

WORLD CHAMPION

ELEKTRONISKAIS DĀRTU MĒRĶIS

Item No. 189 / 289 / 489

Lietotāja rokasgrāmata un spēles noteikumi

Paldies, ka izvēlējāties elektronisko dārtu mērķi!

Brīdinājums: Drošības nolūkos bērniem jāatrodas pieaugušo uzraudzībā, izmantojot šo produktu. Lūdzu, rūpīgi izlasiet šo rokasgrāmatu un saglabāiet to nākotnes vajadzībām.

1. daļa: Produkta apraksts

Produkta izmēri: 37 cm x 31 cm x 2,5 cm

- Šis elektroniskais dārtu mērķis piedāvā 18 spēles ar 159 variantiem.
- Līdz 8 spēlētāji vienlaikus var piedalīties spēlē.
- Šis produkts nodrošina automātisku punktu skaitīšanu ar balss paziņojumu.
- LCD ekrāns ar zilu apgaismojumu.
- Automātiska izslēgšanās pēc 30 minūšu neaktivitātes.

2. daļa: Uzstādīšana

2.1 Montāžas instrukcija

Augstums: Mērķa centram jāatrodas 5 pēdas 8 collas (1,73 metri) no grīdas.

Attālums: Horizontālais attālums no mērķa priekšpuses līdz metiena līnijai jābūt 7 pēdas 9-1/4 collas (2,37 metri).

2.2 Barošanas uzstādīšana

Ierīce darbojas ar 3 x 1,5V "AA" baterijām (nav iekļautas). Bateriju nodaļījumu var atvērt no aizmugures, lai uzstādītu baterijas.

3. daļa: Punktu noteikumi

Mērķis ir sadalīts punktu segmentos. Ārējais gredzens skaitās dubultā, iekšējais gredzens skaitās trīskāršā, un mērķa centrs skaitās kā parādīts uz mērķa. Punkti tiek aprēķināti automātiski ar elektronisko sistēmu.

4. daļa: Lietošanas instrukcija

4.1 Pogu funkcijas

1. Nospiediet "POWER" pogu un spēle pāriet normālā darba stāvoklī pēc skaņas dzirdēšanas.
2. Izmantojiet "GAME" pogu spēļu izvēlei (G01-G18). "GAME" pogu var arī izmantot, lai izietu no spēles un atgrieztos sākotnējā stāvoklī.
3. "OPTION" pogu var izmantot, lai izvēlētos apakšspēli (G01-G18).
4. Izmantojiet "PLAYER" pogu, lai izvēlētos spēlētāju skaitu pirms spēles, noklusējuma vērtība ir 2.
5. "HANDICAP" poga (izmanto, lai izvēlētos spēles grūtības pakāpi). Piemēram, ja 4 spēlētāji vienlaikus spēlē "G01", pirmais spēlētājs var izvēlēties 800, otrais 200, trešais 500 un ceturtais 300.
6. "LIGHT" poga (izmanto, lai ieslēgtu vai izslēgtu LCD apgaismojumu).
7. "DOUBLE IN/OUT" pogu izmanto tikai G02, skatiet spēles instrukcijas sīkākai informācijai.
8. "SOUND" pogu izmanto, lai izvēlētos skaņu vai izslēgtu to.
9. "ELIMINATE" pogu izmanto, lai notīrītu vai atjaunotu pašreizējā dārta punktus.
10. "START/NEXT" pogu izmanto, lai sāktu spēli un pārietu uz nākamo spēlētāju.

4.2 Skaņu saraksts

1. "Laser" - Šī skaņa tiek dota, kad tiek trāpīts vienkāršais punktu segments.
2. "Double" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts dubultais punktu segments.
3. "Treble" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts trīskāršais punktu segments.
4. "Bull's Eye" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts mērķa centrs.
5. "Too High" - Šis paziņojums tiek dots, kad punkti skaitās līdz 0 vai ir vienādi ar 1, un tiek izmantots tikai spēlē "G02".
6. "Score" - Šis paziņojums tiek dots, kad spēlētājs iegūst punktus, tiek izmantots tikai spēlēs "G05" un "G06".
7. "Close" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts segments, kas beidz spēli.
8. "Open" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts segments, kas atver vai sāk spēli.
9. "Winner" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek gūts uzvaras punkts!
10. "NEXT PLAYER" - Šis paziņojums tiek dots, lai norādītu, ka jānospiež START/NEXT poga, jo iepriekšējais spēlētājs ir metis savus 3 dārtus.
11. "Yes" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts "mērķa" segments.
12. "Sorry" - Šis paziņojums tiek dots, kad tiek trāpīts "ne-mērķa" segments.

5. daļa: Spēļu skaidrojums

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

Katram spēlētājam punkti uzkrājas no 0 par katru trāpījumu. Pirmais spēlētājs, kas sasniedz vai pārsniedz noteikto punktu skaitu, ir uzvarētājs.

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

Katram spēlētājam punkti samazinās no noteiktā skaita par katru trāpījumu. Pirmais spēlētājs, kas sasniedz 0 punktus, ir uzvarētājs.

Spēlētāji var izvēlēties dažādus spēles režīmus, izmantojot "DOUBLE IN/OUT" pogu.

Double in: Kad tiek rādīts "Double in", tas nozīmē, ka spēli var sākt tikai ar dubulto trāpījumu.

Double out: Kad tiek rādīts "Double out", tas nozīmē, ka spēli var beigt tikai ar dubulto trāpījumu. Ja pēc viena, divu vai trīs dārtu metieniem punkti ir 1 vai zem 0, tas nozīmē "bust" un spēlētājs nevar reģistrēt punktus un atgriežas pie punktiem, ar kuriem sāka, un tiek dots paziņojums "Too High!".

Double in/out: Kad tiek rādīts gan "Double in", gan "Double out", spēle jāsāk un jābeidz ar dubulto trāpījumu.

G03 Pulstenis (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) Nozīmē trāpīt jebkuru punktu segmentu, lai iegūtu punktus.

5: Trāpīt punktus segmentus no 1 līdz 5 secībā.

10: Trāpīt punktus segmentus no 1 līdz 10 secībā.

15: Trāpīt punktus segmentus no 1 līdz 15 secībā.

20: Trāpīt punktus segmentus no 1 līdz 20 secībā.

Pēc viena no līmeņiem izvēles spēlētājam jāmet dārti norādītajā segmentā pēc dotā padoma. Pēc katra metiena tiks norādīts nākamais segments, un jūs saņemsiet padomu "Yes" vai "Sorry".

G04 Pulstenis-Dubultā (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) Nozīmē, ka punktus var iegūt tikai trāpot dubultajā punktu segmentā.

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

Spēlētājam jāmet dārti norādītajā segmentā. Ja tiek trāpīts pareizais segments, tiks norādīts nākamais segments un dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".

G05 Pulstenis-Trīskāršā (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) Nozīmē, ka punktus var iegūt tikai trāpot trīskāršajā punktu segmentā.

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

Spēlētājam jāmet dārti norādītajā segmentā. Ja pareizi, nākamais segments tiek norādīts ar "Yes" vai "Sorry".

G06 Vienkāršais krikets (000, 020, 025)

Derīgi tikai, kad tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrā.

Spēlētājs, kurš pirmais trāpa visus iepriekš minētos segmentus trīs reizes, ir uzvarētājs.

Vienkāršs trāpījums - skaitās vienreiz. Dubultā - divreiz. Trīskāršā - trīs reizes.

"000" - Trāpīt jebkuru punktu segmentu 15-20 un mērķa centru jebkurā secībā.

"020" - Vispirms trāpīt 20 trīs reizes, pēc tam 19, 18, 17, 16, 15, mērķa centru secībā.

"025" - Vispirms trāpīt mērķa centru trīs reizes, pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20 secībā.

Katram segmentam ir trīs indikatori. Trāpot vienreiz, viens ieslēdzas. Kad visi ieslēgti, spēle beigusies.

G07 Punktu krikets (E00, E20, E25)

Derīgi tikai, kad tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrā.

Pirmais, kurš trāpa visus segmentus trīs reizes, ir uzvarētājs.

Vienkāršs - vienreiz. Dubultā - divreiz. Trīskāršā - trīs reizes.

"E00" - Jebkurš punktu segments 15-20 un mērķa centrs jebkurā secībā.

"E20" - Vispirms trāpīt 20 trīs reizes, pēc tam 19, 18, 17, 16, 15, mērķa centru secībā.

"E25" - Vispirms trāpīt mērķa centru trīs reizes, pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20 secībā.

Katram segmentam ir trīs indikatori. Trāpot vienreiz, viens ieslēdzas.

Katrs segments ir atvērts un var dot punktus tikai pēc 3 trāpījumiem no katra spēlētāja. Aizveras, kad visi spēlētāji ir trāpījuši 3 reizes.

Katram spēlētājam jāmēģina trāpīt segmentu 3 reizes, lai iegūtu "atvērtu" statusu un sāktu gūt punktus.

Pirms pretinieki pabeidz 3 trāpījumus, spēlētājs var turpināt trāpīt citos "atvērtos" segmentos augstāku punktu iegūšanai.

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir trāpījuši vienu un to pašu segmentu 3 reizes, tas tiks aizvērts. Izvēlieties citu segmentu.

Pirmais, kurš aizver visus norādītos segmentus ar visvairāk punktiem, vai visvairāk punktiem pēc visu aizvēšanas, ir uzvarētājs.

G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Derīgi tikai, kad tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai mērķa centrā.

Pirmais, kurš trāpa visus segmentus trīs reizes, ir uzvarētājs.

Vienkāršs - vienreiz. Dubultā - divreiz. Trīskāršā - trīs reizes.

"C00" - Jebkurš segments 15-20 un mērķa centrs jebkurā secībā.

"C20" - Vispirms trāpīt 20 trīs reizes, pēc tam 19, 18, 17, 16, 15, mērķa centru secībā.

"C25" - Vispirms trāpīt mērķa centru trīs reizes, pēc tam 15, 16, 17, 18, 19, 20 secībā.

Katram segmentam ir trīs indikatori. Trāpot vienreiz, viens ieslēdzas.

Katrs segments ir atvērts un var dot punktus pēc 3 trāpījumiem no katra spēlētāja. Aizveras, kad visi spēlētāji ir trāpījuši 3 reizes.

Pašreizējā spēlētāja gūtie punkti tiks pievienoti visu pretinieku punktiem.

Katram spēlētājam jāmēģina trāpīt segmentu 3 reizes, lai iegūtu "atvērtu" statusu.

Pirms pretinieki pabeidz 3 trāpījumus, spēlētājs var turpināt trāpīt citos "atvērtos" segmentos, lai pretinieki iegūtu vairāk punktu.

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir trāpījuši vienu un to pašu segmentu 3 reizes, tas tiks aizvērts.

Pirmais, kurš aizver visus norādītos segmentus ar vismazāk punktiem, vai vismazāk punktiem pēc visu aizvēšanas, ir uzvarētājs.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) var izvēlēties kā izvēlēto punktu skaitu.

Spēlētājam jātrāpa numuru segmenti no 1 līdz 18 secībā. Ja trāpa, tiks norādīts nākamais segments un saņemsiet "Yes" par trāpījumu vai "Sorry" par netraipījumu.

Spēlētājam jācenšas iegūt vismazāko punktu skaitu. Ja visi trīs dārti gājienā netrāpa, tas nozīmē "sliktu dārtu" un tiek pievienoti 5 punkti. Ja trāpa trīskāršā, 1 punkts (Eagle). Ja dubultā, 2 punkti (Birdie). Ja vienkāršā, 3 punkti. Tikai pēdējais dārts tiek izmantots punktu aprēķinam.

Ja trāpāt vienkāršā segmentā ar pirmo dārtu un iegūstat 3 punktus, varat izlemt pāriet uz nākamo gājienu. Bet ja vēlaties mazāku punktu skaitu, varat turpināt. Ja abi pēdējie 2 metieni netrāpa, iegūsi 5 punktus.

Spēlētājs, kas sasniedz vai pārsniedz izvēlēto punktu skaitu, tiks izslēgts. Kad paliek viens spēlētājs, viņš ir uzvarētājs, vai pēc visu 18 gājienu beigām uzvarētājs ir spēlētājs ar mazāko punktu skaitu.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

Numuru segmentus parādīs dators automātiski. Spēlētājs, kurš pirmais trāpa visus norādītos numuru segmentus 3 reizes, ir uzvarētājs. Ja trāpa, tiks norādīts nākamais segments un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

132 - Secība: 15, 4, 8, 14, 3.

141 - Secība: 17, 13, 9, 7, 1.

168 - Secība: 20, 16, 12, 6, 2.

189 - Secība: 19, 10, 18, 5, 11.

Spēlētājam jātrāpa numuru segments trīs reizes pirms pāriešanas uz nākamo. Vienkāršs - vienreiz. Dubultā - divreiz. Trīskāršā - trīs reizes.

G11 Liels-mazs: Vienkāršs (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Katram spēlētājam ir pamata dzīvības vērtība sākumā. Kad spēlētājam nav dzīvības vērtības, viņš izkrīt. Pirmajam spēlētājam jātrāpa nejauši dots numuru segments.

Ja spēlētājs var trāpīt mērķi ar pirmo vai otro dārtu, viņš var izveidot jaunu mērķi ar trešo dārtu. Ja spēlētājs trāpa mērķi ar visiem trim dārtiem vai nevar izveidot jaunu efektīvu mērķi, jauns mērķis tiks dots nejauši nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājs nevar trāpīt mērķi ar trim dārtiem, punkts tiek zaudēts, un šo mērķi trāpīs nākamais spēlētājs. Ja segments tiek trāpīts, nākamais segments tiks norādīts un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Derīgs trāpījums ir, ja tiek trāpīta jebkura vieta mērķa numuru segmentā, neatkarīgi vai tas ir vienkāršais, dubultais vai trīskāršais segments.

Kad paliek tikai viens spēlētājs ar dzīvības vērtību, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

G12 Liels-mazs: Grūts (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Katram spēlētājam ir pamata dzīvības vērtība. Kad spēlētājam nav dzīvības vērtības, viņš izkrīt. Pirmajam spēlētājam jātrāpa nejauši dots numuru segments.

Ja spēlētājs var trāpīt mērķi ar pirmo vai otro dārtu, viņš var izveidot jaunu mērķi ar trešo dārtu. Ja spēlētājs trāpa mērķi ar visiem trim dārtiem vai nevar izveidot jaunu efektīvu mērķi, jauns mērķis tiks dots nejauši nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājs nevar trāpīt mērķi ar trim dārtiem, punkts tiek zaudēts, un šo mērķi trāpīs nākamais spēlētājs. Ja segments tiek trāpīts, saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Derīgi tikai, trāpot tajā pašā punktu daļā mērķa numuru segmentā.

Kad paliek tikai viens spēlētājs ar dzīvības vērtību, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

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

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Iejūtoties spēlē, punktu logi rāda "SEL" (Select), lai pateiktu spēlētājam izvēlēties punktu segmentu. Pirmais trāpītais punktu segments tiek izvēlēts. Tad nospiediet "NEXT" pogu. Pēc visu spēlētāju izvēles spēle sākas.

Pēc visu spēlētāju segmentu izvēles tie var sākt mest. Tikai pēc sava segmenta trāpīšanas spēlētājs var kļūt par slepkavu visu spēles laiku.

Kad spēlētāja segmentu trāpa pretinieka slepkava, punkts tiek atņemts. Dzīvības punkti tiek parādīti uz ekrāna. Katrs spēlētājs var pārbaudīt punktus, nospiežot "SCORES" pogu.

Ja spēlētājs ir kļuvis par "slepkavu" un trāpa savu mērķa segmentu, viņš vairs nav "slepkava" un viens punkts tiks atņemts.

Slepkavam jācenšas atņemt punktus pretiniekiem, trāpot viņu segmentos.

Ja mērķa segments tiek trāpīts, nākamais segments tiks norādīts un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Opcija nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu, trāpot izvēlētajā numuru segmentā, neatkarīgi vai tas ir vienkāršais, dubultais vai trīskāršais.

Kad paliek tikai viens spēlētājs ar dzīvības vērtību, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Spēli vajadzētu spēlēt vairāk nekā 2 spēlētāji.

G14 Slepka-Dubultā (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Iejūtoties spēlē, punktu logi rāda "SEL" (Select). Pirmais trāpītais punktu segments tiek izvēlēts. Tad nospiediet "NEXT" pogu. Pēc visu spēlētāju izvēles spēle sākas.

Pēc visu spēlētāju segmentu izvēles tie var sākt mest. Tikai pēc sava segmenta trāpīšanas viņš var kļūt par slepkavu.

Kad spēlētāja segmentu trāpa pretinieka slepkava, punkts tiek atņemts.

Ja spēlētājs ir kļuvis par "slepkavu" un trāpa savu mērķa segmentu, viņš vairs nav slepkava un viens punkts tiks atņemts.

Slepkavam jācenšas atņemt punktus pretiniekiem.

Ja segments tiek trāpīts, nākamais segments tiks norādīts un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Opcija nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai, trāpot izvēlētajā numuru segmentā ar dubulto punktu daļu.

Kad paliek tikai viens spēlētājs ar dzīvības vērtību, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Spēli vajadzētu spēlēt vairāk nekā 2 spēlētāji.

G15 Slepka-Trīskāršā (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Iejūtoties spēlē, punktu logi rāda "SEL" (Select). Pirmais trāpītais punktu segments tiek izvēlēts. Tad nospiediet "NEXT" pogu. Pēc visu spēlētāju izvēles spēle sākas.

Pēc visu spēlētāju segmentu izvēles tie var sākt mest. Tikai pēc sava segmenta trāpīšanas viņš var kļūt par slepkavu.

Kad spēlētāja segmentu trāpa slepkava, punkts tiek atņemts.

Ja spēlētājs ir kļuvis par "slepkavu" un trāpa savu mērķi, viņš vairs nav slepkava un zaudēs vienu dzīvības punktu.

Slepkavam jācenšas atņemt punktus pretiniekiem.

Ja segments tiek trāpīts, nākamais segments tiks norādīts un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Opcija nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai, trāpot izvēlētajā numuru segmentā ar trīskāršo punktu daļu.

Kad paliek tikai viens spēlētājs ar dzīvības vērtību, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Spēli vajadzētu spēlēt vairāk nekā 2 spēlētāji.

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

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Numuru segments tiek dots nejauši spēlētājam trāpīšanai. Spēlētājam jātrāpa tas desmit sekunžu laikā, pretējā gadījumā trāpījums tiks atsaukts. Ja segments tiek trāpīts, nākamais segments tiks norādīts un saņemsiet "Yes" vai "Sorry".

Katrs trāpījums "mērķa" segmentā (vienkāršajā, dubultajā vai trīskāršajā) samazinās punktus par vienu.

Spēlētājs, kura punkti pirmie samazinās līdz 0, ir uzvarētājs.

G17 Kājas pāri (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Spēlētājam jācenšas gūt vairāk vai vienādi ar iepriekšējo augstāko rezultātu gājienā. Kad spēlētājs gūst mazāk nekā iepriekšējais trīs dārtu kopsumma, viena (dzīvība) tiek atņemta. Pēdējam spēlētājam, kam paliek (dzīvība), ir uzvarētājs.

Spēlētājiem nav atļauts dzēst punktus. Ja spēlētājs nospiež START pogu tieši vai neviens no dārtiem netrāpa segmentus, viņš arī zaudēs vienu (dzīvību).

Spēlētājs tiek izslēgts, kad dzīvību skaits ir 0, un tiek dzirdama skaņa.

Kad paliek viens spēlētājs, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Spēli vajadzētu spēlēt vairāk nekā 2 spēlētāji.

G18 Kājas zem (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opcija nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvības vērtību.

Mērķis ir pārspēt zemāko trīs dārtu kopsummu. Kad trīs dārtu kopsumma ir lielāka par rekordu, viena (dzīvība) tiek atņemta. Pēdējam spēlētājam, kam paliek (dzīvība), ir uzvarētājs.

Spēlētājiem nav atļauts dzēst punktus. Ja spēlētājs nospiež START pogu tieši vai neviens dārts netrāpa segmentus, viņš arī zaudēs vienu (dzīvību).

Spēlētājs tiek izslēgts, kad dzīvību skaits ir 0, un tiek dzirdama skaņa.

Kad paliek viens spēlētājs, spēle beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

Spēli vajadzētu spēlēt vairāk nekā 2 spēlētāji.