



Электронная игра дартс
Руководство пользователя
и Инструкция к игре

Крепление на стену с помощью устройства для вешания

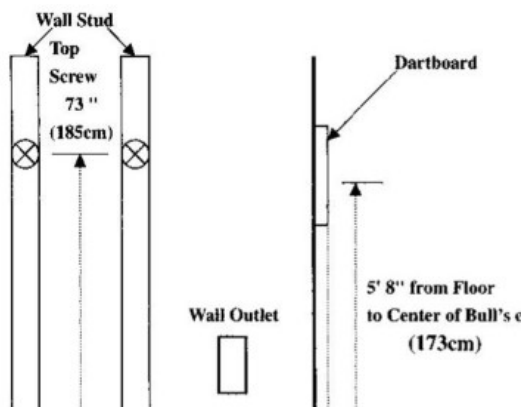
Выберите место, чтобы повесить мишень (dartboard) так, чтобы было расстояние приблизительно в 3,048 метров (10 футов) перед мишенью. «Линия метания» должна находиться на расстоянии 2,37 м (7 футов 9 1/4 дюйма) от лицевой стороны мишени. Так как мишень подключается к электросети через AC адаптер, можете для удобства расположить мишень поблизости возле розетки.

Есть 2 способа крепления мишени.

Вариант первый: Отверстия для подвешивания изделия расположены на расстоянии около 40,5 см (16 дюймов) друг от друга, поэтому изделие может быть надежно закреплено на стене в вашем доме. Выберите на стене место, где должна стоять стойка, и нанесите на это месте метку на высоте 203 см (80 дюймов) от пола. Отмерьте 40,5 см (16 дюймов) от вашей первой метки и (оставаясь на одном уровне с первой отметкой) нанесите вторую метку на стену, которая должна быть под второй стеной стойкой (см. схему ниже). Центр мишени должен находиться на высоте 1,73 м (5 футов 8 дюймов) от пола.

Вставьте 2 крепежных винта в центр стоек, используя метки, которые вы сделали в качестве ориентира. Убедитесь, что винты находятся на одном уровне, для обеспечения правильного размещения игровой поверхности. Если вы не монтируете стойки, обязательно используйте анкеры для гипсокартона или другое крепежное оборудование, подходящее для той стены, которую вы используете для установки на нее игры.

Закрепите мишень на стене, совместив отверстия для подвешивания сзади с помощью винтов (см. рисунок ниже). Возможно, потребуется отрегулировать винты до плотного прилегания доски к стене. Если вы хотите еще более надежно закрепить мишень на стене, вы можете закрепить 4 винта через отверстия, расположенные в области кольца-уловителя (с задней стороны площади подсчета числа очков).



Wall stud - Стенная стойка

Top screw - Верхний винт

Wall outlet - Розетка

Floor - Пол

Dartboard - Мишень для Дартс

5'8'' from floor to Center of Bull's eye (173 cm) - 5 футов 8 дюймов от пола до центра "Бычьего глаза" (173 см)

Функции электронной игры Дартс

Кнопка POWER (ВКЛЮЧЕНИЕ) — нажмите, чтобы включить или выключить игру.

Кнопка START (ПУСК) — нажмите, чтобы начать игру, когда выбраны все параметры. Кнопка ИГРА (ИГРА) — нажмите, чтобы просмотреть экранное игровое меню и выбрать игру.

Кнопка SELECT (ВЫБОР) — нажмите, чтобы выбрать различные настройки сложности для игр. Многие игры содержат несколько вариантов сложности, доступ к которым можно получить, нажав эту кнопку.

Кнопка PLAYER/PAGE (ИГРОК/СТРАНИЦА) — эта кнопка используется в начале каждой игры, для того чтобы выбрать количество игроков, с которыми вы хотите играть. Также эта кнопка позволяет игрокам увидеть результаты других игроков, которые не высвечиваются на основном табло.

Кнопка DOUBLE/MISS (ДУБЛЬ/ПРОМАХ) — эта кнопка используется, когда нужно активировать опции Double In/Double Out и Master Out для игр категории «01». Эта функция активна только в случае выбора 301, 401 и т.д. игр. Функция MISS активна во время игры в любую из игр. Нажимайте кнопку в случае непопадания в мишень. Игрок может нажать эту кнопку, в случае если дротик не попал в мишень. Это нужно для того, чтоб компьютер зафиксировал промах.

Кнопка SOUND (ЗВУК) – уровень звука регулируется от 0 до 7 уровней (8 уровней).

Кнопка iMATCH/RETURN (iMATCH/ВЕРНУТЬСЯ) — эта захватывающая функция позволяет одному игроку играть против компьютера на одном из пяти различных уровней мастерства! Только 1 игрок может играть против iMatch одновременно. Функция iMatch добавляет соревновательности к обычным тренировочным занятиям. Нажмите, чтобы активировать функцию iMatch, где вы можете играть против компьютера, а затем нажмите START (ПУСК). Когда игра начинается: игрок-человек бросает первым. После того, как брошено 3 дротика, подойдите к доске, чтобы достать дротики, и нажмите START (ПУСК), чтобы сменить следующего игрока (iMatch). Наблюдайте, как на дисплее регистрируются очки соперника по дротикам iMatch.

После того, как противник iMatch завершит свой раунд, доска автоматически сбрасывается для игрока-«человека». Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выиграет. УДАЧИ! Функция RETURN (ВЕРНУТЬСЯ) активна во время игры в любую игру. Нажмите кнопку, чтобы вернуть счет.

Уровни навыков iMatch	Уровень 1 (C1)	Профессионал
Уровень 2 (C2)		Эксперт
Уровень 3 (C3)		Продвинутый
Уровень 4 (C4)		Средний
Уровень 5 (C5)		Начальный

Кольцо-уловитель — Если дротик попадает в Кольцо-уловитель, мишень для дротиков обнуляется и засчитывается попадание.

Использование электронной игры дартс

1. Нажмите переключатель POWER, чтобы включить мишень. В то время пока экран будет проходить тест на подключение, будет играть короткое музыкальное вступление.
2. Нажимайте кнопку GAME, до тех пор, пока не появится желаемая игра.
3. Нажмите DOUBLE BUTTON (в зависимости от игры) чтобы выбрать начало и/или окончание для двойных сегментов или Master Out (используется только в играх 301 — 901). Это объясняется в разделе правил игры.
4. Нажмите кнопку PLAYER, чтобы выбрать количество игроков (1, 2, ... 8). По умолчанию 2 игрока. Или выберите опцию iMATCH, нажав кнопку iMATCH.
5. Нажмите кнопку START/HOLD (красная) чтобы активировать игру и начать играть.
6. Метание дротиков: Когда будет брошено 3 дротика, будет произнесена голосовая команда «Remove Darts» (Уберите дротики) и будет показан счет. Теперь дротик можно вытянуть из мишени без помехи для электронного подсчета очков. Когда все дротики будут удалены с поверхности игры, нажмите кнопку START, чтобы перейти к следующему игроку. Голосовое сообщение укажет кто из игроков следующий. Также, индикатор игрока будет светиться, указывая, чья очередь кидать дротики.

Уход за вашей электронной игрой Дартс

1. Никогда не используйте дротики с металлическими наконечниками на этой доске. Дротики с металлическими наконечниками могут серьезно повредить схему и электронику игры.
2. Не используйте чрезмерную силу при метании дротиков. Слишком большое усилие при метании дротиков может привести к поломке дротиков и быть причиной царапин на самой доске.
3. Поворачивайте дротики по часовой стрелке во время извлечения их из мишени. Делая так, вам будет легче извлечь дротики и это продлит срок службы наконечников.
4. Используйте только то зарядное устройство, которое идет в комплекте с самой игрой. Использование неправильного адаптера может привести к поражению электрическим током и выводу из строя электрических схем игры.
6. Не разливайте жидкости на игру. Не используйте спреи и чистящие средства, которые содержат аммиак, а также средства, содержащие жесткие вещества, так как они могут стать причиной поломки.

Меню игр

G01	301	G15	Doub DN
G02	Cricket	G16	41
G03	Scram	G17	All Fives
G04	Cut Throat	G18	ShangHai
G05	Eng Cri	G19	Golf
G06	Adv-Cri	G20	Football
G07	Shooter	G21	Baseball
G08	Big Six	G22	Steeple chase
G09	Overs	G23	Elimination
G101	Unders	G24	Horse She
G11	Count Up	G25	Warfare
G12	High Score	G26	Adv War
G13	Round Clk	G27	Paintball
G14	Killer		

ИГРА 1: 301

Это популярный турнир и игра, в которую традиционно играют в пивных. Цель игры — дойти до нуля, вычитая из первоначально заданного счета баллы каждым броском дротика. Если счет игрока опускается ниже нуля, это считается банкротством и счет возвращается к тому, каким он был в начале раунда. Например, если игроку нужно выбить 32 очка для окончания игры, и он/она набирает 20 очков с первого броска, 8 со второго и 10 с третьего (в сумме 38), то счет для следующего раунда возвращается назад к 32.

Во время игры в эту игру могут быть выбраны опции double in / double out (double out наиболее часто используемая опция). Для изменения этой настройки нужно просто нажать кнопку «DOUBLE». LED экран покажет вашу текущую настройку.

Примечание: в этой игре можно настраивать общий счет.

- Double In — эту кнопку необходимо нажать до того, как очки будут вычтены из общей суммы. Другими словами, игрок не сможет начать набирать очки до тех пор, пока не будет выбит дубль.
- Double Out — дубль нужно выбить, для того чтобы закончить игру.
- Double In и Double Out – выбить дубль необходимо как для начала, так и для окончания отсчета очков для каждого из игроков.
- Master Out — два или три попадания в одно поле подряд необходимы для окончания игры..

ИГРА 2: CRICKET (КРИКЕТ) (для двух игроков)

Крикет — это стратегическая игра, подходящая как для профессионалов, так и для новичков. Игрок бросает дротики, чтобы набрать то количество очков, которое наиболее подходит ему, и может заставить соперника набирать не удобное для него количество очков. Смысл игры в Крикет заключается в том, чтобы «забить за собой» все необходимые номера перед тем, как это сделает соперник. И в то же время нужно набрать самое большое количество очков.

Засчитываются только номера от 15 до 20 или точное попадание в «Бычий глаз» и круг, обрамляющий «Бычий глаз». Каждый игрок должен попасть по номеру 3 раза для того, чтоб «открыть» этот сегмент для набора очков. Потом каждый раз как он/она попадет в тот же сегмент доски, он/она будет набирать столько очков, сколько указано на «открытом» сегменте, при условии, что противник не закрыл этот сегмент. Попадание в зону удвоения засчитывается как 2 попадания. Попадание в зону утроения засчитывается как 3 попадания. Можно открывать или закрывать номера в любой последовательности очков. Номер считается «закрытым», когда другие игроки или игрок попадают в открытый номер 3 раза. Как только номер «закрывается», никто из игроков больше не может набирать на нем очки.

Победа присуждается той стороне, которая первой закроет все номера и набирает большее количество очков. Если игрок «закрывает» все номера первым, но отстает по очкам, то он/она должен продолжать игру, набирая очки на «открытых» номерах. Если игрок не восполнит дефицит очков до того, как соперник или соперники «закроют» все номера, то побеждает другая сторона. Игра продолжается до закрытия всех номеров.

NO-SCORE CRICKET (КРИКЕТ БЕЗ СЧЕТА)

(Нажмите кнопку SELECT когда Cricket показан на экране)

Те же правила, что и в стандартном Крикете, за исключением того, что этой разновидности игры не нужно набирать очки. Смысл этой версии Крикета в том, чтобы просто «закрыть» все возможные номера (номера от 15 до 20 и «Бычий глаз»).

ИГРА 3: SCRAM (для двух игроков)

Эта игра является вариантом игры «Cricket». Игра состоит из двух раундов. У каждого игрока разная цель для каждого раунда. В первом раунде игрок 1 должен постараться «закрыть» сегмент (3 попадания в каждый сегмент от 15 до 20 и Бычий глаз). В это время игрок 2 пытается набрать максимально

возможное количество очков по тем сегментам, которые игрок 1 еще не «закрыл». Когда игрок 1 закроет все сегменты, раунд 1 считается завершенным. В раунде 2 игроки меняются ролями. Теперь игрок 2 пытается «закрыть» все сегменты, в то время как игрок 1 зарабатывает очки. Игра завершается, когда заканчивается второй раунд (то есть игрок 2 «закрывает» все сегменты). Игрок, набравший наибольшее количество очков, считается победителем.

ИГРА 4: CUT-THROAT CRICKET (для двух игроков)

Игра с теми же основными правилами, что и в стандартном «Cricket», за исключением того, что когда один игрок начинает набирать очки, то очки добавляются на счета противников. Смысл этой игры — набрать наименьшее количество очков. Эта версия «Cricket» несет другую психологию игры. Вместо того, чтобы самому набирать очки и «работать на себя», как в правилах стандартного «Cricket», в CUT-THROAT

предлагает набирать очки за противника, тем самым ухудшая его положение. Если вы хотите настоящего сражения, то вы обязательно полюбите этот вариант игры!

ИГРА 5: ENGLISH CRICKET (АНГЛИЙСКИЙ КРИКЕТ) (для двух игроков)

Эта игра является еще одной разновидностью игры «Cricket» и требует точного метания дротиков. Игра состоит из двух раундов. В каждом из раундов у игроков разные цели. Во время первого раунда игрок 2 пытается попасть в «Бычий глаз», куда он должен попасть 9 раз, чтобы окончить первый раунд.

Попадание в Двойной Булл (красный центр) удваивает очки. Каждый бросок, который попадает во внешний обычный сегмент или сегмент удвоения, засчитывается на счет игроку 1. Например, если игрок 2 во время своего хода попадает в двадцатку (20), «Бычий глаз», и семерку (7), то у игрока 2 будет вычтено одно попадание в «Бычий глаз» из 9 необходимых, а 27 очков будет прибавлено к общему счету игрока 1. Игроку 2 необходимо точно попадать в центр мишень!

В то же время игрок 1 должен попытаться набрать максимальное количество очков во время первого раунда. Попадание в секторы удваивания и утраивания соответственно удваивает или утраивает очки сектора. Однако, для того чтобы набрать очки, игрок 1 должен набирать более 40 очков за каждый свой ход (по 3 броска), чтобы накопить достаточное количество очков против игрока 2. Только превышающее 40 количество очков причисляется к общему счету. Игроку 1 также нужно показать меткость в метании дротиков, а также избегать попадания в Булл во время первого раунда, поскольку любое попадание в зону «Бычьего глаза» игроком 1 будет уменьшать количество попаданий в «Бычий глаз», которое должен совершить игрок 2. Когда игрок 2 набирает необходимые 9 попаданий в «Бычий глаз», игра переходит во второй раунд и игроки меняются ролями.

ИГРА 6: ADVANCED CRICKET (УСЛОЖНЕННЫЙ КРИКЕТ) (для двух игроков)

Это сложная версия игры «Cricket», рекомендованная для «продвинутых» игроков. Игроки должны «закрыть» сегменты (20, 19, 18, 17, 16, 15, и Булл), попадая только в удваивающие и утраивающие сектора. В этой захватывающей игре попадание в удваивающий сегмент засчитывается как попадание в обычный сегмент (то есть игрок набирает обычное количество очков), а при попадании в утраивающий сегмент очки удваиваются. Попадание в «Бычий глаз» засчитывается так же, как в стандартной игре «Cricket». Первый игрок, который закроет все номера с наибольшим количеством очков, считается победителем.

ИГРА 7: SHOOTER (СТРЕЛОК)

В этой игре проверяет способность игроков «собрать» дротики в одном сегменте в течение каждого раунда игры. Компьютер случайным образом выберет сегмент, в который игроки должны попасть в начале каждого раунда. Этот номер будет мигать на дисплее.

Подсчет очков ведется следующим образом:

Одинарный сегмент = 1 очко
Удваивающий сегмент = 2 очка
Утраивающий сегмент = 3 очка

Когда компьютер дает задание игрокам выбить двойной «Бычий глаз», тогда счет при попадании в круг, обрамляющий «Бычий глаз» будет начисляться 2 очка, а попадание Двойной Булл (красный центр) будет оцениваться в 4 очка. Игрок, набравший большее количество очков в конце раунда, считается победителем. Примечание: количество раундов можно выбирать.

ИГРА 8: BIG SIX (БОЛЬШАЯ ШЕСТЕРКА)

В этой игре один игрок сам задает противнику цели, которые нужно выбивать. Игра подобна популярной баскетбольной игре «Horse», однако здесь игрок должен заработать возможность выбора следующей цели для противников, попав в этот сегмент мишени первыми. В начале игры игроки должны хотя бы раз за подход попасть в одинарную 6 (шестерку). Перед началом игры игроки, нажимая кнопку SELECT, выбирают, сколько жизней у них будет. Игрок 1 должен хотя бы раз из первого подхода из трех бросков попасть в 6 (шестерку), чтобы «спасти» себе жизнь. Если ему удастся попасть первым или вторым дротиком, то у него есть возможность оставшимся дротиком обозначить следующую цель, в которую должен попасть противник.

Если игрок 1 не попадет в заданную цель (шестерку) с трех попыток, то он потеряет «жизнь» и шанс определить следующую цель для игрока 2. В этом случае игрок 2 бросает дротики в одинарную 6 (шестерку), в которую не попал игрок 1, и если он попадает, он задает цель сопернику на любой из сегментов на следующий раунд. Одинарные сегменты, двойные сегменты и тройные сегменты являются различными целями в этой игре.

Смысл игры заключается в том, чтобы заставить соперников терять свои «жизни» выбирая для них сложные цели, такие как, например, как двойной «Бычий глаз» или «Тройная 20 (двадцатка)». Последний игрок, у которого останется хотя бы одна жизнь, и будет считаться победителем. Примечание: количество жизней можно задавать.

ИГРА 9: OVERS (ПЕРЕБОРЫ)

Смысл этой игры состоит просто в том, чтобы набрать больший счет (превзойти), чем вы набрали в предыдущем подходе. Перед началом игры игроки выбирают количество жизней, которые можно использовать, нажимая кнопку SELECT. Если игрок не может набрать больше очков, чем он набрал в предыдущем раунде, теряется одна жизнь. Когда игрок набирает столько же очков, сколько он набрал за предыдущие три броска, жизнь тоже будет потеряна. Светодиодный (LED) дисплей справа будет показывать количество оставшихся «жизней». Последний игрок, у которого останется хотя бы одна жизнь, считается победителем. Примечание: количество жизней можно задавать.

ИГРА 10: UNDERS (НЕДОБОРЫ)

Правила игры противоположны игре «Overs». Игрок должен набрать меньше очков, чем он набрал в предыдущем раунде за 3 броска. Игра начинается со 180 очков (максимально возможная сумма).

Когда игрок набирает больше очков, чем он набрал в предыдущей попытке из трех бросков, он теряет одну «жизнь». Каждый брошенный дротик, который не попадет в зону набора очков, включая промахи вообще, наказывается прибавлением к счету игрока еще 60 очков. Эти штрафные очки будут прибавлены в конце раунда, при нажатии кнопки START/HOLD. Последний игрок, у которого останется хотя бы одна жизнь, будет считаться победителем. Примечание: количество жизней можно задавать.

ИГРА 11: COUNT-UP (НАБЕРИ ОЧКИ)

Цель этой игры — первым набрать общее определенное количество очков (400, 500 и т. д.). Общее количество очков задается при выборе игры. Каждый игрок пытается набрать за раунд как можно больше очков. При попадании в удваивающие и утраивающие сегменты очки соответственно удваивают или утраивают количество баллов на этом сегменте. Например, дротик, попавший в утраивающую двадцатку (20), приносит игроку 60 очков. Общий счет для каждого игрока будет показан на светодиодном (LED) дисплее по ходу игры. Примечание: общее количество очков можно задавать.

ИГРА 12: HIGH SCORE (ВЫСОКИЙ СЧЕТ)

Правила в этой игре очень просты. Вам просто необходимо набрать наибольшее количество очков в трех раундах (всего 9 бросков) для победы. Попадание в удваивающий или утраивающий сегмент соответственно удваивает или утраивает счет игрока. Примечание: количество раундов можно задавать.

ИГРА 13 ROUND-THE-CLOCK (ПО ПОРЯДКУ)

В этой игре каждый игрок пытается попасть в сегменты от 1 до 20 по порядку. Каждый игрок бросает по три дротика за один раунд. Если игрок попал в нужный ему номер, то он попытается попасть в следующий номер по порядку.

Первый игрок, которому удастся выбить все сегменты до 20, будет считаться победителем. На дисплее будет показано, в какой конкретно сегмент необходимо попасть. Игрок должен бросать дротик в один и тот же сегмент до тех пор, пока не попадет в него. Потом дисплей назначит игроку следующий сегмент, в который ему будет необходимо попасть. В этой игре имеется большое количество уровней сложности. Во всех играх одинаковые правила. Разница описана ниже:

- Игра ROUND-THE-CLOCK 1 — Игра начинается от сегмента номер 1
- Игра ROUND-THE-CLOCK 5 — Игра начинается от сегмента номер 5
- Игра ROUND-THE-CLOCK 10 — Игра начинается от сегмента номер 10
- Игра ROUND-THE-CLOCK 15 — Игра начинается от сегмента номер 15

Так как в этой игре не нужно набирать никаких очков, то удваивающие и утраивающие сегменты засчитываются так же, как одинарные.

Игра ROUND-THE-CLOCK Double — игрок должен попасть в удваивающий сегмент каждого номера, начиная от 1 до 20 по порядку.

- Игра ROUND-THE-CLOCK Double 5 — Игра начинается с удваивающего сегмента 5.
- Игра ROUND-THE-CLOCK Double 10 — Игра начинается с удваивающего сегмента 10.
- Игра ROUND-THE-CLOCK Double 15 — Игра начинается с удваивающего сегмента 15

Игра ROUND-THE-CLOCK Triple — игрок должен попасть в утраивающий сегмент каждого номера, начиная от 1 до 20 по порядку.

- Игра ROUND-THE-CLOCK Triple 5 — Игра начинается с утраивающего сегмента 5.
- Игра ROUND-THE-CLOCK Triple 10 — Игра начинается с утраивающего сегмента 10.
- Игра ROUND-THE-CLOCK Triple 15 — Игра начинается с утраивающего сегмента 15.

ИГРА 14: KILLER (УБИЙЦА)

Эта игра вам покажет, кем в действительности являются ваши друзья. Для этой игры необходимо минимум два игрока. Но по-настоящему захватывающей она становится, когда в игру вступает больше игроков. Для того чтобы приступить к игре, каждый игрок должен выбрать номер, попав в него своим дротиком. При попадании дисплей будет показывать «SEL». Число, в которое попадет игрок, будет считаться его выбранным числом на протяжении игры. У двух разных игроков не может быть одного и того же числа. После того, как каждый игрок выбьет свой номер, игра начинается.

Ваша главная цель показать себя настоящим «Убийцей» («Killer»), попав в удваивающий сегмент своего числа. Как только вы попадаете в сегмент, вы считаетесь «Убийцей» до конца игры. Потом вашей главной целью будет «Убить» вашего противника, попадая в его номер сегмента, до тех пор, пока противник не потеряет все свои жизни. Последний игрок, у которого остаются жизни, будет считаться победителем. Игроки могут объединяться в команду для «Выбивания» лучшего игрока из игры. Примечание: количество жизней можно задавать.


В дополнение для тех, кто любит игры поазартнее, имеется три дополнительных уровня сложности. Игры Killers 3 жизни, Killers 5 жизней и Killers 7 жизней. В этих играх, Вы можете «убивать» противников, только попадая в их удваивающие сегменты.


ИГРА 15: DOUBLE DOWN (ДВОЙНОЕ УМЕНЬШЕНИЕ)

Каждый игрок начинает игру, имея в запасе 40 очков. Смысл игры состоит в том, чтобы попасть в активный сегмент текущего раунда максимальное количество раз. В первом раунде игроки должны попасть в сегмент под номером 15. Если никто не попадет в сегмент под номером 15, то счет каждого из игроков уменьшается вдвое. Если кто-то из игроков попал в сегмент под номером 15 (удваивающие и утраивающие сегменты также засчитываются), то это попадание суммируется с начальной суммой очков. Однако если попадания не регистрируются, начальная сумма уменьшается вдвое.

Каждый из игроков бросает дротик по своему номеру, как показано в таблице снизу по порядку (на дисплее будет показан активный сегмент, в который нужно попасть). Игрок, который закончит игру с наибольшим количеством очков, будет считаться победителем.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	СУММА
Игрок 1										
Игрок 2										


Любой удваивающий сегмент 


 Любой утраивающий сегмент


ИГРА 16: FORTY ONE (СОРОК ОДИН)

Правила этой игры очень напоминают правила стандартной игры Double Down, которые были описаны выше, за исключением двух правил. Первое исключение состоит в том, что вместо того, чтобы проходить все сегменты от 15 до 20 и до зоны «Бычий глаз», игрокам необходимо пройти эти же сегменты, но в обратном порядке. И это будет показано на дисплее. Во-вторых: в игру добавляется дополнительный раунд, в котором каждый из игроков должен попытаться попасть в мишень по три раза, чтобы набрать до 41 очка (20, 20, 1, 19, 19, 3; D10, D10, 1 и т.д.). Раунд «41» добавляет игре сложности. Помните, что счет игрока урезается вдвое, если он не попадает. Поэтому раунд «41» добавляет в игру интригу!

	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	СУММА
Игрок 1											
Игрок 2											

 Любой удваивающий сегмент

 Любой утраивающий сегмент

 Раунд «41»

ИГРА 17: ALL FIVES (ТОЛЬКО ПЯТЕРКИ)

В этой игре задействована вся доска (активны все сегменты). В каждом раунде (раунд состоит из 3 попыток), каждый игрок должен набрать счет кратный пяти. Каждая такая «пятерка» будет считаться за одно очко. К примеру, 10, 10, 5 = 25. Так как 25 делится на 5 пятерок, то получается, что этот игрок набирает пять очков (5x5 = 25).

Если игрок бросает три дротики и выбивает сумму баллов, которая не делится на пять, то игрок не набирает ни одного балла. Также, последний брошенный дротик в каждом из раундов должен обязательно попасть в сегмент. Если игрок бросает третий дротик и попадет в «молоко» (или не попадет в мишень совсем), то он не зарабатывает ни одного очка, даже если обе первые попытки делятся на 5 (пять). Это предотвращает от попыток игрока «подстроить» третий бросок, при условии, что первый и второй броски были удачными. Первый игрок, который в сумме наберет пятьдесят одну (51) «пятерку» и будет считаться победителем игры. Экран будет показывать общую сумму очков для каждого из игроков.

ИГРА 18: SHANGHAI (ШАНХАЙ)

Каждый игрок должен попадать в мишень по порядку от 1 до 20. Игроки начинают с номера 1 и кидают 3 дротика. Целью является набрать максимальное количество очков в каждом раунде кидая по 3 дротика. Удваивающие и утраивающие сектора зачитываются к вашему счету. Игрок, набравший большее количество очков после всех двадцати сегментов, становится победителем.

Настройки уровней сложности в игре Shanghai включают такие возможности:

- SHANGHAI 1 — Игра начинается с сегмента 1.
- SHANGHAI 5 — Игра начинается с сегмента 5.
- SHANGHAI 10 — Игра начинается с сегмента 10.
- SHANGHAI 15 — Игра начинается с сегмента 15.

Кроме этого, существует дополнительный уровень повышенной сложности Super Shanghai. В эту игру нужно играть так же как и в ту, что описана выше, с тем отличием, что в конкретные цели нужно попасть всеми тремя дротиками, иначе счет аннулируется:

- SUPER SHANGHAI 1 — Игра начинается с сегмента 1.
- SUPER SHANGHAI 5 — Игра начинается с сегмента 5.
- SUPER SHANGHAI 10 — Игра начинается с сегмента 10.
- SUPER SHANGHAI 15 — Игра начинается с сегмента 15.

ИГРА 19: GOLF (ГОЛЬФ)

Эта игра на доске Дартс имитирует игру в гольф (только здесь вам не нужна клюшка). Смысл игры состоит в том, чтобы пройти «лунки» от 9 до 18 с наименьшим количеством баллов. «Курс» соревнования состоит из «лунок» на 3 пара (пар — то количество ударов, за которое игрок должен пройти «лунку» по регламенту), что составляет 27 паров для раунда из девяти «лунок», либо 54 пара для раунда из 18 «лунок».

Сегменты от 1 до 18 используются в соответствии с их номерами, где номер представляет «лунку». Нужно сделать 3 попадания в каждую «лунку», чтобы перейти к следующей «лунке». Удваивающие и утраивающие сегменты влияют на счет, поскольку позволяют заработать нужное количество попаданий меньшим количеством бросков. Например, попадание в утраивающий сектор с первого раза засчитывается как «игл», и игрок закрывает эту «лунку» с 1 «удара».

Примечание: Текущий игрок продолжает кидать дротики, пока не попадет во все «лунки» (заработает 3 попадания на текущей «лунке»). Голос диктора будет указывать кто, из игроков следующий — слушайте внимательно, чтобы не пропустить своей очереди. К тому же в этой игре нет «гимми»!

ИГРА 20: FOOTBALL (ФУТБОЛ)

Для этой игры приготовьте шлемы! Первое, что необходимо, это выбрать для каждого игрока «игровое поле». Это можно сделать, бросая дротики или вручную нажатием сегмента каждым игроком на мишени. Все тут полностью зависит от вас, но, какой сегмент вы выберет, тот сегмент и станет вашей стартовой точкой, которая по прямой проходит через «Бычий глаз» на другую сторону мишени (см. рисунок.) Первый игрок, который «наберет» нужное количество очков, становится победителем. Дисплей будет отслеживать ваш прогресс и указывать сегмент, в который вам нужно попасть в следующий раз.

Например, если вы выбираете сегмент 20, вы начинаете на удваивающей 20 (внешнее кольцо) и продолжаете вплоть до удваивающей 3. «Поле» складывается из 11 отдельных сегментов, в которые нужно попадать по порядку. Так, согласно примеру выше, вы должны кидать дротики в сегменты в таком порядке:

Удваивающая 20... Внешняя одинарная 20... Утраивающая 20... Внутренняя одинарная 20... Круг, обрамляющий «Бычий глаз»... «Бычий глаз»... Круг, обрамляющий «Бычий глаз»... Внутренняя одинарная 3... Утраивающая 3 ... Внешняя одинарная 3 ... и, наконец, удваивающая 3.

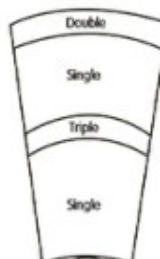


Starting point – начальная точка

Score point – конечная точка

ИГРА 21: BASEBALL (БЕЙСБОЛ)

Эта версия игры в бейсбол требует хорошего мастерства от игрока. Так, как и в реальной игре, полная игра состоит из 9 иннингов. Каждый игрок кидает по 3 дротика за каждый «иннинг». Для 1 «иннинга» используется сегмент 1 и так далее. Игрок должен попасть в конкретный сегмент, чтобы совершить «ран». Поле разбито так, как показано на рисунке. Когда игрок «добегает» до домашней базы, ему присваивается 1 очко.



Double — Удваивающий

Single – Одинарный

Triple — Утраивающий

Single — Одинарный

Home Run – Хоум-ран

3rd Dart only – Только 3-й дротик

Одинарные сегменты

Удваивающий сегмент

Утраивающий сегмент

«Бычий глаз»

«Одинарный» одна база (one base)

«Дубль» (две базы)

«Тройка» – (три базы)

«Хоум-ран» (может быть осуществлен только третьим дротиком в каждом раунде)

Цель игры состоит в том, чтобы набрать как можно больше очков в каждом «иннинге». Игрок, набравший наибольшее количество очков в конце игры, становится победителем.

Регулируемые настройки сложности для игры «BASEBALL» включают 6 раундов и 9 раундов. Каждый вариант разыгрывается так же, как описано выше, за исключением количества раундов, необходимых для победы в игре.

ИГРА 22 : STEERLECHASE (СТИПЛЬ-ЧЕЗ)

Цель этой игры состоит в том, чтобы игроку первым закончить «гонку», первым преодолев «трек». Трек начинается с сегмента 20 и дальше проходит в направлении по часовой стрелке вокруг мишени до сегмента 5 и заканчивается «Бычьим глазом».

Кажется, всё просто, не правда ли? Однако нужно учесть, что вы должны попасть во внутренний одинарный сегмент (треугольник) каждого номера, чтобы пройти курс. Это сегмент между «Бычьим глазом» и утраивающий кольцом. И, также как и в реальном стипль-чезе, по всему пути тут расположены препятствия, которые нужно преодолевать. Четыре препятствия находятся на таких позициях (нужно попасть в указанный сегмент, чтобы преодолеть препятствия):

- 1-ый забор Утраивающая 13
- 2-ой забор Утраивающая 17
- 3-ий забор Утраивающая 8
- 4-ый забор Утраивающая 5

Игрок, который первым завершит курс и попадет в «Бычий глаз», побеждает в гонке.

ИГРА 23: ELIMINATION (ЛИКВИДАЦИЯ)

Цель игры заключается в «ликвидации» соперников. Правила очень просты. Каждый игрок должен набрать большее количество очков при кидании 3 дротиков, чем до этого набрал соперник. Каждый игрок вначале имеет 3 жизни. Если игрок не наберет больше очков, чем набрал соперник в предыдущем раунде, то игрок теряет одну жизнь. Равное количество очков также приведет к потере жизни. Побеждает тот игрок, у которого остаются жизни.

Примечание: количество жизней можно выбирать.

ИГРА 24: HORSESHOES (ПОДКОВЫ)

Эта игра рассчитана на 2 человека и в ней используются только сегменты 20 и 3 для изображения двух подков. Ирок 1 должен попасть в сегмент 20, а Игрок 2 должен попасть в сегмент 3. Счет насчитывается за каждый раунд. Выигрывает тот игрок, который первым наберет 15 очков.

Подсчет очков происходит следующим образом:

Утраивающее кольцо = круговые 3 очка

Внутренний одинарный сегмент (треугольник) = 1 очко

Удваивающее кольцо = линейные 2 очка

Внешний одинарный сегмент (четырёхугольник) = 0 очков

Результаты будут рассчитываться только на игрока или команду с наибольшим количеством очков в этом раунде. Например, если игрок 1 наберет 3 очка, а игрок 2 наберет 1 очко, тогда только игроку 1 будет присуждено 3 очка за этот раунд. Раунд длится до тех пор, пока не наберется 15 очков.

Примечание: конечный результат игры можно настраивать.

ИГРА 25: WARFARE (ВОЙНА)

Эта игра рассчитана на двух игроков. Мишень – это поле боя, разделенное на две части. Игрок, который первым попадет во все противоположные сегменты, выигрывает игру. Можно попадать в сегменты не по порядку.

Игрок 1 руководит «ВЕРХНЕЙ» армией и должен кидать дротики в нижние сектора мишени.

Игрок 1 должен попадать в нижние сегменты (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8)

Игрок 2 руководит «НИЖНЕЙ» армией и должен кидать дротики в верхние сектора мишени.

Игрок 2 должен попадать в верхние сегменты (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13).

Настройки уровней сложности:

ДВОЙНОЙ BATTLEGROUND:

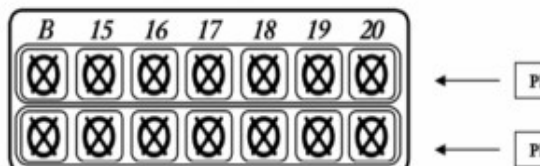
- Игроки должны попадать только в удваивающие сегменты, чтобы ликвидировать армию соперника.

ТРОЙНОЙ BATTLEGROUND:

- Игроки должны попадать только в утраивающие сегменты, чтобы ликвидировать армию соперника.

BATTLEGROUND с генералами

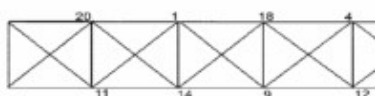
Чтобы выиграть в этом варианте игры, необходимо преодолеть еще одно препятствие. Игроки должны захватить «генерала», после того как будут захвачены все сегменты (армии). Попадание в «Бычий глаз» не засчитается, если сперва не были закрыты все сегменты.



Players 1's – Армия игрока 1

Player 2's Army – Армия игрока 2

PLAYER 1's ARMY SEGMENTS



PLAYER 2's ARMY SEGMENTS



PLAYER 1's ARMY SEGMENTS – СЕГМЕНТЫ АРМИИ ИГРОКА 1

PLAYER 2's ARMY SEGMENTS — СЕГМЕНТЫ АРМИИ ИГРОКА 2

Верхний дисплей подсчета очков в крикет на мишени для дротиков показывает сегменты армии игрока 1. Сегменты армии игрока 2 находятся во втором ряду. Каждый раз при попадании в сегмент соответствующий индикатор гаснет. Следуйте карте табло, приведенной на следующей странице, чтобы отслеживать, какие сегменты вам нужно поразить, чтобы выиграть.

ИГРА 26: ADVANCED WARFARE (ВОЙНА ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ)

Правила игры такие же, как и в обычной игре «WARFARE», только теперь на поле боя заложены мины!

Игрокам в этой игре необходимо быть очень внимательными, чтобы избежать мин,

которые заложены в утраивающих и удваивающих кольцах сегментов противника.

Любой игрок, который попадет в поле утраивающего и удваивающего кольца команды противника, теряет свою армию. Например, если игрок 1 по ошибке попадет в тройное кольцо сегмента «6», он теряет свою армию в сегменте «11».

ИГРА 27: PAINTBALL (ПЕЙНТБОЛ)

Эта игра похожа на игру «Battleground» с той лишь разницей, что в данной игре есть альтернативные пути выиграть битву помимо попадания в сегменты армии противника. Также как и в настоящей игре Пейнтбол, игроки также могут выиграть игру, если захватят флаг противника. Чтобы захватить флаг конкурирующей команды, необходимо дважды попасть в двойной «Бычий глаз»! Одинарный Булл (Bullseye) не считается до того момента, как два необходимых попадания будут сделаны для захвата флага. Попадание в круг, обрамляющий «Бычий глаз», не засчитывается. В «Бычий глаз» не обязательно попадать в оном раунде. Первый игрок, который либо захватит флаг, либо ликвидирует армию противника – выигрывает игру.

Настраиваемые уровни сложности

- Paintball Doubles. Игроки должны либо попасть трижды в «Бычий глаз», чтобы захватить флаг противника, либо попасть в удваивающие сегменты, чтобы ликвидировать его армии.

- Paintball Triples. Игроки должны либо попасть трижды в «Бычий глаз», чтобы захватить флаг, либо попасть в утраивающие сегменты, чтобы ликвидировать его армии.

Важные примечания

Залипание сегмента

Иногда при попадании дротика сегмент может залипнуть. Если это произойдет, то все игры приостанавливаются и светодиодный дисплей будет показывать номер сегмента, который залип.

Для освобождения сегмента, просто удалите дротик или сломанный наконечник с сегмента мишени. Если это не устраняет проблему, попробуйте слегка покачать сегмент, чтобы он «отвис». Игра будет возобновлена там, где она была прервана.

Советы при поломке:

Не пугайтесь, если наконечники ломаются. Это нормальное явление при игре в дартс с мягким наконечником. Время от времени кончик отламывается и застревает в сегменте. Попробуйте удалить его плоскогубцами или пинцетом, взявшись за открытый конец и вытащив его из сегмента. Если это невозможно, вы можете попытаться протолкнуть наконечник к задней части сегмента. Используя гвоздь меньшего размера, чем отверстие, аккуратно нажимайте на кончик, пока он не выпадет с другой стороны. Будьте осторожны, чтобы не зайти слишком далеко и не повредить схему позади сегмента. Мы включили в комплект набор сменных насадок, которых должно хватить на достаточно долгое время. При замене наконечников убедитесь, что вы используете именно тот тип наконечников, который подходит к этой мишени для дротиков.

Дартс:

На этой мишени для дротиков рекомендуется использовать прилагаемые дротики. Использование других дротиков может привести к повреждению сегмента и электронной схемы. Сменные наконечники доступны в большинстве розничных продавцов, продающих товары для дротиков.

Чистка электронной мишени для дротиков:

При должном уходе электронная доска для дартс может прослужить очень долго. Рекомендуется регулярно стирать со шкафа пыль влажной тряпкой. При необходимости можно использовать мягкое моющее средство. Не рекомендуется использовать абразивные чистящие средства или чистящие средства, содержащих аммиак, так как это может привести к повреждению. Избегайте попадания жидкости на саму мишень, так как это может привести к необратимым повреждениям, которые не покрываются гарантией



1. Индикатор игрока
2. Дисплей для подсчета очков
3. Двойной вход/выход
4. Индикаторы Master Out
5. Кнопка Start/Hold
6. Гнездо адаптера (сбоку)

7. Функциональные кнопки
8. Встроенные динамики
9. «Молоко»
10. Удваивающие сегменты
11. Одиночные сегменты
12. Утраивающие сегменты