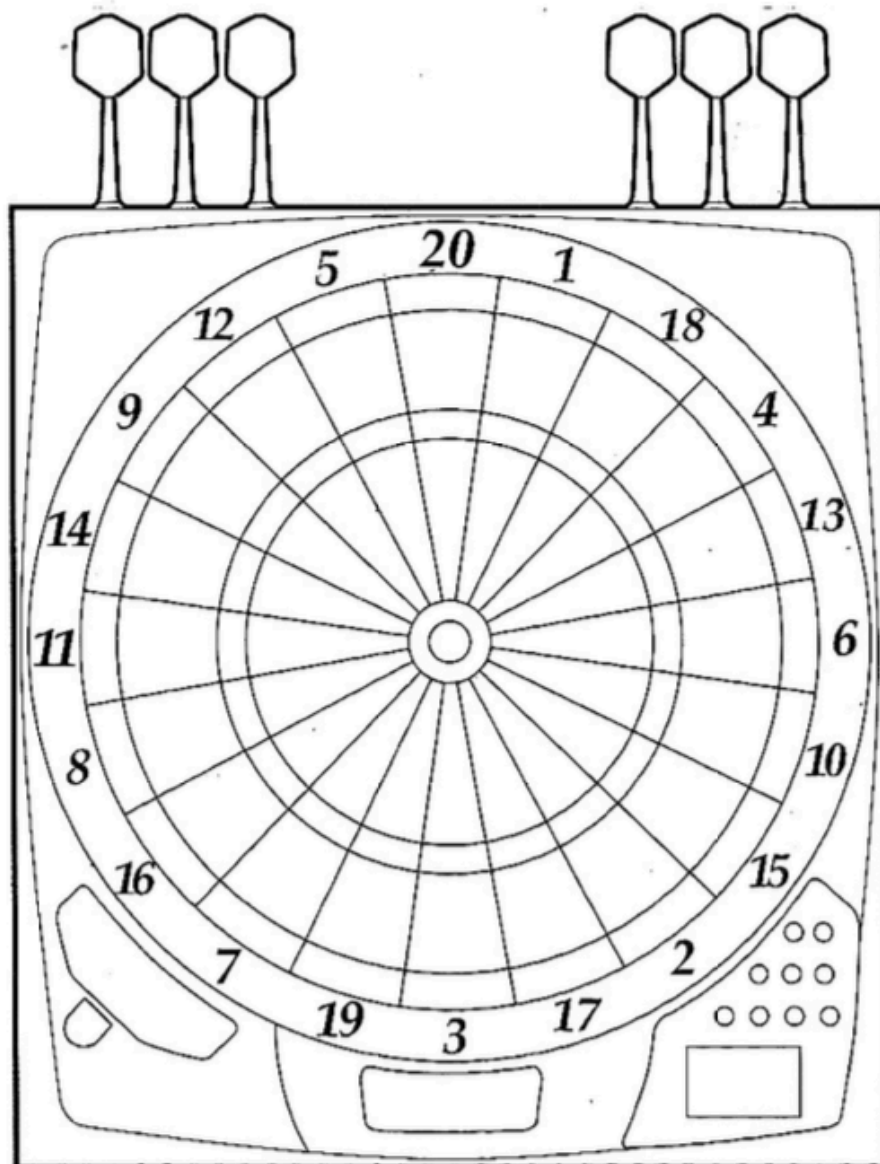


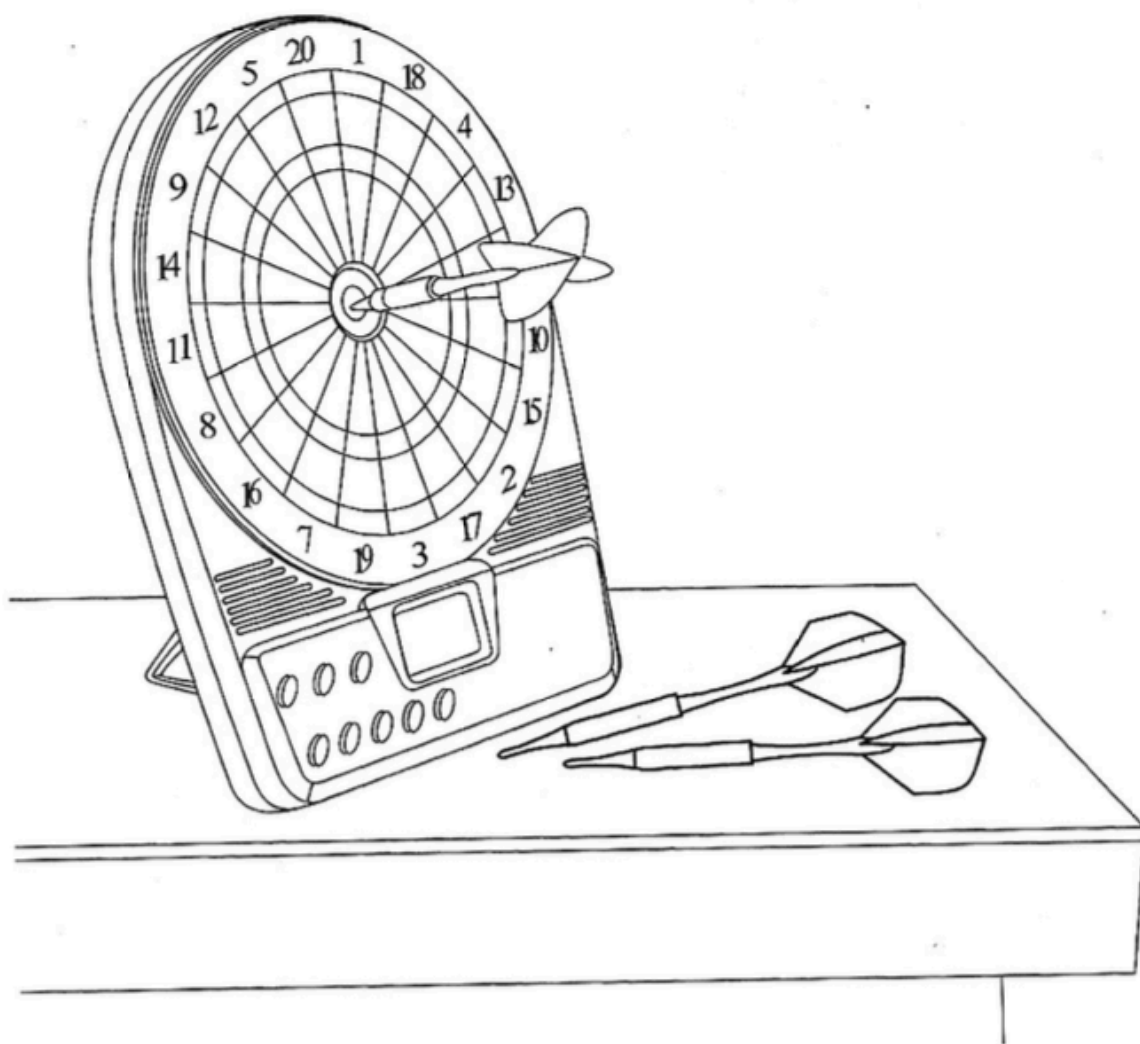
WORLD CHAMPION



**ЕЛЕКТРОННА
МІШЕНЬ ДЛЯ ДАРТСУ
№189 / №289 / №489**

**Посібник користувача та інструкції до
ігор**

WORLD CHAMPION



**№189 / №289 / №489 Електронна
мішень для дартсу
Посібник користувача та інструкції до
ігор**

Дякуємо за придбання електронної мішені для дартсу М.У.

Попередження:

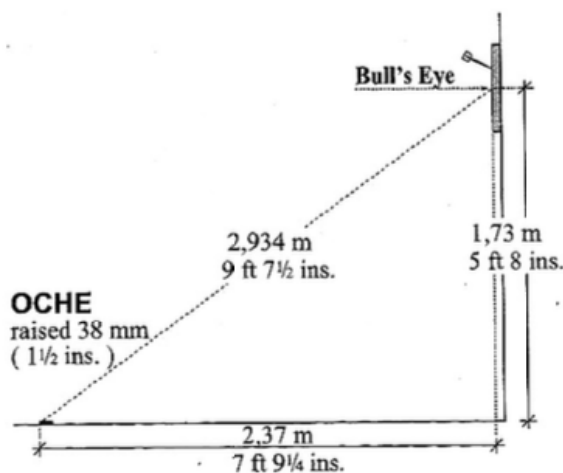
Ця мішень для дартсу не є іграшкою і повинна використовуватися лише під наглядом компетентних дорослих. Після завершення гри переконайтеся, що дротики прибрані в безпечне та недоступне для маленьких дітей місце.

Особливості продукту

- РК-екран
- Синє підсвічування РК-екрана
- Автоматичний підрахунок очок
- Електронні звуки при влучанні дротиків у мішень
- 18 ігор з кількома рівнями та варіантами
- Максимум 8 гравців
- Автоматичне вимкнення через 30 хвилин після гри

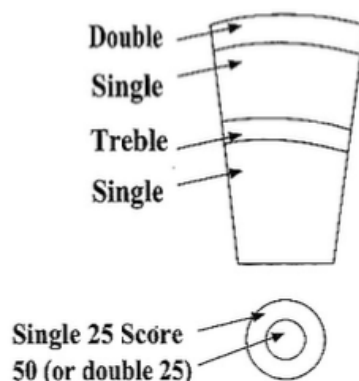
Стандартне встановлення

Виберіть місце на стіні з приблизно 3 метрами вільного простору попереду, щоб повісити мішень на висоті 1.73 метра від підлоги до центру («Bull's Eye»). Гравці повинні стояти на відстані 2.37 метра (лінія кидка) від мішені під час кидання дротиків. (Див. малюнок)



Система підрахунку очок

Сектор	Результат
Одинарні сектори	Рахунок X1
Подвійні сектори	Рахунок X2
Потрійні сектори	Рахунок X3
Внутрішнє кільце	1 X 25
Центр (Bull's Eye)	50 (25X2)



Призначення кнопок

1. Натисніть кнопку "POWER", і гра перейде в нормальний робочий стан після того, як ви почуєте звук.
 2. Використовуйте кнопку "GAME" для вибору ігор (G01-G18). Кнопка "GAME" також дозволяє вийти з гри та повернутися до початкового стану.
 3. Кнопка "OPTION" використовується для вибору підтипу гри (G01-G18).
 4. Використовуйте кнопку "PLAYER" для вибору кількості гравців перед початком гри, значення за замовчуванням — 2.
 5. Кнопка "HANDICAP" (використовується для вибору складності гри). Наприклад, якщо 4 гравці грають у гру "G01" одночасно, перший гравець може вибрати 800, другий — 200, третій — 500, а четвертий — 300.
 6. Кнопка "LIGHT" (використовується для ввімкнення або вимкнення підсвічування РК-екрана).
 7. Кнопка "DOUBLE IN/OUT" використовується лише для G02, подробиці див. в інструкціях до гри.
 8. Кнопка "SOUND" використовується для вибору звуку або беззвучного режиму.
 9. Кнопка "ELIMINATE" використовується для скасування або відновлення результату поточного дротика.
 10. Кнопка "START/NEXT" використовується для запуску гри та переходу до наступного гравця.
- Звукова індикація**
- "Laser" Цей звук лунає при влучанні в одинарні сектори. "Double" Це повідомлення лунає при влучанні в подвійний сектор. "Treble" Це повідомлення лунає при влучанні в потрійний сектор. "Bull's Eye" Це повідомлення лунає при влучанні в центр мішені.

"Too High" Це повідомлення лунає, коли рахунок зменшується до 0 або дорівнює 1, і використовується лише в грі "G02".

"Score" Це повідомлення лунає, коли гравець отримує очки, використовується лише в іграх "G05" та "G06".

"Close" Це повідомлення лунає при влучанні в сектор, що завершує гру.

"Open" Це повідомлення лунає при влучанні в сектор, що відкриває або розпочинає гру.

"Winner" Це повідомлення лунає, коли досягнуто переможного рахунку!

"NEXT PLAYER" Це повідомлення вказує на необхідність натиснути кнопку START/NEXT, оскільки попередній гравець кинув свої 3 дротики.

"Ye" Це повідомлення лунає при влучанні в «цільовий» сектор.

"SORRY" Це повідомлення лунає при влучанні в «нецільовий» сектор. Інструкція з експлуатації ігор

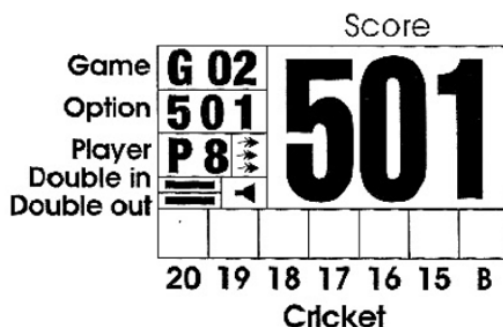
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Очки кожного гравця будуть накопичуватися від 0 за кожне влучання. Перший гравець, який досягне або перевищить призначений рахунок, стає переможцем.

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

1. Очки кожного гравця будуть зменшуватися від встановленого рахунку за кожне влучання. Перший гравець, який досягне рахунку 0, стає переможцем.

2. Гравці можуть обирати різні режими гри за допомогою кнопки "DOUBLE IN/OUT". (Див. малюнок нижче)



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

Коли відображається "Double in", це означає, що гра може розпочатися лише після влучання в подвійний сектор (тобто влучання в "Double Segment").

Коли відображається "Double out", це означає, що гра може закінчитися лише влучанням у подвійний сектор. Однак, якщо після кидання одного, двох або трьох дротиків рахунок стає 1 або менше 0, це означає перебір («bust»), гравець не може зареєструвати жодного очка, повертається до рахунку, з якого він почав, і лунає повідомлення "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Коли відображаються "Double in" та "Double out", це означає, що гра повинна починатися і закінчуватися влучанням у подвійний сектор.

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

1. (5, 10, 15, 20) Означає влучання в будь-який сектор для отримання очок.
2. 5 — Влучайте в сектори від 1 до 5 по порядку.
3. 10 — Влучайте в сектори від 1 до 10 по порядку.
4. 15 — Влучайте в сектори від 1 до 15 по порядку.
5. 20 — Влучайте в сектори від 1 до 20 по порядку. Після вибору одного з вищевказаних рівнів гравець повинен кидати дротики в сектор згідно з наданою порадою — після кожного кидка буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

1. (205, 210, 215, 220) Означає, що для отримання очок можна влучати лише в подвійні сектори.

2. "205" — Влучайте в сектори від 1 до 5.
5. "210" — Влучайте в сектори від 1 до 10. "215" — Влучайте в сектори від 1 до 15. "220" — Влучайте в сектори від 1 до 20.

3. Гравець повинен кидати дротики в сектор згідно з порадою. Якщо влучено в правильний сектор, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Означає, що для отримання очок можна влучати лише в потрібні сектори. 305 — Влучайте в сектори від 1 до

5. 310 — Влучайте в сектори від 1 до 10. 315 — Влучайте в сектори від 1 до 15. 320 — Влучайте в сектори від 1 до 20.

2. Гравець повинен кидати дротики в сектор згідно з порадою. Якщо влучено в правильний сектор, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Зараховується лише при влучанні в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або центр (bull's-eye).

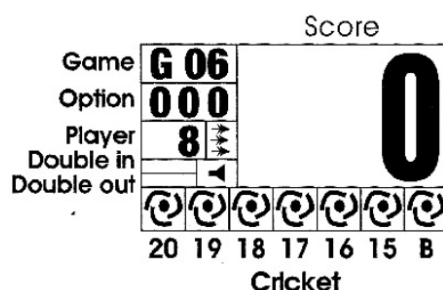
2. Переможцем стає гравець, який першим влучить у всі вищевказані сектори тричі.

Влучання в одинарний сектор — рахується один раз. Влучання в подвійний сектор — рахується два рази. Влучання в потрібний сектор — рахується три рази.

3. "000" — Ви можете влучати в будь-який сектор з 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр. Ці сектори можна вражати в будь-якому порядку.

"020" — Ви повинні спочатку влучити в 20 тричі, потім у 19, 18, 17, 16, 15 та центр по порядку. "025" — Ви повинні спочатку влучити в центр тричі, потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

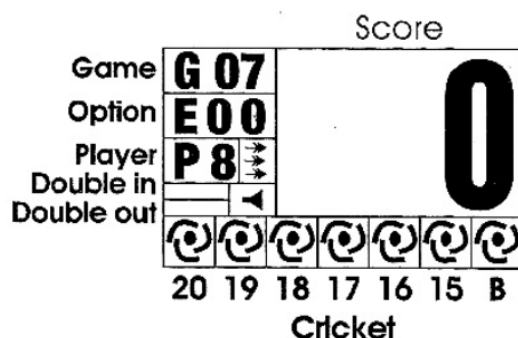
4. Кожен сектор має три індикатори "^". При одному влучанні загоряється один " ^ ". Коли всі " ^ " загоряться, гра закінчена. (Див. малюнок нижче.)



5. Переможцем стає гравець, який першим увімкне всі " ^ ".

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Зараховується лише при влучанні в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або центр.
2. Переможцем стає гравець, який першим влучить у всі вищевказані сектори тричі. Влучання в одинарний сектор – рахується один раз. Влучання в подвійний сектор – рахується два рази. Влучання в потрійний сектор – рахується три рази.
3. "E00" - Ви можете влучати в будь-який сектор з 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр. Сектори можна вражати в будь-якому порядку. "E20" - Ви повинні спочатку влучити в сектор 20 тричі, потім у 19, 18, 17, 16, 15 та центр по порядку. "E25" - Ви повинні спочатку влучити в центр тричі, потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.
4. Кожен сектор має три індикатори " ^ ". При одному влучанні загоряється один " ^ ".
5. Кожен сектор відкритий і може приносити очки лише після того, як кожен гравець влучить у нього 3 рази, але він буде закритий і очки не нараховуватимуться, якщо всі гравці влучать у нього 3 рази.
6. Кожен гравець повинен намагатися влучити в сектор 3 рази, щоб він перейшов у статус "орен" (відкрито) і почав приносити очки.
7. Поки опоненти не завершили 3 влучання для відкриття сектора, гравець може продовжувати влучати в інші "відкриті" для нього/неї сектори, щоб отримати більше очок.
8. Після того, як усі гравці завершать 3 влучання в один і той самий сектор, цей сектор буде закритий і очки за нього більше не нараховуватимуться. Гравці повинні вибрати інший сектор для влучання.
9. Переможцем стає гравець, який першим закриє всі вказані сектори з найбільшою кількістю очок, або гравець з найбільшою кількістю очок після того, як усі сектори будуть закриті. (Див. малюнок нижче.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Зараховується лише при влучанні в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або центр.

2. Переможцем стає гравець, який першим влучить у всі вищевказані сектори тричі.

Влучання в одинарний сектор – рахується один раз. Влучання в подвійний сектор – рахується два рази. Влучання в потрійний сектор – рахується три рази.

3. "C00" - Ви можете влучати в будь-який сектор з 15, 16, 17, 18, 19, 20 та центр. Сектори можна вражати в будь-якому порядку.

"C20" - Ви повинні спочатку влучити в 20 тричі, потім у 19, 18, 17, 16, 15 та центр по порядку. "C25" - Ви повинні спочатку влучити в центр тричі, потім у 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

4. Кожен сектор має три індикатори " ^ ". При одному влучанні загоряється один " ^ ".

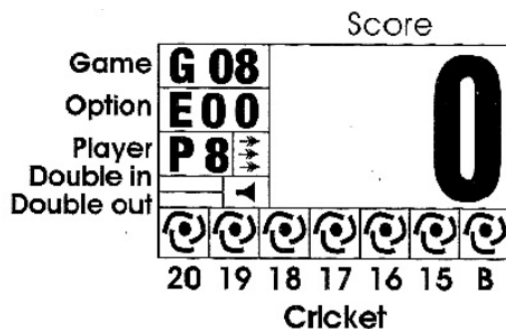
5. Кожен сектор відкритий і може приносити очки після того, як кожен гравець влучить у нього 3 рази, але він буде закритий і очки не нараховуватимуться, якщо всі гравці влучать у нього 3 рази.

6. Очки, набрані поточним гравцем, будуть додані до рахунків усіх опонентів.

7. Кожен гравець повинен намагатися влучити в сектор 3 рази, щоб він перейшов у статус "open" і міг приносити очки.

8. Поки опоненти не завершили 3 влучання для відкриття сектора, гравець може продовжувати влучати в інші "відкриті" сектори, щоб опоненти отримували більше очок.

9. Після того, як усі гравці завершать 3 влучання в один і той самий сектор, цей сектор буде закритий і очки за нього більше не нараховуватимуться. Гравці повинні вибрати інший сектор для влучання. 10. Переможцем стає гравець, який закриє всі вказані сектори з найменшою кількістю очок, або гравець з найменшою кількістю очок після того, як усі сектори будуть закриті. (Див. малюнок нижче.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) можна вибрати як цільовий рахунок.
2. Гравець повинен влучати в числові сектори від 1 до 18 по порядку. (Влучання 1 першим кидком, 2 другим кидком і так далі). Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" при влучанні або "Sorry" при промаху.
3. Гравець повинен намагатися отримати найменший рахунок. Якщо три дротики за хід пролетіли повз, це вважається «поганим дротиком» і додається 5 очок. Якщо влучено в потрібний сектор, нараховується 1 очко (Eagle dart). Якщо влучено в подвійний сектор, нараховується 2 очки (Bird dart). Якщо влучено в одинарний сектор, нараховується 3 очки. Ви можете використовувати будь-який з 3 дротиків, щоб завершити хід, але для підрахунку очок буде використано лише останній дротик.
4. Якщо ви влучили в одинарний сектор першим дротиком і отримали 3 очки, ви можете вирішити перейти до наступного ходу. Але якщо ви хочете отримати менший рахунок, ви можете продовжувати кидати. Проте, якщо обидва останні 2 кидки будуть промахами, ви зрештою отримаєте 5 очок.
5. Гравець, який досягне або перевищить вибраний рахунок, вибуває з гри. Коли залишається лише один гравець, він стає переможцем. Або якщо після завершення всіх 18 ходів переможцем стає гравець з найменшим рахунком.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Числові сектори будуть автоматично показані комп'ютером; переможцем стає гравець, який першим влучить у всі вказані числові сектори 3 рази. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" при влучанні або "Sorry" при промаху.
2. 132 — Влучайте в послідовності секторів 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 — Влучайте в послідовності секторів 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 — Влучайте в послідовності секторів 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 — Влучайте в послідовності секторів 19, 10, 18, 5, 1.
6. Гравець повинен влучити в числовий сектор тричі, після чого він може переходити до наступного числового сектора. Влучання в одинарний сектор рахується один раз. Влучання в подвійний сектор рахується два рази. Влучання в потрібний сектор рахується три рази.

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

1. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає початкову кількість життів гравця.
2. Кожен гравець має базову кількість життів на початку. Коли у гравця не залишається життів, він вибуває з гри. Перший гравець повинен влучити в числовий сектор, який видається випадковим чином.
3. Якщо гравець влучає в ціль першим або другим дротиком, він може встановити нову ціль за допомогою третього дротика. Якщо гравець влучає в ціль, використавши всі три дротики, або не може встановити нову ефективну ціль, то нова ціль буде видана випадковим чином для наступного гравця. Якщо цей гравець не може влучити в ціль трьома дротиками, життя втрачається, і цю ціль продовжує атакувати наступний гравець. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" при влучанні або "Sorry" при промаху.
4. Влучання вважається дійсним, якщо вражена будь-яка частина цільового числового сектора, незалежно від того, чи це одинарний, подвійний або потрійний сектор.
5. Коли залишається лише один гравець із життями, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

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

1. Опція (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означає початкову кількість життів гравця.
2. Кожен гравець має базову кількість життів на початку. Коли у гравця не залишається життів, він вибуває з гри. Перший гравець, який вибув, повинен влучити у випадковий числовий сектор «ціль».
3. Якщо гравець влучає в ціль першим або другим дротиком, він може встановити нову ціль за допомогою третього дротика. Якщо гравець влучає в ціль, використавши всі три дротики, або не може встановити нову ефективну ціль, то нова ціль буде видана випадковим чином для наступного гравця. Якщо цей гравець не може влучити в ціль трьома дротиками, життя втрачається, і цю ціль атакуватиме наступний гравець. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".
4. Влучання вважається дійсним лише при влучанні в ту саму частину цільового числового сектора.

5. Коли залишається лише один гравець із життями, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

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

1. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає початкову кількість життів гравця.
2. При вході в гру у вікнах рахунку відображається "SEL" (Select), щоб гравець міг вибрати для себе сектор. Перший сектор, у який влучив гравець, обирається як його власний сектор. Потім натисніть кнопку "NEXT", щоб наступний гравець міг вибрати свій сектор. Після того, як усі гравці оберуть свої сектори, гра починається.
3. Після того, як усі гравці оберуть свої сектори, вони можуть починати кидки. Тільки після того, як гравець влучить у свій власний сектор, він стає «кілером» до кінця гри.
4. Коли в сектор гравця влучає опонент-кілер, у цього гравця віднімається одне життя. Очки життів відображаються безпосередньо на екрані. Кожен гравець може переглянути рахунок, натиснувши кнопку "SCORES".
5. Якщо гравець став «кілером» і влучив у свій власний цільовий сектор, він перестає бути «кілером», і одне життя віднімається від його очок життів.
6. Кілер повинен намагатися відбирати життя у опонентів, влучаючи в їхні сектори.
7. Якщо в цільовий сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".
8. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає, що гравець може стати кілером при влучанні у вибраний числовий сектор, незалежно від того, чи це одинарний, подвійний або потрійний сектор.
9. Коли залишається лише один гравець із життями, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем. 10. У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

1. Опція (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означає початкову кількість життів гравця.
2. При вході в гру у вікнах рахунку відображається "SEL" (Select), щоб

підказати гравцеві вибрати для себе сектор. Перший сектор, у який влучив гравець, обирається як його власний сектор. Потім натисніть кнопку "NEXT", щоб наступний гравець міг вибрати свій сектор. Після того, як усі гравці оберуть свої сектори, гра може розпочатися.

3. Після того, як усі гравці оберуть сектори, вони можуть починати кидки. Тільки після того, як гравець влучить у свій власний сектор, він може стати кілером до кінця гри.

4. Коли в сектор гравця влучає опонент-кілер, у цього гравця віднімається одне життя. Очки життів відображаються безпосередньо на екрані. Кожен гравець може переглянути рахунок, натиснувши кнопку "SCORES".

5. Якщо гравець став «кілером» і влучив у свій власний цільовий сектор, він перестає бути кілером, і одне життя віднімається від його очок життів.

6. Кілер повинен намагатися відбирати життя у опонентів, влучаючи в їхні сектори.

7. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

8. Опція (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означає, що гравець може стати кілером лише при влучанні у вибраний числовий сектор у частину подвійного рахунку.

9. Коли залишається лише один гравець із життями, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем. 10. У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

1. Опція (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означає початкову кількість життів гравця.

2. При вході в гру у вікнах рахунку відображається "SEL" (Select), щоб сказати гравцеві вибрати для себе сектор. Перший сектор, у який влучив гравець, обирається як його власний сектор. Потім натисніть кнопку "NEXT", щоб наступний гравець міг вибрати свій сектор. Після того, як усі гравці оберуть свої сектори, гра може розпочатися.

3. Після того, як усі гравці оберуть свої сектори, вони можуть починати кидки. Тільки після того, як гравець влучить у свій власний сектор, він може стати кілером до кінця гри.

4. Коли в сектор гравця влучає кілер, у цього гравця віднімається одне життя. Очки життів відображаються безпосередньо на екрані. Кожен гравець може переглянути рахунок, натиснувши кнопку "SCORES".
5. Якщо гравець став «кілером» і влучив у свою власну ціль, він перестає бути кілером і втрачає одне життя з цього рахунку.
6. Кілер повинен намагатися відбирати життя у опонентів, влучаючи в їхні сектори.
7. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".
8. Опція (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означає, що гравець може стати кілером лише при влучанні у вибраний числовий сектор у частину потрібного рахунку.
9. Коли залишається лише один гравець із життями, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.
10. У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

1. Опція (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) означає початкову кількість життів гравця.
2. Числовий сектор видається випадковим чином для влучання гравцем. Гравець повинен влучити в нього протягом десяти секунд, інакше це влучання буде анульовано. Якщо в сектор влучено, буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".
3. Кожен кидок, що влучає в «цільовий» сектор (одинарний, подвійний або потрійний), зменшує рахунок на одне очко.
4. Переможцем стає гравець, чиї очки першими зменшаться до 0.

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

1. Опція (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означає початкову кількість життів гравця.
2. Гравець повинен намагатися набрати більше або стільки ж очок, скільки було набрано в попередньому найкращому ході. Коли гравець набирає менше, ніж загальна сума трьох дротиків попереднього гравця, у нього віднімається одне (Життя). Останній гравець, у якого залишилося (Життя), стає переможцем.
3. Гравцям не дозволяється скидати очки. Якщо гравець натискає кнопку

START безпосередньо або жоден з його дротиків не влучає в сектори, він також втрачає одне (Життя).

4. Гравець вибуває, коли кількість його життів стає 0, про що нагадає звуковий сигнал.

5. Коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

6. У гру повинні грати більше 2 гравців.

5. Коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

6. У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

1. Опція (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означає початкову кількість життів гравця.

2. Мета полягає в тому, щоб побити найменший сумарний результат трьох дротиків. Коли сума трьох дротиків вища за рекорд, у гравця віднімається одне (Життя). Останній гравець, у якого залишилося (Життя), стає переможцем.

3. Гравцям не дозволяється скидати очки. Якщо гравець натискає кнопку START безпосередньо або жоден дротик не влучає в сектори, він також втрачає одне (Життя).

4. Гравець вибуває, коли кількість його життів стає 0, про що нагадає звуковий сигнал.

5. Коли залишається лише один гравець, гра закінчується, і цей гравець стає переможцем.

6. У гру повинні грати більше 2 гравців.