

ЭЛЕКТРОННАЯ МИШЕНЬ ДЛЯ ДАРТСА

Артикул 881

[Руководство пользователя и правила игры](#)



Спасибо, что выбрали эту электронную мишень для дартса!

Содержание

1. Описание изделия
2. Установка
 - 2.1 Инструкция по монтажу
 - 2.2 Питание
3. Правила подсчёта очков
4. Инструкция по эксплуатации
 - 4.1 Функции кнопок
 - 4.2 Описание LCD-дисплея
 - 4.3 Список звуков
5. Описание игр: G01–G25

G01 Count Down	G02 Count Up	G03 Score Cricket	G04 Simple Cricket
G05 Cut Throat Cricket	G06 Killer Cricket	G07 Low Pitch Cricket	G08 Round Clock
G09 Shoot Out	G10 Shanghai	G11 Halve It	G12 High Score
G13 Over	G14 Under	G15 Big-6	G16 Color
G17 Bonus Color	G18 Correctional Color	G19 No Score Color	G20 Free-Dart Color
G21 Shooting I	G22 Shooting II	G23 Shooting III	G24 Shooting IV
G25 Gotcha			

6. Важное примечание

Предупреждение: В целях безопасности дети должны пользоваться изделием только под присмотром взрослых. Внимательно прочитайте руководство и сохраните его для дальнейшего использования.

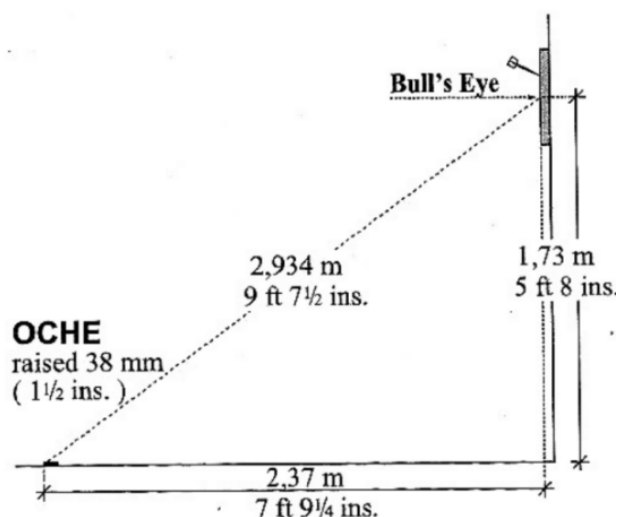
Раздел 1: Описание изделия

- Размер изделия: 47 см × 41 см × 2,2 см.
- Электронная мишень предлагает 25 игр со 157 вариантами.
- В игре могут одновременно участвовать до 8 игроков.
- Изделие автоматически подсчитывает очки и сообщает их голосом.

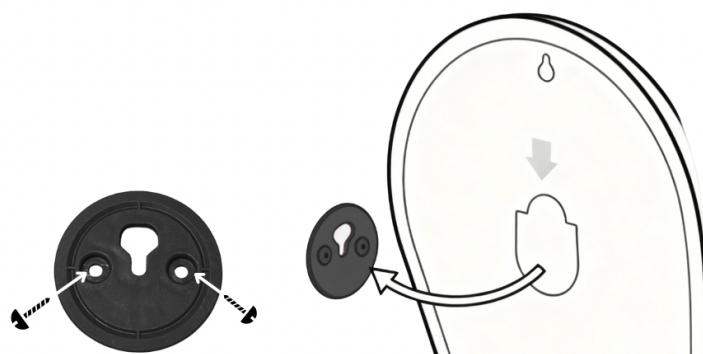
Раздел 2: Установка

2.1 Инструкция по монтажу

- Высота: Центр bullseye должен находиться на высоте 1,73 м от пола.
- Расстояние до мишени: Горизонтальное расстояние от лицевой стороны мишени до переднего края линии броска должно составлять 2,37 м.
- Подвешивание мишени: Закрепите кронштейн на стене двумя винтами. Если винты не попадают в стойку стены, используйте дюбели. Повесьте мишень на кронштейн и убедитесь, что она плотно прилегает к стене.



На рисунке «Bull's Eye» обозначает центр bullseye. «Oche raised 38 mm (1½ ins.)» означает, что линия броска поднята на 38 мм (1½ дюйма).

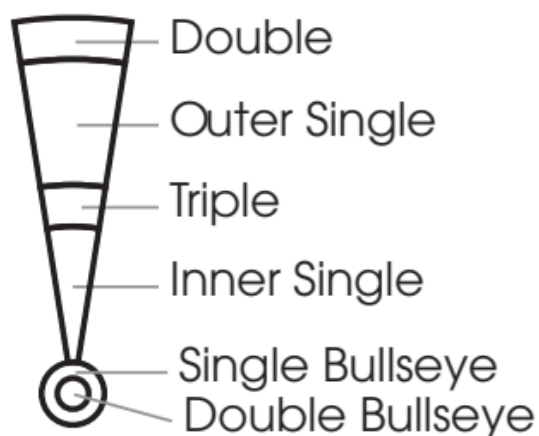


2.2 Питание

- Мишень работает от 3 батареек AAA напряжением 1,5 В (не входят в комплект). Чтобы установить батарейки, откройте отсек на задней стороне.
- Питание также возможно через кабель USB-C (не входит в комплект).

Раздел 3: Правила подсчёта очков

Сектор	Очки
Удвоенное кольцо	Очки × 2
Внешнее одинарное кольцо	Очки × 1
Утроенное кольцо	Очки × 3
Внутреннее одинарное кольцо	Очки × 1
Одинарный bullseye	$25 \times 1 = 25$
Удвоенный bullseye	$25 \times 2 = 50$



Раздел 4: Инструкция по эксплуатации

4.1 Функции кнопок

Кнопка «GAME/POWER»

- Питание: Коротко нажмите, чтобы включить; нажмите и удерживайте, чтобы выключить. Если устройство не используется более 10 минут, автоматически включится спящий режим.
- Выбор игры: Коротко нажмите, чтобы выбрать игру от G01 до G25.
- Завершение: Нажмите эту кнопку во время игры, чтобы завершить её.

Кнопка «OPTION/SCORE»

- Выбор варианта: Коротко нажмите для выбора варианта.
- Проверка очков: Во время игры нажимайте кнопку повторно, чтобы просмотреть очки каждого игрока. Если не нажимать кнопки в течение 2 секунд, дисплей автоматически вернётся к обычному экрану игры.

Кнопка «PLAYER/MISS»

- Выбор числа игроков: Коротко нажмите, чтобы выбрать от одного до 8 игроков.

- Регистрация промаха: Во время игры коротко нажмите, чтобы засчитать ноль очков за дротики, упавшие за пределами игровых зон.

Кнопка «HANDICAP/ELIMINATE»

- Гандикап: Настройте уровень сложности для каждого игрока, изменяя параметры отдельных подигр. В некоторых играх функция гандикапа отсутствует.
- Отмена очков: Во время игры можно отменить очки за дротик, который был зарегистрирован, но выпал, не закрепившись на мишени.

Кнопка «SOUND/DOUBLE»

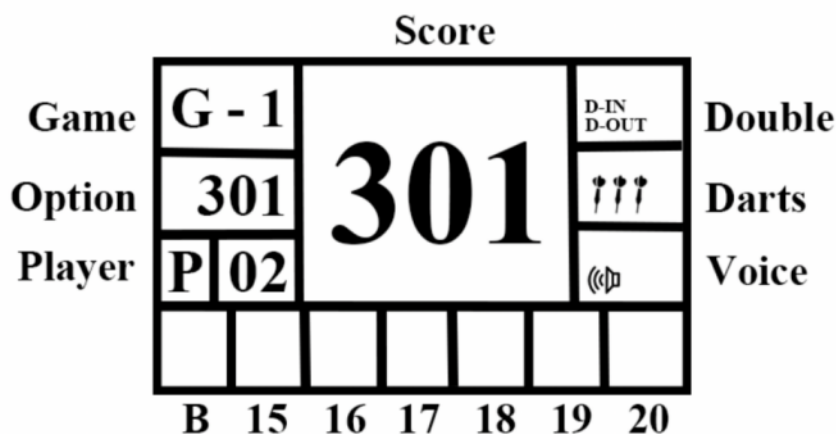
- Звук: Нажмите и удерживайте 3 секунды, чтобы включить или выключить звук. Отображение значка звука означает, что звук включён; отсутствие значка означает, что звук выключен.
- Double: Эта функция работает только в игре «G01 Count Down» и включает режимы «Double In» и «Double Out».

Кнопка «START/NEXT»

- Старт: Нажмите после настройки, чтобы начать игру.
- Следующий: Во время игры нажмите, чтобы перейти к следующему игроку.

4.2 Описание LCD-дисплея

На LCD-дисплее отображаются сведения об игре и очки.



Обозначения на рисунке: Score = очки; Game = игра; Option = вариант; Player = игрок; Double = удвоение; Darts = дротики; Voice = голос; B = bullseye.

4.3 Список звуков

№	Звук	Описание	Тип звука
1	Эффект «Dididi»	Звук действительного броска в игре Cricket	Звуковой эффект
2	Разбивающееся стекло	Звук недействительного броска	Звуковой эффект
3	Негативный металлический звук	Звук нажатия неправильной кнопки	Звуковой эффект
4	Металлический звук	Звук нажатия правильной кнопки	Звуковой эффект
5	Взрыв	Предупреждение о bust, когда остаток очков становится меньше нуля	Звуковой эффект
6	Triple	Дротик попадает в утроенное кольцо	Голосовое сообщение
7	Double	Дротик попадает в удвоенное кольцо	Голосовое сообщение
8	Bullseye	Дротик попадает в одинарное кольцо bullseye	Голосовое сообщение
9	Удвоенный bullseye	Дротик попадает в удвоенное кольцо bullseye	Голосовое сообщение
10	Следующий игрок	Сообщение о переходе хода к следующему игроку	Голосовое сообщение
11	Победитель	Сообщение о победителе	Голосовое сообщение

Раздел 5: Описание игр

G01 Count Down

Варианты: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999

Игроки начинают с заданного количества очков и вычитают очки за броски, пока не достигнут ровно нуля. Цель — первым набрать ноль.

- Начальное количество очков: В зависимости от выбранного варианта игроки начинают с 301, 501, 601, 701, 801, 901 или 999 очков.
- Вычитание очков: В каждом ходе игроки бросают три дротика; набранные очки вычитаются из текущей суммы.
- Bust: Если игрок набирает больше очков, чем осталось до нуля, его ход заканчивается, а счёт возвращается к значению в начале хода.
- Победа: Побеждает первый игрок, который доведёт счёт ровно до нуля.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить разные параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE» и включить функцию гандикапа.
- Double: Режимы Double включаются кнопкой «SOUND/DOUBLE»:
- Double In: Чтобы начать игру, нужно попасть в удвоенный сектор.
- Double Out: Чтобы довести счёт ровно до нуля, нужно попасть в удвоенный сектор. Если после броска остаётся меньше 1 очка, засчитывается bust.
- Double In & Out: Для начала и завершения игры нужно попадать в удвоенные сектора. Если после броска остаётся меньше 1 очка, засчитывается bust.

G02 Count Up

Варианты: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

Игроки начинают с нуля и прибавляют очки за броски, чтобы достичь целевого результата. Цель — первым достичь заранее установленного результата.

- Целевой результат: В зависимости от варианта это 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 или 900 очков.
- Начало с нуля: Все игроки начинают с нулём очков.
- Начисление очков: В каждом ходе игрок бросает три дротика. Очки за каждое попадание прибавляются к его общей сумме.
- Победа: Побеждает первый игрок, достигший или превысивший целевой результат.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G03 Score Cricket (также называется Standard Cricket)

Варианты: E00, E20, E25

Игроки закрывают заданные числа и набирают как можно больше очков последующими попаданиями. Цель — первым закрыть все числа и набрать больше очков, чем соперник.

- Заданные числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Заккрытие числа: Для закрытия нужно попасть в заданное число три раза. Одинарное попадание засчитывается за одно, двойное — за два, тройное — за три.
- Набор очков: После закрытия числа игрок получает очки за последующие попадания в него. Например, после закрытия 20 одинарное попадание в 20 даёт 20 очков, двойное — 40, тройное — 60. Когда все игроки закрыли одно и то же число, очки за него больше не начисляются никому.

- Победа: После закрытия всех чисел побеждает игрок с наибольшим количеством очков.
- Различия между тремя вариантами:
- E00: Определённый порядок начала не требуется.
- E20: Сначала трижды попадите в 20, затем в порядке 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye.
- E25: Сначала трижды попадите в bullseye, затем в порядке 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G04 Simple Cricket (также называется No Score Cricket)

Варианты: N00, N20, N25

Игроки закрывают заданные числа, но очки не начисляются. Цель — первым закрыть все числа.

- Заданные числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Закрывание числа: Для закрытия нужно попасть в заданное число три раза. Одинарное попадание засчитывается за одно, двойное — за два, тройное — за три.
- Победа: Побеждает первый игрок, закрывший все числа.
- Различия между вариантами: N00 — порядок не задан; N20 — сначала 20, затем 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye; N25 — сначала bullseye, затем 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G05 Cut Throat Cricket

Варианты: C00, C20, C25

Игроки закрывают заданные числа и начисляют очки соперникам. Цель — первым закрыть все числа и иметь меньше очков, чем соперники.

- Заданные числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Закрывание числа: Для закрытия нужно попасть в заданное число три раза. Одинарное попадание засчитывается за одно, двойное — за два, тройное — за три.
- Начисление очков (правило «Cut-Throat»): После закрытия числа последующие попадания в него начисляют очки соперникам, которые ещё не закрыли это число. Если соперник уже закрыл его, отметки ему не добавляются.
- Победа: После закрытия всех чисел побеждает игрок с наименьшим количеством очков.
- Различия между вариантами: C00 — порядок не задан; C20 — 20, 19, 18, 17, 16, 15 и bullseye; C25 — bullseye, 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G06 Killer Cricket

Варианты: H00, H20, H25

Игроки закрывают заданные числа и отнимают жизни у соперников. Цель — первым закрыть все числа.

- Заданные числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 и bullseye.
- Закрывание числа: Три попадания закрывают число. Одинарное попадание считается за одно, двойное — за два, тройное — за три.
- Лишение жизней: Закрыв число более чем тремя попаданиями, игрок может отнять жизнь у соперника, который ещё не закрыл его. Например, для числа 15 у игрока 1 уже есть одно или два попадания, а ход перешёл игроку 2. Игрок 1 теряет жизнь, если игрок 2 закрывает число более чем тремя попаданиями, например, имея одно попадание, попадает в тройную 15; либо имея два попадания, попадает в двойную

или тройную 15. Если соперник уже закрыл это число, он не теряет жизнь. Если у игрока 1 уже есть три попадания, он не затрагивается.

- Победа: Побеждает первый игрок, закрывший числа от 15 до 20 и bullseye.
- Различия между вариантами: H00 — порядок не задан; H20 — 20, 19, 18, 17, 16, 15, bullseye; H25 — bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G07 Low Pitch Cricket

Варианты: L00, L20, L25

Игра похожа на G03 Score Cricket, но используются числа от 1 до 6 и bullseye. Игроки закрывают заданные числа и набирают очки последующими попаданиями.

- Заданные числа: 1, 2, 3, 4, 5, 6 и bullseye.
- Закрытие числа: Нужно три попадания; одинарное считается за одно, двойное за два, тройное за три.
- Набор очков: После закрытия 6 одинарное попадание в 6 даёт 6 очков, двойное — 12, тройное — 18. Когда все игроки закрыли одно и то же число, очки за него больше не начисляются.
- Победа: После закрытия всех чисел побеждает игрок с наибольшим количеством очков.
- Различия между вариантами: L00 — порядок не задан; L20 — 6, 5, 4, 3, 2, 1 и bullseye; L25 — bullseye, 1, 2, 3, 4, 5 и 6.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G08 Round Clock

Варианты: 105, 110, 115, 120; 205, 210, 215, 220; 305, 310, 315, 320

Игроки должны по порядку попасть во все числа на мишени. Перейти к следующему числу можно только после попадания в текущий целевой сектор. В каждом ходе игрок бросает три дротика.

- Победа: Побеждает игрок, завершивший все целевые числа.
- Различия между вариантами:
- 105, 110, 115, 120: Начало с 1 и далее до 5, 10, 15 или 20 соответственно. Засчитываются одинарное, двойное и тройное кольца.
- 205, 210, 215, 220: Та же последовательность, но засчитываются только двойные кольца.
- 305, 310, 315, 320: Та же последовательность, но засчитываются только тройные кольца.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G09 Shoot Out

Варианты: -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21

Игроки стараются попасть в целевое число и вычитают очки из заданного начального результата. Цель — первым достичь нуля.

- Начальные очки: Вариант задаёт начальное количество очков. Например, -05 означает 5 очков.
- Целевое число: Попадайте в число, случайным образом отображаемое на LCD-дисплее.
- Вычитание очков: Одинарное, двойное и тройное кольца засчитываются по 1 очку и вычитаются из начального результата.
- Промех: Если игрок не бросил в течение 10 секунд, бросок считается промахом.
- Победа: Побеждает первый игрок, снизивший начальный результат до 0.

- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G10 Shanghai

Варианты: 101, 105, 110, 115

Игроки должны попадать в числа на мишени по порядку. Каждое целевое число можно попробовать по одному разу. При попадании очки суммируются; при промахе возможность попасть в эту область теряется.

- Победа: Побеждает игрок, завершивший все целевые числа и набравший больше всего очков.
- Различия между вариантами: 101 начинается с 1, 105 — с 5, 110 — с 10, 115 — с 15; в каждом варианте последовательность продолжается до 20 и bullseye.

G11 Halve It

Вариант: H12

Попадайте в цели, отображаемые на LCD-дисплее, в следующем порядке:

- Сначала 12, 13 и 14; засчитываются одинарные, двойные и тройные кольца.
- Затем двойные кольца любых чисел.
- Далее 15, 16, 16; засчитываются одинарные, двойные и тройные кольца.
- Затем тройные кольца любых чисел.
- Далее 18, 19 и 20; засчитываются одинарные, двойные и тройные кольца.
- В конце bullseye.

Очки накапливаются. Если за раунд игрок промахивается всеми тремя дротиками по текущей цели, его счёт уменьшается вдвое.

- Победа: Побеждает игрок, завершивший все цели с наибольшим количеством очков.

G12 High Score

Варианты: 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014

Игроки начинают с нуля и прибавляют очки за каждый бросок. Цель — набрать наибольшее количество очков к концу игры. Число раундов выбирается с помощью варианта. Все начинают с нуля; в каждом ходе игроки бросают три дротика, а очки за попадания добавляются к общей сумме.

- Победа: После заданного количества раундов выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

G13 Over (также называется Legs Over)

Варианты: 003, 005, 007, 008, 009, 010, 011, 012, 013, 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021

Игроки начинают с нуля и прибавляют очки за дротики, стараясь превзойти целевой результат и сохранить жизни. Цель — остаться последним игроком с жизнью.

- Начальные жизни: Вариант задаёт начальное число жизней игрока.
- Начальный счёт: На LCD-дисплее случайным образом отображается счёт для игроков.
- Целевой счёт: На LCD-дисплее случайным образом отображается цель. Когда игрок набирает за ход больше очков, это значение становится новой целью, которую нужно превзойти.
- Начисление очков: В каждом ходе игроки бросают три дротика и суммируют очки.
- Потеря жизни: Игрок должен набрать за ход не меньше наивысшего результата предыдущих ходов; иначе он теряет жизнь.
- Победа: Выигрывает последний игрок, у которого осталась жизнь.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G14 Under (также называется Legs Under)

Варианты: U03, U05, U07, U08, U09, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18, U19, U20, U21

Игроки начинают с нуля и прибавляют очки за дротики, но для сохранения жизни должны оставаться ниже целевого результата. Цель — остаться последним игроком с жизнью.

- Начальные жизни: Вариант задаёт начальное число жизней.
- Начальный счёт: На LCD-дисплее случайным образом отображается начальный счёт игроков.
- Целевой счёт: Когда игрок набирает за ход меньшую сумму, она становится новой целью, которой нужно придерживаться.
- Начисление очков: В каждом ходе бросают три дротика и суммируют очки.
- Потеря жизни: Нужно набрать за ход не больше наименьшего результата предыдущих ходов; иначе теряется одна жизнь.
- Победа: Выигрывает последний игрок, у которого осталась жизнь.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G15 Big-6

Варианты: B03, B05, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Игроки стараются попасть в целевой сектор, чтобы сохранить жизни. Цель — остаться последним игроком с жизнью.

- Начальные жизни: Вариант задаёт начальное число жизней.
- Первая цель: Первый игрок старается попасть в одинарный сектор 6.
- Назначение новой цели: Каждый игрок бросает три дротика за ход.
- Если первый игрок попал в одинарную 6 первым или вторым дротиком, третьим дротиком он может назначить цель сопернику.
- Если он попал в одинарную 6 только третьим дротиком, новое целевое число для соперников определяется случайным образом.
- Если он не попал в одинарную 6, то теряет жизнь.
- Цепочка: Следующий игрок должен попасть в назначенную ему цель. Если он попадает, то назначает новую цель следующему игроку.
- Потеря жизни: Игрок теряет жизнь, если в свой ход промахивается по назначенному целевому сектору.
- Победа: Выигрывает последний игрок с оставшейся жизнью.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G16 Color

Варианты: 100, 200, 300, 400, 500

Игроки определяют цвет, в который будут целиться. Они начинают с нуля и набирают очки при попадании в свой цвет или bullseye. Цель — первым достичь заданного результата.

- Эталонный цвет: Это цвет одинарного кольца. Например, если первый игрок попал в число 20, его цвет — синий, независимо от попадания в одинарное, двойное или тройное кольцо.
- Цвета игроков: Первый игрок бросает один дротик, чтобы определить целевой цвет. Игроки с нечётными номерами (1, 3, 5, 7) получают тот же цвет, что и первый игрок; игроки с чётными номерами (2, 4, 6, 8) — другой цвет. Если игрок попал в bullseye, он должен бросить снова, чтобы определить цвет.
- Целевой результат: В зависимости от варианта это 100, 200, 300, 400 или 500 очков.

- Начало с нуля: Все начинают с нулём очков.
- Начисление очков: В каждом ходе игрок бросает три дротики; попадания в свой цвет добавляют очки к общей сумме. Попадания в цвет соперника очков не дают.
- Победа: Побеждает первый игрок, достигший или превысивший цель.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G17 Bonus Color

Варианты: 100, 200, 300, 400, 500

Игроки определяют цвет, в который будут целиться. Набирают очки за попадания в свой цвет или bullseye. При попадании в цвет соперника очки добавляются сопернику. Цель — первым достичь заданного результата.

- Эталонный и личный цвет: Определяются так же, как в G16 Color.
- Целевой результат: 100, 200, 300, 400 или 500 очков в зависимости от варианта.
- Начало и начисление очков: Все начинают с нуля; в каждом ходе бросают три дротики и добавляют очки за попадания.
- Передача очков: При попадании в цвет соперника очки за попадание добавляются к его сумме.
- Победа: Побеждает первый игрок, достигший или превысивший цель.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G18 Correctional Color

Варианты: 100, 200, 300, 400, 500

Игроки определяют целевой цвет. Попадания в свой цвет или bullseye добавляют очки, а попадание в цвет соперника вычитает соответствующие очки из собственного счёта. Цель — первым достичь установленного результата.

- Эталонный и личный цвет: Определяются как в G16 Color.
- Целевой результат: 100, 200, 300, 400 или 500 очков.
- Начало и начисление очков: Все начинают с нуля; в каждом ходе бросают три дротики и добавляют очки за попадания.
- Вычитание очков: Попадание в цвет соперника вычитает соответствующие очки из собственного счёта.
- Победа: Побеждает первый игрок, достигший или превысивший цель.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G19 No Score Color

Варианты: 003, 004, 005, 006, 007

Игроки определяют целевой цвет. Попадание в свой цвет или bullseye даёт жизнь, попадание в цвет соперника отнимает жизнь. Цель — остаться последним игроком с жизнью.

- Эталонный и личный цвет: Определяются как в G16 Color.
- Начальные жизни: Вариант задаёт начальное количество жизней.
- Получение и потеря жизней: Каждый игрок бросает три дротики за ход. Попадание в свой цвет или bullseye добавляет жизнь; попадание в цвет соперника отнимает жизнь.
- Победа: Выигрывает последний игрок с оставшейся жизнью.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G20 Free-Dart Color

Варианты: 005, 010, 015, 020

Игроки определяют целевой цвет, начинают с нуля и суммируют очки за броски. Цель — набрать больше всего очков.

- Эталонный и личный цвет: Определяются как в G16 Color.
- Количество дротиков: Вариант задаёт общее число дротиков для каждого игрока.
- Начало и начисление очков: Все начинают с нуля. В каждом ходе бросают три дротика; попадания в свой цвет добавляют очки, а попадания в цвет соперника очков не дают.
- Победа: Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

G21 Shooting I

Каждый игрок бросает три дротика, очки суммируются. Игрок, набравший больше всего очков за раунд, выигрывает этот раунд. Игра продолжается, пока один игрок не выиграет в общей сложности 7 раундов.

- Победа: Итоговый победитель — игрок, выигравший 7 раундов.

G22 Shooting II

Каждый игрок бросает три дротика, очки суммируются. Игрок с наибольшим количеством очков за раунд выигрывает этот раунд. Игра продолжается, пока один игрок не выиграет 7 раундов. Засчитываются только одинарные, двойные и тройные сектора чисел 15, 16, 17, 18, 19 и 20, а также одинарный и двойной bullseye.

- Победа: Итоговый победитель — игрок, выигравший 7 раундов.

G23 Shooting III

Каждый игрок бросает три дротика, очки суммируются. Игрок с наибольшим количеством очков за раунд выигрывает этот раунд. Всего проводится только семь раундов.

- Победа: Побеждает первый игрок, выигравший 4 раунда.

G24 Shooting IV

Каждый игрок бросает три дротика, очки суммируются. Игрок с наибольшим количеством очков за раунд выигрывает этот раунд. Всего проводится семь раундов. Засчитываются только одинарные, двойные и тройные сектора чисел 15, 16, 17, 18, 19 и 20, а также одинарный и двойной bullseye.

- Победа: Побеждает первый игрок, выигравший 4 раунда.

G25 Gotcha

Варианты: 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Игроки начинают с нуля и прибавляют очки за броски, чтобы достичь целевого результата. «Gotcha» происходит, когда соперник набирает столько же очков. Цель — первым достичь заранее установленного результата.

- Целевой результат: В зависимости от варианта это 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 или 901 очко.
- Начало с нуля: Все начинают с нулём очков.
- Начисление очков: В каждом ходе игроки бросают три дротика; очки за каждое попадание добавляются к сумме.
- Gotcha: Если счёт игрока точно совпадает со счётом предыдущего игрока, Gotcha срабатывает, а счёт игрока, который только что бросал, сбрасывается до нуля.

- Bust: Если игрок набирает больше очков, чем требуется для цели, происходит bust, и счёт возвращается к значению в начале хода.
- Победа: Побеждает первый игрок, достигший целевого результата точно.
- Гандикап: Каждый игрок может настроить параметры кнопкой «HANDICAP/ELIMINATE».

Раздел 6: Важное примечание

1. Во время перевозки или обычного использования сегменты подсчёта очков могут временно застрять, из-за чего мишень «зависнет». В этом случае автоматически активируется встроенная функция самодиагностики компьютера e-BOARD. Мишень выполняет самопроверку, чтобы определить застрявший сегмент. На дисплее появляется сообщение об ошибке с описанием «зависшей» кнопки или сегмента.

A. Найдите «зависший» сегмент по сообщению на дисплее.

B. С усилием нажимайте на него, пока сегмент не освободится и не начнёт нормально двигаться. После этого сообщение об ошибке должно исчезнуть, а мишень — снова работать исправно.



2. Эта игра предназначена только для дротиков с мягким наконечником. Никогда не используйте дротики со стальным наконечником или слишком длинные дротики с мягким наконечником (максимальная длина: 2,5 см).

3. Электронным и механическим деталям требуется время на отклик между бросками. Если два броска сделаны слишком быстро один за другим, выньте второй дротик и бросьте снова, чтобы очки зарегистрировались правильно.

4. Не бросайте дротики с чрезмерной силой. Слишком сильные броски часто приводят к поломке наконечников и чрезмерному износу мишени.

Полезный совет: Чтобы наконечники не ослабевали, при извлечении дротика поворачивайте его вправо (по часовой стрелке). Так его легче вынуть, а наконечник прослужит дольше.

