

WORLD CHAMPION

ЕЛЕКТРОННА МИШЕНА ЗА ДАРТС

Item No. 189 / 289 / 489

Ръководство за потребителя и правила на играта

Благодарим ви, че избрахте електронната мишена за дартс!

Внимание: От съображения за безопасност децата трябва да бъдат под надзора на възрастни при използване на този продукт. Моля, прочетете внимателно това ръководство и го съхранявайте за бъдеща употреба.

Раздел 1: Описание на продукта

Размери на продукта: 37 см x 31 см x 2,5 см

- Тази електронна мишена за дартс предлага 18 игри със 159 опции.
- До 8 играчи могат да участват в играта едновременно.
- Този продукт осигурява автоматично точкуване с гласово съобщение.
- LCD екран със синя подсветка.
- Автоматично изключване след 30 минути неактивност.

Раздел 2: Инсталация

2.1 Инструкция за монтаж

Височина: Центърът на бичото трябва да бъде на височина 5 фута 8 инча (1,73 метра) от пода.

Разстояние до мишената: Хоризонтално разстояние от повърхността на мишената до линията на хвърляне трябва да бъде 7 фута 9-1/4 инча (2,37 метра).

2.2 Инсталиране на захранване

Устройството се захранва от 3 батерии тип "AA" 1,5V (не са включени). Отсекът за батериите може да се отвори отзад за инсталиране на батериите.

Раздел 3: Правила за точкуване

Мишената е разделена на сегменти за точкуване. Външният пръстен се брои двойно, вътрешният пръстен се брои тройно, а бичото се брои както е показано на мишената. Точките се изчисляват автоматично от електронната система.

Раздел 4: Инструкции за експлоатация

4.1 Функции на бутоните

1. Натиснете бутона "POWER" и играта преминава в нормален работен режим, след като чуете звук.
2. Използвайте бутона "GAME" за избор на игри (G01-G18). Бутонът "GAME" може също да излезе от игра и да се върне в първоначално състояние.
3. Бутонът "OPTION" се използва за избор на подигра в играта (G01-G18).
4. Използвайте бутона "PLAYER" за избор на броя играчи преди играта, стойността по подразбиране е 2.
5. Бутон "HANDICAP" (използва се за избор на трудността на играта). Например, ако 4 играча играят "G01" едновременно, играч едно може да избере 800, играч две 200, играч три 500 и играч четири 300.
6. Бутон "LIGHT" (използва се за включване или изключване на подсветката на LCD екрана).
7. Бутонът "DOUBLE IN/OUT" се използва само за G02, вижте инструкциите за играта за подробности.
8. Бутон "SOUND" се използва за избор на звук или заглушаване.
9. Бутон "ELIMINATE" се използва за изтриване или възстановяване на точките за текущия дарт.
10. Бутонът "START/NEXT" се използва за стартиране на игра и преминаване към следващ играч.

4.2 Списък със звуци

1. "Laser" - Този звук се издава при попадение в единичен сегмент.
2. "Double" - Това съобщение се издава при попадение в двойен сегмент.
3. "Treble" - Това съобщение се издава при попадение в троен сегмент.
4. "Bull's Eye" - Това съобщение се издава при попадение в бичото.
5. "Too High" - Това съобщение се издава, когато точките намалеят до 0 или са равни на 1, и се използва само в игра "G02".
6. "Score" - Това съобщение се издава, когато играчът получи точки, използва се само в игри "G05" и "G06".
7. "Close" - Това съобщение се издава при попадение в сегмента, който завършва играта.
8. "Open" - Това съобщение се издава при попадение в сегмента, който отваря или започва играта.
9. "Winner" - Това съобщение се издава при отбелязване на победителните точки!

10. "NEXT PLAYER" - Това съобщение се издава, за да укаже да се натисне бутона START/NEXT, тъй като предишният играч е хвърлил своите 3 дартса.
11. "Yes" - Това съобщение се издава при попадение в "целевия" сегмент.
12. "Sorry" - Това съобщение се издава при попадение в "нецелеви" сегмент.

Раздел 5: Описание на игрите

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

Точките на всеки играч се натрупват от 0 за всяко попадение. Първият играч, достигнал или надминал определения брой точки, е победител.

G02 Обратно отброяване (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Точките на всеки играч се намаляват от определения брой за всяко попадение. Първият играч, достигнал 0 точки, е победител.

Играчите могат да избират различни режими на игра чрез бутона "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Когато се показва "Double in", това означава, че играта може да започне само с попадение в двойка.

Double out: Когато се показва "Double out", това означава, че играта може да завърши само с попадение в двойка. Ако след хвърляне на един, два или три дартса точките са 1 или под 0, това означава "bust" и играчът не може да регистрира точки и се връща към точките, от които е започнал, и се издава съобщението "Too High!".

Double in/out: Когато се показват както "Double in", така и "Double out", играта трябва да започне и да завърши с попадение в двойка.

G03 Кръгов часовник (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Означава да се уцели всеки сегмент за точкуване, за да се получат точки.

5: Уцелете сегментите от 1 до 5 по ред.

10: Уцелете сегментите от 1 до 10 по ред.

15: Уцелете сегментите от 1 до 15 по ред.

20: Уцелете сегментите от 1 до 20 по ред.

След избиране на едно от горните нива, играчът трябва да хвърля дартсове в сегмента според дадените инструкции. След всяко хвърляне ще се посочи следващият сегмент и ще чуете "Yes" или "Sorry".

G04 Кръгов часовник-двойка (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Означава, че можете да уцелите само двойен сегмент за точкуване, за да получите точки.

205: Сегменти 1-5. 210: 1-10. 215: 1-15. 220: 1-20.

Играчът трябва да хвърля дартсове в сегмента според инструкциите. Ако правилният сегмент е уцелен, следващият сегмент ще бъде посочен и ще чуете "Yes" или "Sorry".

G05 Кръгов часовник-тройка (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Означава, че можете да уцелите само троен сегмент за точкуване, за да получите точки.

305: Сегменти 1-5. 310: 1-10. 315: 1-15. 320: 1-20.

Играчът трябва да хвърля дартсове в сегмента според инструкциите. Ако е правилно, следващият сегмент се посочва с "Yes" или "Sorry".

G06 Опростен крикет (000, 020, 025)

Валидно е само при попадение в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или бичо.

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

Единично попадение - брой се веднъж. Двойно - два пъти. Тройно - три пъти.

"000" - Уцелете всеки сегмент от 15-20 и бичото в произволен ред.

"020" - Уцелете 20 три пъти първо, след това 19, 18, 17, 16, 15, бичо по ред.

"025" - Уцелете бичото три пъти първо, след това 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.

Всеки сегмент има три индикатора. При едно попадение се включва един. Когато всички са включени, играта е приключена.

G07 Точков крикет (E00, E20, E25)

Валидно само при попадение в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или бичо.

Първият, който уцели всички горепосочени сегменти три пъти, е победител.

Единично - веднъж. Двойно - два пъти. Тройно - три пъти.

"E00" - Всеки сегмент 15-20 и бичото в произволен ред.

"E20" - Уцелете 20 три пъти първо, след това 19, 18, 17, 16, 15, бичо по ред.

"E25" - Уцелете бичото три пъти първо, след това 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.

Всеки сегмент има три индикатора. При едно попадение се включва един.

Всеки сегмент е отворен и може да носи точки само след 3 попадения от всеки играч. Затваря се, когато всички играчи са го уцелили 3 пъти.

Всеки играч трябва да се опита да уцели сегмента 3 пъти, за да влезе в "отворено" състояние и да започне да трупта точки.

Преди съперниците да завършат 3 попадения, играчът може да продължи да уцелява други "отворени" сегменти за по-високи резултати.

След като всички играчи завършат 3 попадения в един и същи сегмент, той ще бъде затворен. Изберете друг сегмент.

Първият, който затвори всички посочени сегменти с най-висок резултат, или най-висок резултат след затваряне на всички, е победител.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Валидно само при попадение в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или бичо.

Първият, който уцели всички горепосочени сегменти три пъти, е победител.

Единично - веднъж. Двойно - два пъти. Тройно - три пъти.

"C00" - Всеки сегмент 15-20 и бичото в произволен ред.

"C20" - Уцелете 20 три пъти първо, след това 19, 18, 17, 16, 15, бичо по ред.

"C25" - Уцелете бичото три пъти първо, след това 15, 16, 17, 18, 19, 20 по ред.

Всеки сегмент има три индикатора. При едно попадение се включва един.

Всеки сегмент е отворен и може да носи точки след 3 попадения от всеки играч. Затваря се, когато всички играчи са го уцелили 3 пъти.

Точките, отбелязани от текущия играч, ще се добавят към точките на всички съперници.

Всеки играч трябва да се опита да уцели сегмента 3 пъти, за да влезе в "отворено" състояние.

Преди съперниците да завършат 3 попадения, играчът може да продължи да уцелява други "отворени" сегменти, за да даде на съперниците по-високи резултати.

След като всички играчи завършат 3 попадения в един и същи сегмент, той ще бъде затворен.

Първият, който затвори всички посочени сегменти с най-нисък резултат, или най-нисък резултат след затваряне на всички, е победител.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) може да се избере като избран резултат.

Играчът трябва да уцели числовите сегменти от 1 до 18 по ред. Ако е уцелен, следващият сегмент ще бъде посочен и ще получите "Yes" за попадение или "Sorry" за пропуск.

Играчът трябва да се стреми към най-нисък резултат. Ако и трите дартса в ход пропуснат, това означава "лош дарт" и се добавят 5 точки. Ако се уцели тройка, 1 точка (Eagle). Ако се уцели двойка, 2 точки (Birdie). Ако се уцели единично, 3 точки. Само последният дарт се използва за изчисляване на точки.

Ако уцелите единичен сегмент с първия дарт и получите 3 точки, можете да решите да преминете към следващия ход. Но ако искате по-нисък резултат, можете да продължите. Ако и последните 2 хвърляния пропуснат, ще получите 5 точки.

Играчът, който достигне или надмине избрания резултат, ще бъде елиминиран. Когато остане само един играч, той е победител, или след приключване на всички 18 хода, играчът с най-нисък резултат е победител.

G10 Бинго (132, 141, 168, 189)

Числовите сегменти ще се показват от компютъра автоматично. Играчът, който пръв уцели всички посочени числови сегменти 3 пъти, е победител. Ако е уцелен, следващият сегмент ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

132 - Последователност: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Последователност: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Последователност: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Последователност: 19, 10, 18, 5, 11.

Играчът трябва да уцели числов сегмент три пъти, преди да премине към следващия. Единично - веднъж. Двойно - два пъти. Тройно - три пъти.

G11 Голямо-малко: просто (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Опцията означава първоначалната стойност на живота на играча.

Всеки играч има основна стойност на живота в началото. Когато играчът няма стойност на живота, той отпада. Първият играч трябва да уцели числовия сегмент, който е даден на случаен принцип.

Ако играчът може да уцели целта с първия или втория си дарт, той може да създаде нова цел с третия си дарт. Ако играчът уцели целта с всички три дартса или не може да създаде нова ефективна цел, новата цел ще бъде дадена на случаен принцип за следващия играч. Ако този играч не може да уцели целта с три дартса, ще загуби една точка и тази цел ще бъде уцелена от следващия играч. Ако сегментът е уцелен, следващият ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

Счита се за валидно попадение, ако всяко място на целевия числов сегмент е уцелено, независимо дали е единичен, двойен или троен сегмент.

Когато има само един играч с стойност на живота, играта приключва и този играч е победител.

G12 Голямо-малко: трудно (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Опцията означава първоначалната стойност на живота на играча.

Всеки играч има основна стойност на живота. Когато играчът няма стойност на живота, той отпада. Първият играч трябва да уцели числовия сегмент, който е даден на случаен принцип.

Ако играчът може да уцели целта с първия или втория си дарт, той може да създаде нова цел с третия си дарт. Ако играчът уцели целта с всички три дартса или не може да създаде нова ефективна цел, новата цел ще бъде дадена на случаен принцип за следващия играч. Ако този играч не може да уцели целта с три дартса, ще загуби една точка и тази цел ще бъде уцелена от следващия играч. Ако сегментът е уцелен, ще получите "Yes" или "Sorry".

Валидно е само при попадение в същата секция за точкуване на целевия числов сегмент.

Когато има само един играч с стойност на живота, играта приключва и този играч е победител.

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

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

При влизане в играта, прозорците за точки показват "SEL" (Select), за да кажат на играча да избере сегмент за точкуване. Първият уцелен сегмент за точкуване е избран. След това натиснете бутона "NEXT". След като всички играчи са избрали, играта започва.

След като всички играчи са избрали своите сегменти, те могат да започнат да хвърлят. Само след като играчът уцели своя сегмент, той може да стане килер по време на цялата игра.

Когато сегмент на играч е уцелен от съперник-килер, една точка се отнема. Животите се показват на екрана. Всеки играч може да провери точки чрез бутона "SCORES".

Ако играчът е станал "килер" и уцели своя целеви сегмент, той вече няма да бъде "килер" и ще загуби една точка.

Килерът трябва да се старее да отнема точки от съперниците, като уцелява техните сегменти.

Ако целевият сегмент е уцелен, следващият ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

Опцията означава, че играчът може да стане килер при попадение в избрания числов сегмент, независимо дали е единичен, двойен или троен.

Когато има само един играч с стойност на живота, играта приключва и този играч е победител.

Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G14 Килер-двойка (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

При влизане в играта, прозорците за точки показват "SEL" (Select). Първият уцелен сегмент за точкуване е избран. След това натиснете бутона "NEXT". След като всички играчи са избрали, играта започва.

След като всички играчи са избрали своите сегменти, те могат да започнат да хвърлят. Само след уцеляване на своя сегмент, той може да стане килер.

Когато сегмент на играч е уцелен от съперник-килер, една точка се отнема.

Ако играчът е станал "килер" и уцели своя целеви сегмент, той вече няма да бъде килер и ще загуби една точка.

Килерът трябва да се старае да отнема точки от съперниците.

Ако сегментът е уцелен, следващият ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

Опцията означава, че играчът може да стане килер само при попадение в избрания числов сегмент с двойна секция за точкуване.

Когато има само един играч с стойност на живота, играта приключва и този играч е победител.

Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G15 Килер-тройка (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

При влизане в играта, прозорците за точки показват "SEL" (Select). Първият уцелен сегмент за точкуване е избран. След това натиснете бутона "NEXT". След като всички играчи са избрали, играта започва.

След като всички играчи са избрали своите сегменти, те могат да започнат да хвърлят. Само след уцеляване на своя сегмент, той може да стане килер.

Когато сегмент на играч е уцелен от килера, една точка се отнема.

Ако играчът е станал "килер" и уцели своя цел, той вече няма да бъде килер и ще загуби един живот.

Килерът трябва да се старае да отнема точки от съперниците.

Ако сегментът е уцелен, следващият ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

Опцията означава, че играчът може да стане килер само при попадение в избрания числов сегмент с тройна секция за точкуване.

Когато има само един играч с стойност на живота, играта приключва и този играч е победител.

Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

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

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

Числов сегмент се дава на случаен принцип за играча да уцели. Играчът трябва да го уцели в рамките на десет секунди, в противен случай попадението се анулира. Ако сегментът е уцелен, следващият ще бъде посочен и ще получите "Yes" или "Sorry".

Всяко попадение в "целевия" сегмент (единичен, двойен или троен) ще намали точките с едно.

Играчът, чийто точки са намалени до 0 първи, е победител.

G17 Крака над (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

Играчът трябва да се стреми да отбележи по-висок или равен на предишния най-висок резултат в ход. Когато играчът отбележи по-малко от предишния общ резултат на три дартса, един (живот) се отнема. Последният играч, на когото му е останал (живот), е победител.

На играчите не е позволено да изтриват точки. Ако играчът натисне бутона START директно или нито един от дартсовете му не уцели сегментите, той също ще загуби един (живот).

Играчът се елиминира, когато броят му на животи е 0, и се чува звук.

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

Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.

G18 Крака под (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Опцията означава началната стойност на живота на играча.

Целта е да се победи най-ниският резултат на три дартса общо. Когато общият резултат на три дартса е по-висок от рекорда, един (живот) се отнема. Последният играч, на когото му е останал (живот), е победител.

На играчите не е позволено да изтриват точки. Ако играчът натисне бутона START директно или нито един дарт не уцели сегментите, той също ще загуби един (живот).

Играчът се елиминира, когато броят му на животи е 0, и се чува звук.

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

Играта трябва да се играе от повече от 2 играчи.