

WORLD CHAMPION

ЕЛЕКТРОННА МІШЕНЬ ДЛЯ ДАРТСУ

Item No. 189 / 289 / 489

Керівництво користувача та правила гри

Дякуємо вам за вибір електронної мішені для дартсу!

Увага: З метою безпеки діти повинні перебувати під наглядом дорослих під час використання цього продукту. Уважно прочитайте це керівництво та збережіть його для використання в майбутньому.

Розділ 1: Опис продукту

Розміри продукту: 37 см x 31 см x 2,5 см

- Ця електронна мішень для дартсу пропонує 18 ігор зі 159 варіантами.
- До 8 гравців можуть одночасно брати участь у грі.
- Цей продукт забезпечує автоматичний підрахунок очок з голосовим оголошенням.
- РК-екран з синім підсвічуванням.
- Автоматичне вимкнення через 30 хвилин бездіяльності.

Розділ 2: Установка

2.1 Інструкція з монтажу

Висота: Центр яблучка має знаходитись на висоті 5 футів 8 дюймів (1,73 метра) від підлоги.

Відстань до мішені: Горизонтальна відстань від поверхні мішені до лінії кидка має становити 7 футів 9-1/4 дюйма (2,37 метра).

2.2 Установка живлення

Пристрій працює від 3 батарейок типу "AA" 1,5 В (не входять в комплект). Відсік для батарейок відкривається ззаду для їх встановлення.

Розділ 3: Правила підрахунку очок

Мішень розділена на сектори підрахунку очок. Зовнішнє кільце рахується як подвійне, внутрішнє кільце рахується як потрійне, а яблучко рахується так, як показано на мішені. Очки підраховуються автоматично електронною системою.

Розділ 4: Інструкції з експлуатації

4.1 Функції кнопок

1. Натисніть кнопку "POWER", і гра перейде в нормальний робочий режим після звукового сигналу.
2. Використовуйте кнопку "GAME" для вибору ігор (G01-G18). Кнопка "GAME" також може вийти з гри та повернутись у вихідний стан.
3. Кнопка "OPTION" використовується для вибору підгри в грі (G01-G18).
4. Використовуйте кнопку "PLAYER" для вибору кількості гравців перед грою, значення за замовчуванням — 2.
5. Кнопка "HANDICAP" (використовується для вибору складності гри). Наприклад, якщо 4 гравці грають у "G01" одночасно, гравець один може вибрати 800, гравець два — 200, гравець три — 500 і гравець чотири — 300.
6. Кнопка "LIGHT" (використовується для вмикання або вимикання підсвічування РК-дисплея).
7. Кнопка "DOUBLE IN/OUT" використовується лише для G02, подробиці див. в інструкції з гри.
8. Кнопка "SOUND" використовується для вмикання або вимикання звуку.
9. Кнопка "ELIMINATE" використовується для скидання або відновлення очок за поточний дарт.
10. Кнопка "START/NEXT" використовується для запуску гри та переходу до наступного гравця.

4.2 Список звуків

1. "Laser" — цей звук видається при влучанні в одиночний сектор.
2. "Double" — це оголошення при влучанні в подвійний сектор.
3. "Treble" — це оголошення при влучанні в потрійний сектор.
4. "Bull's Eye" — це оголошення при влучанні в яблучко.
5. "Too High" — це оголошення, коли рахунок знижується до 0 або дорівнює 1, використовується лише в грі "G02".
6. "Score" — це оголошення, коли гравець отримує очки, використовується лише в іграх "G05" і "G06".
7. "Close" — це оголошення при влучанні в сектор, що завершує гру.
8. "Open" — це оголошення при влучанні в сектор, що відкриває або починає гру.
9. "Winner" — це оголошення при переможному кидку!
10. "NEXT PLAYER" — це оголошення з закликком натиснути кнопку START/NEXT, оскільки попередній гравець використав свої 3 дартси.

11. "Yes" — це оголошення при влучанні в "цільовий" сектор.
12. "Sorry" — це оголошення при влучанні в "нецільовий" сектор.

Розділ 5: Опис ігор

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

Очки кожного гравця накопичуються з 0 за кожне влучання. Перший гравець, що досяг або перевищив задану суму очок, стає переможцем.

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

Очки кожного гравця знижуються від заданої суми за кожне влучання. Перший гравець, що досяг рахунку 0, стає переможцем.

Гравці можуть вибирати різні режими гри за допомогою кнопки "DOUBLE IN/OUT".

Double in: Коли відображається "Double in", це означає, що гра може початись лише при влучанні в подвійний сектор.

Double out: Коли відображається "Double out", це означає, що гра може завершитись лише при влучанні в подвійний сектор. Якщо після кидка одного, двох або трьох дартсів рахунок дорівнює 1 або нижче 0, це означає "перебір", і гравець не може зареєструвати очки та повертається до рахунку, з якого почав, і лунає оголошення "Too High!".

Double in/out: Коли відображаються і "Double in", і "Double out", гра повинна починатись і завершуватись влучанням у подвійний сектор.

G03 Годинник (5, 10, 15, 20)

(5, 10, 15, 20) означає влучання в будь-який сектор для отримання очок.

5: Влучайте в сектори від 1 до 5 по порядку.

10: Влучайте в сектори від 1 до 10 по порядку.

15: Влучайте в сектори від 1 до 15 по порядку.

20: Влучайте в сектори від 1 до 20 по порядку.

Після вибору одного з рівнів гравець повинен кидати дартси у відповідний сектор згідно з підказкою. Після кожного кидка буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

G04 Годинник-Подвійний (205, 210, 215, 220)

(205, 210, 215, 220) означає, що очки нараховуються лише за влучання в подвійний сектор.

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

Гравець повинен кидати дартси в сектор згідно з підказкою. При правильному влучанні буде вказано наступний сектор, і ви почуєте "Yes" або "Sorry".

G05 Годинник-Потрійний (305, 310, 315, 320)

(305, 310, 315, 320) означає, що очки нараховуються лише за влучання в потрійний сектор.

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

Гравець повинен кидати дартси в сектор згідно з підказкою. При правильному влучанні буде вказано наступний сектор зі звуком "Yes" або "Sorry".

G06 Простой крикет (000, 020, 025)

Зараховується лише влучання в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або яблучко.

Переможцем стає гравець, що першим вразив усі вказані сектори три рази.

Одиночне влучання — зараховується один раз. Подвійне — два рази. Потрійне — три рази.

"000" — Влучання в будь-який сектор 15-20 та яблучко в будь-якому порядку.

"020" — Спочатку вразьте 20 три рази, потім 19, 18, 17, 16, 15, яблучко по порядку.

"025" — Спочатку вразьте яблучко три рази, потім 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У кожного сектора є три індикатори. При влучанні загоряється один. Коли всі загоряються, сектор закрито.

G07 Очковий крикет (E00, E20, E25)

Зараховується лише влучання в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або яблучко.

Переможцем стає гравець, що першим вразив усі вказані сектори три рази.

Одиночне — один раз. Подвійне — два рази. Потрійне — три рази.

"E00" — Будь-який сектор 15-20 та яблучко в будь-якому порядку.

"E20" — Спочатку вразьте 20 три рази, потім 19, 18, 17, 16, 15, яблучко по порядку.

"E25" — Спочатку вразьте яблучко три рази, потім 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У кожного сектора є три індикатори. При влучанні загоряється один.

Кожен сектор відкритий і може приносити очки лише після 3 влучань кожним гравцем. Закривається, коли всі гравці вразили його 3 рази.

Кожен гравець повинен вразити сектор 3 рази, щоб перейти в "відкритий" стан і почати набирати очки.

Поки суперники не зробили 3 влучання, гравець може продовжувати вражати інші "відкриті" сектори для отримання більших очок.

Після того як усі гравці зроблять 3 влучання в той самий сектор, він закривається. Оберіть інший сектор.

Переможцем стає гравець, що першим закрив усі вказані сектори з найбільшою кількістю очок, або набрав найбільше очок після закриття всіх секторів.

G08 Крикет-перехоплення (C00, C20, C25)

Зараховується лише влучання в 15, 16, 17, 18, 19, 20 або яблучко.

Переможцем стає гравець, що першим вразив усі вказані сектори три рази.

Одиночне — один раз. Подвійне — два рази. Потрійне — три рази.

"C00" — Будь-який сектор 15-20 та яблучко в будь-якому порядку.

"C20" — Спочатку вразьте 20 три рази, потім 19, 18, 17, 16, 15, яблучко по порядку.

"C25" — Спочатку вразьте яблучко три рази, потім 15, 16, 17, 18, 19, 20 по порядку.

У кожного сектора є три індикатори. При влучанні загоряється один.

Кожен сектор відкритий і може приносити очки після 3 влучань кожним гравцем. Закривається, коли всі гравці вразили його 3 рази.

Очки, набрані поточним гравцем, додаються до очок усіх суперників.

Кожен гравець повинен вразити сектор 3 рази, щоб перейти в "відкритий" стан.

Поки суперники не зробили 3 влучання, гравець може продовжувати вражати інші "відкриті" сектори, щоб збільшити очки суперників.

Після того як усі гравці зроблять 3 влучання в той самий сектор, він закривається.

Переможцем стає гравець, що першим закрив усі вказані сектори з найменшою кількістю очок, або набрав найменше очок після закриття всіх секторів.

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

(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) можна обрати як цільовий рахунок.

Гравець повинен вразити числові сектори від 1 до 18 по порядку. При влучанні буде вказано наступний сектор зі звуком "Yes", при промаху — "Sorry".

Гравець повинен прагнути до найменшої кількості очок. Якщо всі три дартси промахнулись, це "поганий дарт" і додається 5 очок. При влучанні в потрібний сектор — 1 очко (Орел). При влучанні в подвійний — 2 очки (Птах). При одиночному — 3 очки. Лише останній дарт використовується для підрахунку очок.

Якщо ви влучили в одиночний сектор першим дартсом і отримали 3 очки, ви можете перейти до наступного ходу. Але якщо хочете менший рахунок, можете продовжити. Якщо обидва останні кидки промахнулись, ви отримаєте 5 очок.

Гравець, що досяг або перевищив заданий рахунок, вибуває. Коли залишається один гравець, він стає переможцем, або після завершення всіх 18 ходів переможцем стає гравець з найменшою кількістю очок.

G10 Бінго (132, 141, 168, 189)

Числові сектори відображаються комп'ютером автоматично. Переможцем стає гравець, що першим вразив усі вказані числові сектори 3 рази. При влучанні буде вказано наступний сектор зі звуком "Yes" або "Sorry".

132 — Послідовність: 15, 4, 8, 14, 3.

141 — Послідовність: 17, 13, 9, 7, 1.

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

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

Гравець повинен вразити числовий сектор три рази, перш ніж перейти до наступного. Одиночне — один раз. Подвійне — два рази. Потрійне — три рази.

G11 Великий-малий: простий (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

У кожного гравця є базова кількість життів на початку. Коли у гравця не залишається життів, він вибуває. Перший гравець повинен вразити числовий сектор, виданий випадково.

Якщо гравець вражає ціль першим або другим дартом, він може задати нову ціль третім дартом. Якщо гравець вражає ціль усіма трьома дартами або не може задати нову ефективну ціль, нова ціль видається випадково для наступного гравця. Якщо гравець не влучає в ціль трьома дартами, втрачається одне очко, і цю ціль буде вражати наступний гравець. При влучанні буде вказано наступний сектор зі звуком "Yes" або "Sorry" при промаху.

Зарховується влучання в будь-яке місце цільового числового сектора, незалежно від того, одиночний, подвійний чи потрійний це сектор.

Коли залишається лише один гравець з життями, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

G12 Великий-малий: складний (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

У кожного гравця є базова кількість життів. Коли у гравця не залишається життів, він вибуває. Перший гравець повинен вразити числовий сектор, виданий випадково.

Якщо гравець вражає ціль першим або другим дартом, він може задати нову ціль третім дартом. Якщо гравець вражає ціль усіма трьома дартами або не може задати нову ефективну ціль, нова ціль видається випадково для наступного гравця. Якщо гравець не влучає в ціль трьома дартами, втрачається одне очко, і цю ціль буде вражати наступний гравець. При влучанні ви почуєте "Yes" або "Sorry".

Зарховується лише влучання в ту саму секцію підрахунку очок цільового числового сектора.

Коли залишається лише один гравець з життями, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

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

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

При вході в гру на екрані відображається "SEL" (Вибір), що пропонує гравцю обрати сектор підрахунку очок. Перший вражений сектор обирається. Потім натисніть кнопку "NEXT". Після того як усі гравці обрали, гра починається.

Після того як усі гравці обрали свої сектори, вони можуть починати кидати дартси. Лише після враження свого сектора гравець стає кілером протягом усієї гри.

Коли сектор гравця вражений суперником-кілером, знімається одне очко. Життя відображаються на екрані. Кожен гравець може переглянути очки, натиснувши кнопку "SCORES".

Якщо гравець став "кілером" і вражає свій цільовий сектор, він більше не є "кілером" і втрачає одне очко.

Кілер повинен прагнути знімати очки у суперників, вражаючи їхні сектори.

При влучанні в цільовий сектор буде вказано наступний зі звуком "Yes" або "Sorry".

Варіант означає, що гравець може стати кілером при влучанні в обраний числовий сектор, незалежно від того, одиночний, подвійний чи потрійний це сектор.

Коли залишається лише один гравець з життями, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

У гру повинні грати більше 2 гравців.

G14 Кілер-Подвійний (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

При вході в гру на екрані відображається "SEL" (Вибір). Перший вражений сектор обирається. Потім натисніть кнопку "NEXT". Після того як усі гравці обрали, гра починається.

Після того як усі гравці обрали свої сектори, вони можуть починати кидати. Лише після враження свого сектора гравець стає кілером.

Коли сектор гравця вражений суперником-кілером, знімається одне очко.

Якщо гравець став "кілером" і вражає свій цільовий сектор, він більше не є кілером і втрачає одне очко.

Кілер повинен прагнути знімати очки у суперників.

При влучанні в сектор буде вказано наступний зі звуком "Yes" або "Sorry".

Варіант означає, що гравець може стати кілером лише при влучанні в обраний числовий сектор подвійної секції.

Коли залишається лише один гравець з життями, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

У гру повинні грати більше 2 гравців.

G15 Кілер-Потрійний (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

При вході в гру на екрані відображається "SEL" (Вибір). Перший вражений сектор обирається. Потім натисніть кнопку "NEXT". Після того як усі гравці обрали, гра починається.

Після того як усі гравці обрали свої сектори, вони можуть починати кидати. Лише після враження свого сектора гравець стає кілером.

Коли сектор гравця вражений кілером, знімається одне очко.

Якщо гравець став "кілером" і вражає свою ціль, він більше не є кілером і втрачає одне життя.

Кілер повинен прагнути знімати очки у суперників.

При влучанні в сектор буде вказано наступний зі звуком "Yes" або "Sorry".

Варіант означає, що гравець може стати кілером лише при влучанні в обраний числовий сектор потрійної секції.

Коли залишається лише один гравець з життями, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

Числовий сектор видається випадково для враження. Гравець повинен вразити його протягом десяти секунд, інакше влучання анулюється. При влучанні буде вказано наступний зі звуком "Yes" або "Sorry".

Кожне влучання в "цільовий" сектор (одиначний, подвійний або потрійний) зменшує кількість очок на одне.

Гравець, чії очки першими досягли 0, стає переможцем.

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

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

Гравець повинен набрати більше або рівне попередньому максимальному результату за хід. Коли гравець набирає менше, ніж попередня сума за три дартси, втрачається одна (життя). Останній гравець, у якого залишилась (життя), стає переможцем.

Гравцям не дозволяється скидати очки. Якщо гравець натискає кнопку START безпосередньо або жоден з дартсів не влучає в сектори, також втрачається одна (життя).

Гравець вибуває, коли кількість життів дорівнює 0, і лунає сигнал.

Коли залишається один гравець, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

У гру повинні грати більше 2 гравців.

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

Варіант означає початкову кількість життів гравця.

Мета — перевершити найменший результат трьох дартсів. Коли сума трьох дартсів більша за рекорд, втрачається одна (життя). Останній гравець, у якого залишилась (життя), стає переможцем.

Гравцям не дозволяється скидати очки. Якщо гравець натискає кнопку START безпосередньо або жоден дарт не влучає в сектори, також втрачається одна (життя).

Гравець вибуває, коли кількість життів дорівнює 0, і лунає сигнал.

Коли залишається один гравець, гра завершується, і цей гравець стає переможцем.

У гру повинні грати більше 2 гравців.