

WORLD CHAMPION

ЭЛЕКТРОННАЯ МИШЕНЬ ДЛЯ ДАРТС

Item No. 189 / 289 / 489

Руководство пользователя и правила игры

Благодарим вас за выбор электронной мишени для дартс!

Внимание: В целях безопасности дети должны находиться под присмотром взрослых при использовании данного продукта. Внимательно прочитайте это руководство и сохраните его для использования в будущем.

Раздел 1: Описание продукта

Размеры продукта: 37 см x 31 см x 2,5 см

- Эта электронная мишень для дартс предлагает 18 игр со 159 вариантами.
- До 8 игроков могут одновременно участвовать в игре.
- Этот продукт обеспечивает автоматический подсчёт очков с голосовым объявлением.
- ЖК-экран с синей подсветкой.
- Автоматическое выключение после 30 минут бездействия.

Раздел 2: Установка

2.1 Инструкция по монтажу

Высота: Центр яблочка должен находиться на высоте 5 футов 8 дюймов (1,73 метра) от пола.

Расстояние до мишени: Горизонтальное расстояние от поверхности мишени до линии броска должно составлять 7 футов 9-1/4 дюйма (2,37 метра).

2.2 Установка питания

Устройство работает от 3 батареек типа "AA" 1,5 В (не входят в комплект). Отсек для батареек открывается сзади для их установки.

Раздел 3: Правила подсчёта очков

Мишень разделена на секторы подсчёта очков. Внешнее кольцо считается как двойное, внутреннее кольцо считается как тройное, а яблочко считается так, как показано на мишени. Очки подсчитываются автоматически электронной системой.

Раздел 4: Инструкции по эксплуатации

4.1 Функции кнопок

1. Нажмите кнопку "POWER", и игра перейдёт в нормальный рабочий режим после звукового сигнала.
2. Используйте кнопку "GAME" для выбора игр (G01-G18). Кнопка "GAME" также может выйти из игры и вернуться в исходное состояние.
3. Кнопка "OPTION" используется для выбора подигры в игре (G01-G18).
4. Используйте кнопку "PLAYER" для выбора количества игроков перед игрой, значение по умолчанию — 2.
5. Кнопка "HANDICAP" (используется для выбора сложности игры). Например, если 4 игрока играют в "G01" одновременно, игрок один может выбрать 800, игрок два — 200, игрок три — 500 и игрок четыре — 300.
6. Кнопка "LIGHT" (используется для включения или выключения подсветки ЖК-дисплея).
7. Кнопка "DOUBLE IN/OUT" используется только для G02, подробности см. в инструкции по игре.
8. Кнопка "SOUND" используется для включения или выключения звука.
9. Кнопка "ELIMINATE" используется для сброса или восстановления очков за текущий дротик.
10. Кнопка "START/NEXT" используется для запуска игры и перехода к следующему игроку.

4.2 Список звуков

1. "Laser" — этот звук издаётся при попадании в одиночный сектор.
2. "Double" — это объявление при попадании в двойной сектор.
3. "Treble" — это объявление при попадании в тройной сектор.
4. "Bull's Eye" — это объявление при попадании в яблочко.
5. "Too High" — это объявление, когда счёт достигает 0 или равен 1, используется только в игре "G02".
6. "Score" — это объявление, когда игрок получает очки, используется только в играх "G05" и "G06".
7. "Close" — это объявление при попадании в сектор, завершающий игру.
8. "Open" — это объявление при попадании в сектор, открывающий или начинающий игру.
9. "Winner" — это объявление при выигрышном броске!

10. "NEXT PLAYER" — это объявление, призывающее нажать кнопку START/NEXT, так как предыдущий игрок использовал свои 3 дротика.
11. "Yes" — это объявление при попадании в "целевой" сектор.
12. "Sorry" — это объявление при попадании в "нецелевой" сектор.

Раздел 5: Описание игр

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

Очки каждого игрока накапливаются с 0 за каждое попадание. Первый игрок, достигший или превысивший заданную сумму очков, становится победителем.

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

Очки каждого игрока уменьшаются от заданной суммы за каждое попадание. Первый игрок, достигший счёта 0, становится победителем.

Игроки могут выбирать различные режимы игры с помощью кнопки "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Когда отображается "Double in", это означает, что игра может начаться только при попадании в двойной сектор.

Double out: Когда отображается "Double out", это означает, что игра может завершиться только при попадании в двойной сектор. Если после броска одного, двух или трёх дротиков счёт равен 1 или ниже 0, это означает "перебор", и игрок не может зарегистрировать очки и возвращается к счёту, с которого начал, и звучит объявление "Too High!".

Double in/out: Когда отображаются и "Double in", и "Double out", игра должна начинаться и заканчиваться попаданием в двойной сектор.

G03 Часы (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) означает попадание в любой сектор для получения очков.

5: Попадайте в секторы от 1 до 5 по порядку.

10: Попадайте в секторы от 1 до 10 по порядку.

15: Попадайте в секторы от 1 до 15 по порядку.

20: Попадайте в секторы от 1 до 20 по порядку.

После выбора одного из уровней игрок должен бросать дротики в соответствующий сектор в соответствии с подсказкой. После каждого броска будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

G04 Часы-Двойной (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) означает, что очки начисляются только за попадание в двойной сектор.

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

Игрок должен бросать дротики в сектор в соответствии с подсказкой. При правильном попадании будет указан следующий сектор, и вы услышите "Yes" или "Sorry".

G05 Часы-Тройной (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) означает, что очки начисляются только за попадание в тройной сектор.

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

Игрок должен бросать дротики в сектор в соответствии с подсказкой. При правильном попадании будет указан следующий сектор со звуком "Yes" или "Sorry".

G06 Простой крикет (000, 020, 025)

Засчитывается только попадание в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.

Победителем становится игрок, первым поразивший все указанные секторы три раза.

Одиночное попадание — засчитывается один раз. Двойное — два раза. Тройное — три раза.

"000" — Попадание в любой сектор 15-20 и яблочко в любом порядке.

"020" — Сначала поразите 20 три раза, затем 19, 18, 17, 16, 15, яблочко по порядку.

"025" — Сначала поразите яблочко три раза, затем 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У каждого сектора есть три индикатора. При попадании загорается один. Когда все загорятся, сектор закрыт.

G07 Очковый крикет (E00, E20, E25)

Засчитывается только попадание в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.

Победителем становится игрок, первым поразивший все указанные секторы три раза.

Одиночное — один раз. Двойное — два раза. Тройное — три раза.

"E00" — Любой сектор 15-20 и яблочко в любом порядке.

"E20" — Сначала поразите 20 три раза, затем 19, 18, 17, 16, 15, яблочко по порядку.

"E25" — Сначала поразите яблочко три раза, затем 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У каждого сектора есть три индикатора. При попадании загорается один.

Каждый сектор открыт и может приносить очки только после 3 попаданий каждым игроком. Закрывается, когда все игроки поразили его 3 раза.

Каждый игрок должен поразить сектор 3 раза, чтобы перейти в "открытое" состояние и начать набирать очки.

Пока соперники не сделали 3 попадания, игрок может продолжать поражать другие "открытые" секторы для получения больших очков.

После того как все игроки сделают 3 попадания в один и тот же сектор, он закрывается. Выберите другой сектор.

Победителем становится игрок, первым закрывший все указанные секторы с наибольшим количеством очков, или набравший наибольшее количество очков после закрытия всех секторов.

G08 Крикет-перехват (C00, C20, C25)

Засчитывается только попадание в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.

Победителем становится игрок, первым поразивший все указанные секторы три раза.

Одиночное — один раз. Двойное — два раза. Тройное — три раза.

"C00" — Любой сектор 15-20 и яблочко в любом порядке.

"C20" — Сначала поразите 20 три раза, затем 19, 18, 17, 16, 15, яблочко по порядку.

"C25" — Сначала поразите яблочко три раза, затем 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У каждого сектора есть три индикатора. При попадании загорается один.

Каждый сектор открыт и может приносить очки после 3 попаданий каждым игроком. Закрывается, когда все игроки поразили его 3 раза.

Очки, набранные текущим игроком, добавляются к очкам всех соперников.

Каждый игрок должен поразить сектор 3 раза, чтобы перейти в "открытое" состояние.

Пока соперники не сделали 3 попадания, игрок может продолжать поражать другие "открытые" секторы, чтобы увеличить очки соперников.

После того как все игроки сделают 3 попадания в один и тот же сектор, он закрывается.

Победителем становится игрок, первым закрывший все указанные секторы с наименьшим количеством очков, или набравший наименьшее количество очков после закрытия всех секторов.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) можно выбрать в качестве целевого счёта.

Игрок должен поразить числовые секторы от 1 до 18 по порядку. При попадании будет указан следующий сектор со звуком "Yes", при промахе — "Sorry".

Игрок должен стремиться к наименьшему количеству очков. Если все три дротика промахнулись, это "плохой дротик" и добавляется 5 очков. При попадании в тройной сектор — 1 очко (Орёл). При попадании в двойной — 2 очка (Птица). При одиночном — 3 очка. Только последний дротик используется для подсчёта очков.

Если вы попали в одиночный сектор первым дротиком и получили 3 очка, вы можете перейти к следующему ходу. Но если хотите меньший счёт, можете продолжить. Если оба последних броска промахнулись, вы получите 5 очков.

Игрок, достигший или превысивший заданный счёт, выбывает. Когда остаётся один игрок, он становится победителем, или, после завершения всех 18 ходов, победителем становится игрок с наименьшим количеством очков.

G10 Бинго (132, 141, 168, 189)

Числовые секторы отображаются компьютером автоматически. Победителем становится игрок, первым поразивший все указанные числовые секторы 3 раза. При попадании будет указан следующий сектор со звуком "Yes" или "Sorry".

132 — Последовательность: 15, 4, 8, 14, 3.

141 — Последовательность: 17, 13, 9, 7, 1.

168 — Последовательность: 20, 16, 12, 6, 2.

189 — Последовательность: 19, 10, 18, 5, 11.

Игрок должен поразить числовой сектор три раза, прежде чем перейти к следующему. Одиночное — один раз. Двойное — два раза. Тройное — три раза.

G11 Большой-малый: простой (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

У каждого игрока есть базовое количество жизней в начале. Когда у игрока не остаётся жизней, он выбывает. Первый игрок должен поразить числовой сектор, выданный случайным образом.

Если игрок поражает цель первым или вторым дротиком, он может задать новую цель третьим дротиком. Если игрок поражает цель всеми тремя дротиками или не может задать новую эффективную цель, новая цель выдаётся случайным образом для следующего игрока. Если игрок не попадает в цель тремя дротиками, теряется одно очко, и эту цель будет поражать следующий игрок. При попадании в сектор будет указан следующий со звуком "Yes" или "Sorry" при промахе.

Засчитывается попадание в любую часть целевого числового сектора, независимо от того, одиночный, двойной или тройной это сектор.

Когда остаётся только один игрок с жизнями, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

G12 Большой-малый: сложный (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

У каждого игрока есть базовое количество жизней. Когда у игрока не остаётся жизней, он выбывает. Первый игрок должен поразить числовой сектор, выданный случайным образом.

Если игрок поражает цель первым или вторым дротиком, он может задать новую цель третьим дротиком. Если игрок поражает цель всеми тремя дротиками или не может задать новую эффективную цель, новая цель выдаётся случайным образом для следующего игрока. Если игрок не попадает в цель тремя дротиками, теряется одно очко, и эту цель будет поражать следующий игрок. При попадании вы услышите "Yes" или "Sorry".

Засчитывается только попадание в ту же секцию подсчёта очков целевого числового сектора.

Когда остаётся только один игрок с жизнями, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

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

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

При входе в игру на экране отображается "SEL" (Выбор), предлагающий игроку выбрать сектор подсчёта очков. Первый поражённый сектор выбирается. Затем нажмите кнопку "NEXT". После того как все игроки выбрали, игра начинается.

После того как все игроки выбрали свои секторы, они могут начинать бросать дротики. Только после поражения своего сектора игрок становится киллером в течение всей игры.

Когда сектор игрока поражён соперником-киллером, снимается одно очко. Жизни отображаются на экране. Каждый игрок может [查看](#) очки, нажав кнопку "SCORES".

Если игрок стал "киллером" и поражает свой целевой сектор, он больше не является "киллером" и теряет одно очко.

Киллер должен стремиться снимать очки у соперников, поражая их секторы.

При попадании в целевой сектор будет указан следующий со звуком "Yes" или "Sorry".

Вариант означает, что игрок может стать киллером при попадании в выбранный числовой сектор, независимо от того, одиночный, двойной или тройной это сектор.

Когда остаётся только один игрок с жизнями, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

В игру должны играть более 2 игроков.

G14 Киллер-Двойной (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

При входе в игру на экране отображается "SEL" (Выбор). Первый поражённый сектор выбирается. Затем нажмите кнопку "NEXT". После того как все игроки выбрали, игра начинается.

После того как все игроки выбрали свои секторы, они могут начинать бросать. Только после поражения своего сектора игрок становится киллером.

Когда сектор игрока поражён соперником-киллером, снимается одно очко.

Если игрок стал "киллером" и поражает свой целевой сектор, он больше не является киллером и теряет одно очко.

Киллер должен стремиться снимать очки у соперников.

При попадании в сектор будет указан следующий со звуком "Yes" или "Sorry".

Вариант означает, что игрок может стать киллером только при попадании в выбранный числовой сектор двойной секции.

Когда остаётся только один игрок с жизнями, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

В игру должны играть более 2 игроков.

G15 Киллер-Тройной (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

При входе в игру на экране отображается "SEL" (Выбор). Первый поражённый сектор выбирается. Затем нажмите кнопку "NEXT". После того как все игроки выбрали, игра начинается.

После того как все игроки выбрали свои секторы, они могут начинать бросать. Только после поражения своего сектора игрок становится киллером.

Когда сектор игрока поражён киллером, снимается одно очко.

Если игрок стал "киллером" и поражает свою цель, он больше не является киллером и теряет одну жизнь.

Киллер должен стремиться снимать очки у соперников.

При попадании в сектор будет указан следующий со звуком "Yes" или "Sorry".

Вариант означает, что игрок может стать киллером только при попадании в выбранный числовой сектор тройной секции.

Когда остаётся только один игрок с жизнями, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

В игру должны играть более 2 игроков.

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

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

Числовой сектор выдаётся случайным образом для поражения. Игрок должен поразить его в течение десяти секунд, иначе попадание аннулируется. При попадании будет указан следующий со звуком "Yes" или "Sorry".

Каждое попадание в "целевой" сектор (одиночный, двойной или тройной) уменьшает количество очков на одно.

Игрок, чьи очки первыми достигнут 0, становится победителем.

G17 Ноги: сверху (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

Игрок должен набрать больше или равное предыдущему максимальному результату за ход. Когда игрок набирает меньше, чем предыдущая сумма за три дробика, теряется одна (жизнь). Последний игрок, у которого осталась (жизнь), становится победителем.

Игрокам не разрешается сбрасывать очки. Если игрок нажимает кнопку START напрямую или ни один из дробиков не попадает в секторы, также теряется одна (жизнь).

Игрок выбывает, когда количество жизней равно 0, и звучит сигнал.

Когда остаётся один игрок, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

В игру должны играть более 2 игроков.

G18 Ноги: снизу (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Вариант означает начальное количество жизней игрока.

Цель — превзойти наименьший результат трёх дробиков. Когда сумма трёх дробиков больше рекорда, теряется одна (жизнь). Последний игрок, у которого осталась (жизнь), становится победителем.

Игрокам не разрешается сбрасывать очки. Если игрок нажимает кнопку START напрямую или ни один дробик не попадает в секторы, также теряется одна (жизнь).

Игрок выбывает, когда количество жизней равно 0, и звучит сигнал.

Когда остаётся один игрок, игра заканчивается, и этот игрок становится победителем.

В игру должны играть более 2 игроков.