

ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ ДАРТС (WINMAU Ton Machine Softtip Dartboard)

Предупреждение.

1. Эта электронная мишень не игрушка.
2. ДАРТС – спорт для взрослых. Дети могут играть только под их наблюдением.
3. Вынимая дротик из мишени, вращайте его по часовой стрелке.
4. Использовать только дротики с пластмассовыми наконечниками, но ни в коем случае с металлическими, которые могут повредить электрические цепи мишени.

Упаковка.

- * Мишень.
 - * 6 дротиков с пластмассовыми наконечниками.
 - * 12 запасных пластмассовых наконечников.
 - * Инструкция.
- К упаковке прикладывается инструкция на русском языке.

Описание.

- * Один автоматический ЖК монитор.
- * 18 видов игр и в них 159 подвигов.
- * В игре могут принять участие до 8 игроков.
- * Работает от трех пальчиковых аккумуляторных батареек АА 1,5V.
- * Если игру оставить бездействующей в течение 30 минут, то она автоматически выключится, и переходит в спящий режим.

Стандартная установка.

Выберите место для установки мишени так, чтобы перед ней было свободное пространство порядка 3-х метров. Центр установленной мишени должен находиться на расстоянии 1,73 метра от пола. Линия, ограничивающая положение ступней игрока бросающего дротики, должна находиться на расстоянии 2,37 метра от мишени. Не забудьте установить три батарейки АА, и можете начинать играть.

Мишень.



Мишень разделена на 20 секторов, каждый из них имеет свой номер (от 1 до 20), имеет 4 кольца и центральный круг. Каждое кольцо разделено на 20 сегментов, причем каждый сегмент находится в одном из секторов. Сегменты 2-го и 4-го (белые и черные), считая сверху, кольца называются одинарными, попав дротиком в один из этих сегментов, игрок получает число очков равное номеру сектора, в котором находится сегмент. Сегменты (красные и зеленые) наружного кольца называются двойными, попав дротиком в один из этих сегментов, игрок получает число очков равное удвоенному номеру сектора, в котором находится сегмент. Сегменты (красные и зеленые) 3-го (считая сверху) кольца называются тройными, попав дротиком в один из этих сегментов, игрок получает число очков

равное утроенному номеру сектора, в котором находится сегмент. Центральный круг состоит из красного круга и окружающего его зеленого обода. Попав дротиком в зеленый обод, игрок получает 25 очков, попав в красный круг – 50 очков.

При подходе к мишени игрок должен бросить в неё три дротика, затем нажав клавишу «Start/Next» пригласить следующего игрока.

Назначение кнопок.

- 1.Нажмите кнопку «Power» и, после того, как услышите звуковой сигнал, выбирайте условия игры.
- 2.Клавиша «Game» выбирают вид игры (G01–G18). С помощью этой кнопки можно выйти из игры и вернуться к началу.
- 3.Клавиша «Option» используется для выбора подвида игры (в описании подвид указан в скобках после вида игры).
- 4.Клавишей «Player» выбирают количество игроков. По умолчанию их 2.
- 5.Клавиша «Double in/out» используется только для игры G02. Смотрите ниже описание подвидов игры G02.
- 6.Клавиша «Start/Next» служит для того, чтобы начать игру, или сменить игрока после 3-х бросков предыдущего.

Звуковые сигналы.

«Leser» - звук, указывает, что дротик попал в одинарный сегмент.

«Double» - звук, указывает, что дротик попал в двойной сегмент.

«Triple» - звук, указывает, что дротик попал в тройной сегмент.

«Score» - звук, указывает на выигрыш.

«Close» - звук, указывает, что дротик попал в сегмент дающий выигрыш.

«Open» - звук, указывает, что дротик не попал в сегмент дающий выигрыш.

«Too High» - звук при вычитании очков.

«Winner» - звук указывает на победителя.

«Bullseye» - звук указывает, что дротик попал в центр мишени.

«Next/Player» - звук указывает, что в игру должен вступить следующий игрок.

«Yes» - звук при попадании дротика в цель.

«Soggy» - звук при промахе.

Правила видов игры.

G01 Count-Up (Подвиды: набрать 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900 очков)

Каждый игрок начинает игру с 0 очков, увеличивая их число после каждого попадания в сегмент дротиком. Первый, кто наберет установленное в подвиде число очков (или большее) является победителем.

G02 Count-Down (Набрать 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901 очков).

С каждым попаданием в сектор дротика игрока, набранное количество очков вычитается из заданного в выбранном подвиде. Первый из игроков, который наберет заданное количество очков, будет победителем. Если игрок набирает большее количество очков, чем нужно, то его подход не засчитывается, очки сохраняются, а очередь игры переходит к другому игроку.

Варианты игры выбирают кнопкой «Double in/out».

Double in (начальное число очков: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901.).

Появление на мониторе надписи Double in означает, что игру можно начать, только попав дротиком в двойной сегмент.

Double out (начальное число очков: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901.).

Появление на мониторе надписи Double out означает, что игру можно закончить, только попав дротиком в такой двойной сегмент, который даст количество очков равное 0.

Double in/out (начальное число очков: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901.).

Появление на мониторе надписей Double in и Double out означает, что игру можно начать только попав дротиком в двойной сегмент, а закончить только попав дротиком в такой двойной сегмент, который даст количество очков равное 0.

G03 Round Clock (№ подвида: 5, 10, 15, 20)

1. Очки засчитываются при попадании в указанный сектор.

5 – попадание дротиком в сектора от 1 до 5.

10 – попадание дротиком в сектора от 1 до 10.

15 – попадание дротиком в сектора от 1 до 15.

20 – попадание дротиком в сектора от 1 до 20.

2. На мониторе указывается № сектора, в который нужно попасть дротиком. При попадании раздается звук «Yes», при промахе – «Sorry». (Попадание в тройной или двойной сегмент засчитывается как в единичный). Затем на мониторе указывается № следующего сектора. После трех бросков игрока очередь бросков переходит к следующему игроку. Победителем становится тот, кто первым попадет во все сектора подвида.

G04 Round Clock-Double (№ подвида: 205, 210, 215, 220)

1. Очки засчитываются при попадании только в двойной сегмент указанного сектора.

205 – попадание дротиком в сектора от 1 до 5.

210 – попадание дротиком в сектора от 1 до 10.

215 – попадание дротиком в сектора от 1 до 15.

220 – попадание дротиком в сектора от 1 до 20.

2. На мониторе указывается № сектора, в который нужно попасть дротиком. При попадании раздается звук «Yes», при промахе – «Sorry». Затем на мониторе указывается № следующего сектора. После трех бросков игрока очередь бросков переходит к следующему игроку. Победителем становится тот, кто первым попадет во все сектора подвида.

G05 Round Clock-Triple (№ подвида: 305, 310, 315, 320)

1. Очки засчитываются при попадании только в тройной сегмент указанного сектора.

305 – попадание дротиком в сектора от 1 до 5.

310 – попадание дротиком в сектора от 1 до 10.

315 – попадание дротиком в сектора от 1 до 15.

320 – попадание дротиком в сектора от 1 до 20.

2. На мониторе указывается № сектора, в который нужно попасть дротиком. При попадании раздается звук «Yes», при промахе – «Sorry». Затем на мониторе указывается № следующего сектора. После трех бросков игрока очередь бросков переходит к следующему игроку. Победителем становится тот, кто первым попадет во все сектора подвида.

G06 Simple Cricket (№ подвида: 000, 020, 025).

1. Очки засчитываются только при попадании дротика в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20 и в центральный круг мишени.

2. 000 – Игрок может попасть дротиком в любой из вышеуказанных секторов (15–20) или в центральный круг мишени. Между ними нет приоритета.

3. 020 – Игрок должен попасть дротиком три раза в сектор 20, затем поочередно в сектора 19, 18, 17, 16, 15 и в центральный круг мишени.

4. 030 – Игрок должен попасть дротиком три раза в центральный круг мишени, затем поочередно в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20.

5. Каждый из упомянутых секторов и центральный круг имеет три индикатора. При попадании дротика в сектор или в центральный круг, на мониторе в нижней графе в квадрате над его обозначением виден один индикатор (дуга). Игра закончена, когда в каждом квадрате видны три индикатора.

6. Игрок, который включит все индикаторы – победитель.

G07 Score Cricket (подвид: E00, E20, E 25)

1. Очки засчитываются только при попадании дротика в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20 и в центральный круг мишени.

2. Игрок должен попасть во все вышеуказанные цели.

Попадание в одинарный сегмент – 1 очко, в двойной сегмент – 2 очка, в тройной сегмент – 3 очка.

3. E00 - Игрок может попасть дротиком в любой из вышеуказанных секторов (15–20) или в центральный круг мишени. Между ними нет приоритета.
4. E20 - Игрок должен попасть дротиком три раза в сектор 20, затем поочередно в сектора 19, 18, 17, 16, 15 и в центральный круг мишени.
5. E25 – Игрок должен попасть дротиком три раза в центральный круг мишени, затем поочередно в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Каждый из упомянутых секторов и центральный круг имеет три индикатора. При попадании дротика в сектор или в центральный круг, на мониторе в нижней графе в квадрате над его обозначением виден один индикатор (дуга).
7. Если игрок попал дротиком в сектор три раза, он может продолжать попадать в него и набирать очки, но только в том случае, если все другие игроки не попали в него по три раза. В этом случае этот сектор закрыт для всех и при попадании в него дротиком очки не присуждаются. На мониторе в квадрате видны три дуги.
8. Каждый игрок должен стремиться набрать в секторе как можно больше очков пока его не закрыли.
9. Сектор закрывается после того, как каждый игрок попал в него 3 раза, что отображается тремя индикаторами в квадрате данного сектора на мониторе. Игроки должны стремиться закрыть все сектора.
10. Игрок, который набрал наибольшее количество очков после того, как все сектора закрыты, является победителем.

G08 Cut Throat Cricket (подвид: C00, C20, C25)

1. Очки засчитываются только при попадании дротика в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20 и в центральный круг мишени.
2. Игрок должен попасть во все вышеуказанные цели.
Попадание в одинарный сегмент – 1 очко, в двойной сегмент – 2 очка, в тройной сегмент – 3 очка.
3. E00 - Игрок может попасть дротиком в любой из вышеуказанных секторов (15–20) или в центральный круг мишени. Между ними нет приоритета.
4. E20 - Игрок должен попасть дротиком три раза в сектор 20, затем поочередно в сектора 19, 18, 17, 16, 15 и в центральный круг мишени.
5. E25 – Игрок должен попасть дротиком три раза в центральный круг мишени, затем поочередно в сектора 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Каждый из упомянутых секторов и центральный круг имеет три индикатора. При попадании дротика в сектор или в центральный круг, на мониторе в нижней графе в квадрате над его обозначением виден один индикатор (дуга).
7. Если игрок попал дротиком в сектор три раза, он может продолжать попадать в него и набирать очки, но только в том случае, если все другие игроки не попали в него по три раза. В этом случае этот сектор закрыт для всех и при попадании в него дротиком очки не присуждаются. На мониторе в квадрате видны три дуги.
8. Когда игрок попадает дротиком в сектор, в который он уже попал 3 раза, то набранные очки добавляются другим игрокам, которые не попали в этот сектор 3 раза.
9. Игрок должен стремиться попасть в каждый сектор 3 раза как можно скорее, чтобы не допустить добавление очков на свой счет.
10. Игрок, набравший наименьшее количество очков, после закрытия всех секторов, является победителем.

G09 Golf (подвиды: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 выбираемые очки).

1. Игрок должен попасть дротиком в указанный на мониторе сектор (от 1 до 18). Если дротик попал в цель раздается звук «Yes», при промахе – «Sorry». После попадания на мониторе указывается № следующего сектора.
2. Игрок должен стремиться набрать очков меньше, чем другие игроки. Если из положенных в подходе трех бросков не один дротик не попал в цель, то игрок получает 5 очков. За попадание в тройной сегмент – 1 очко, за попадание в двойной сегмент – 2 очка, за попадание в одинарный сегмент – 3 очка.
3. Если полученный результат при первом броске не устраивает игрока, то он может, при желании получить меньше очков, продолжать бросать дротики далее (всего 3 броска). Но, и может передать очередь бросков другому игроку. В каждом подходе очки начисляются по результату последнего броска.

4. Игрок, который набрал количество очков выбранных в данном подвиде, выбывает из игры. Если все игроки, кроме одного, выбыли из игры, то оставшийся игрок является победителем. Когда игроки прошли все 18 секторов, то победителем является тот, кто набрал наименьшее количество очков.

G10 Bingo (№ подвида: 132, 141, 168, 189)

1. На мониторе указан № сектора, с которого следует начинать игру. После попадания в сектор дротиком 3 раза монитор укажет № следующего сектора. Игрок, который первым попадет во все сектора 3 раза, будет победителем. При попадании дротиком в заданный сектор раздается звук «Yes», при ошибке – «Sorry».

2. 132 – попасть дротиком 3 раза поочередно в сектора 15, 4, 8, 14, 3.
- 141 – попасть дротиком 3 раза поочередно в сектора 17, 13, 9, 7 1.
- 168 – попасть дротиком 3 раза поочередно в сектора 20, 16, 12, 6, 2.
- 189 – попасть дротиком 3 раза поочередно в сектора 19, 10, 18, 5, 11.

G11. Big Little-Simple (подвиды: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 число начальных жизней игрока)

1. Каждый игрок в начале игры имеет число жизней в зависимости от выбранного подвида. Когда у игрока все жизни потеряны, он выбывает из игры.

2. Игрок должен попасть в сектор, № которого указан на мониторе. Если он попадает в этот сектор при броске первым или вторым дротиком, то № сектора, в который попадает следующий дротик (соответственно второй или третий), будет целью для игрока, у которого следующий за ним подход, и его № будет указан на мониторе (при попадании в центр мишени, на мониторе появляется цифра 25, которая указывает на центральный круг как цель для дротика). Если игрок поражает сектор лишь третьим дротиком, то № сектора на мониторе остается прежним. Если же игрок при подходе все три дротики пускает мимо цели, то он лишается одной жизни.

3. Игрок, лишившихся всех жизней, которые имеются в данном подвиде, выбывает из игры (об этом свидетельствует звук, который раздается после его последнего неудачного броска).

4. Победителем является единственный игрок, оставшийся в живых.

G12. Big Little-Hard (подвиды: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21, где цифры обозначают число начальных жизней игрока)

1. Каждый игрок в начале игры имеет число жизней в зависимости от выбранного подвида. Когда у игрока все жизни потеряны, он выбывает из игры.

2. Игрок должен попасть в сегмент, № сектора которого указан на мониторе, а число черточек (одна, две или три) указывает какой это сегмент – одинарный, двойной или тройной. Если он попадает в этот сегмент при броске первым или вторым дротиком, то сегмент, в который попадает следующий дротик (соответственно второй или третий), будет целью для игрока, у которого следующий за ним подход, и его сегмент будет указан на мониторе (при попадании в центр мишени, на мониторе появляется цифра 25, которая указывает на центральный круг как цель для дротика). Если игрок поражает сегмент лишь третьим дротиком, то № сектора и его сегмент на мониторе остаются прежними. Если же игрок при подходе все три дротики пускает мимо цели, то он лишается одной жизни.

3. Игрок, лишившихся всех жизней, которые имеются в данном подвиде, выбывает из игры (об этом свидетельствует звук, который раздается после его последнего неудачного броска).

4. Победителем является единственный игрок, оставшийся в живых.

G13. Killer (подвиды: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 число начальных жизней игрока)

1. В начале игры на мониторе надпись “SEL” предлагает игроку выбрать свой сектор. Первый же сектор, в который попадет его дротик, будет его сектором с соответствующим №. Затем игрок нажимает клавишу “start/next”, предоставляя право выбора сектора следующему игроку. После того, как все игроки выберут для себя сектора начинается игра.

2. Игрок должен попасть дротиком в свой сектор, чтобы стать киллером.

3. Киллер попадая дротиком в сектор какого-либо игрока отнимает у него жизнь. Число оставшихся жизней отображается на мониторе. Если киллер попадает в свой сектор, то у него отнимается одна жизнь, и он перестает быть киллером.

4. Если в сектор игрока попадает дротиком другой игрок, который не является киллером, то он лишается одной жизни.

5. Игрок, лишившихся всех жизней, которые имеются в данном подвиде, выбывает из игры (об этом свидетельствует звук).

6. При попадании дротиком в кому-либо принадлежащий сектор слышен звук “Yes”, при промахе – “Sorry”.

7. Победителем является единственный игрок, оставшийся в живых.

G14 Killer-Double (подвиды: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 последние две цифры – число начальных жизней игрока)

1. В начале игры на мониторе надпись “SEL” предлагает игроку выбрать свой сектор. Первый же двойной сегмент, в который попадет его дротик, будет его сегментом с соответствующим № сектора. Затем игрок нажимает клавишу “start/next”, предоставляя право выбора сектора следующему игроку. После того, как все игроки выберут для себя сектора начинается игра.

2. Игрок должен попасть дротиком в свой сегмент, чтобы стать киллером.

3. Киллер попадая дротиком в сектор какого-либо игрока отнимает у него жизнь. Число оставшихся жизней отображается на мониторе. Если киллер попадает в свой сектор, то у него отнимается одна жизнь, и он перестает быть киллером.

4. Если в сектор игрока попадает дротиком другой игрок, который не является киллером, то он лишается одной жизни.

5. Игрок, лишившись всех жизней, которые имеются в данном подвиде, выбывает из игры (об этом свидетельствует звук).

6. При попадании дротиком в кому-либо принадлежащий сектор слышен звук “Yes”, при промахе – “Sorry”.

7. Победителем является единственный игрок, оставшийся в живых.

G15 Killer-Triple (подвиды: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 последние две цифры – число начальных жизней игрока)

1. В начале игры на мониторе надпись “SEL” предлагает игроку выбрать свой сектор. Первый же тройной сегмент, в который попадет его дротик, будет его сегментом с соответствующим № сектора. Затем игрок нажимает клавишу “start/next”, предоставляя право выбора сектора следующему игроку. После того, как все игроки выберут для себя сектора начинается игра.

2. Игрок должен попасть дротиком в свой сегмент, чтобы стать киллером.

3. Киллер попадая дротиком в сектор какого-либо игрока отнимает у него жизнь. Число оставшихся жизней отображается на мониторе. Если киллер попадает в свой сектор, то у него отнимается одна жизнь, и он перестает быть киллером.

4. Если в сектор игрока попадает дротиком другой игрок, который не является киллером, то он лишается одной жизни.

5. Игрок, лишившись всех жизней, которые имеются в данном подвиде, выбывает из игры (об этом свидетельствует звук).

6. При попадании дротиком в кому-либо принадлежащий сектор слышен звук “Yes”, при промахе – “Sorry”.

7. Победителем является единственный игрок, оставшийся в живых.

G16 Shoot Out (подвиды: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 последние две цифры – число начальных жизней игрока)

1. Каждому игроку на мониторе указывается № сектора и сегмент (одна черточка – одинарный сегмент, две черточки – двойной сегмент, три черточки – тройной сегмент), в который он должен попасть дротиком, в течение 10 секунд. При просрочке времени бросок не будет засчитан. При попадании в заданный сегмент издается звук “Yes”, при промахе или просрочке времени – звук “Sorry”. Каждый успешный бросок отнимает одну жизнь игрока. После трех бросков игрок нажимает клавишу “start/next” предоставляя играть следующему игроку.

2. Игрок, который первым истратит все свои жизни, является победителем (раздается звук “winner”).

G17 Legs over (подвиды: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 начальные жизни игроков)

1. На мониторе устанавливаются очки для первого игрока, которые он должен набрать, или превысить, тремя дротиками при своем подходе. Если он набирает меньше очков, то у него теряется одна жизнь.

2. Следующий игрок должен при своем подходе набрать больше очков, чем предыдущий, очки которого приводятся на мониторе. Если он набирает меньше очков, то у него теряется одна жизнь.

3. Если игрок теряет количество жизней, которые установлены в подвиде, то он выбывает из игры. В этом случае раздается звуковой сигнал.

4. Если игрок бросил все 3 дротика мимо мишени, или он бросил менее 3-х дротиков и нажал клавишу “start/next”, то он теряет одну жизнь.

5. Когда лишь у одного игрока осталась жизнь, а все остальные потеряли свои жизни, то игра заканчивается, а он является победителем.

6. Играют более 2-х игроков.

G18 Legs Under (подвиды: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21 последние две цифры начальные жизни игрока)

1. На мониторе устанавливаются очки для первого игрока, которые он не должен набрать, тремя дротиками при своем подходе. Если он набирает больше очков, то у него теряется одна жизнь.

2. Следующий игрок должен при своем подходе набрать меньше очков, чем предыдущий, очки которого приводятся на мониторе. Если он набирает больше очков, то у него теряется одна жизнь.

3. Если игрок теряет количество жизней, которые установлены в подвиде, то он выбывает из игры. В этом случае раздастся звуковой сигнал.

4. Если игрок бросил все 3 дротика мимо мишени, или он бросил менее 3-х дротиков и нажал клавишу “start/next”, то он теряет одну жизнь.

5. Когда лишь у одного игрока осталась жизнь, а все остальные потеряли свои жизни, то игра заканчивается, а он является победителем.

6. Играют более 2-х игроков.

Возможные проблемы.

*Нет электропитания.

Проверьте правильность установки батареек, и заряжены ли они.

*На мониторе отсутствуют показания.

Проверьте, в каком режиме находится игра. Нажмите клавишу “start/next”, чтобы проверить, будет ли работать игра.

*Залипание сегмента.

Во время игры возможны временные залипания сегментов. В этом случае, все очки будут старты. Необходимо аккуратно снять мишень и пошевелить сегмент пальцем. Возможно, игра возобновиться и все функции восстановятся.

*Замена сломанных наконечников.

Пластмассовые наконечники безопаснее, но ломаются и застревают в мишени. В этом случае аккуратно вытащите дротик, вращая его по часовой стрелке, плоскогубцами. Чем тяжелее дротик с пластмассовым наконечником, тем больше вероятность его поломки.

*Влияние электромагнитных полей.

При электромагнитном вмешательстве, электронная мишень может дать сбой и перестанет работать (например: гроза, скачок напряжения в линии электросети, слишком близкое расстояние до электрических приборов или до микроволновой печи). Чтобы вновь начать игру, выньте не на долго батарейки и вставьте их вновь. Устраните источник вмешательства.