

ЕЛЕКТРОННА МІШЕНЬ ДЛЯ ДАРТСУ

Артикул № 881

Посібник користувача та правила гри



Дякуємо, що обрали цю електронну мішень для дартсу!

Зміст

- 1. Опис виробу
- 2. Встановлення
 - 2.1 Інструкції з монтажу
 - 2.2 Живлення
- 3. Правила нарахування очок
- 4. Керування
 - 4.1 Функції кнопок
 - 4.2 РК-дисплей
 - 4.3 Список звуків
- 5. Правила ігор: 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. Важлива примітка

Попередження: З міркувань безпеки діти повинні користуватися виробом лише під наглядом дорослих. Уважно прочитайте цей посібник і збережіть його для подальшого використання.

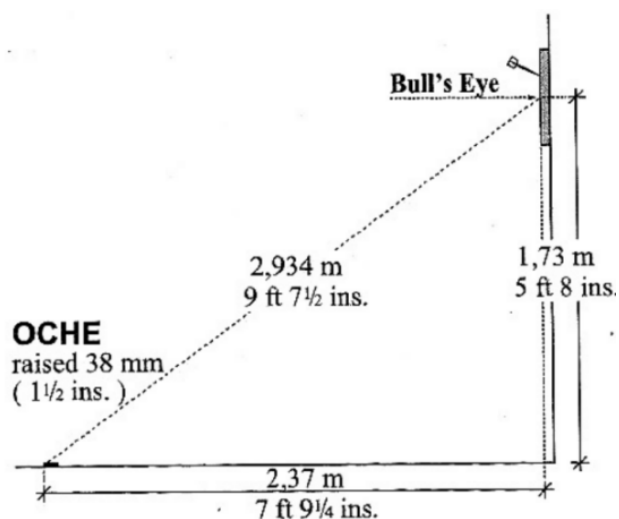
Розділ 1: Опис виробу

- Розміри виробу: 47 см × 41 см × 2,2 см.
- Ця електронна мішень для дартсу пропонує 25 ігор зі 157 варіантами.
- Одночасно можуть грати до 8 гравців.
- Виріб автоматично підраховує очки та повідомляє результат голосовими оголошеннями.

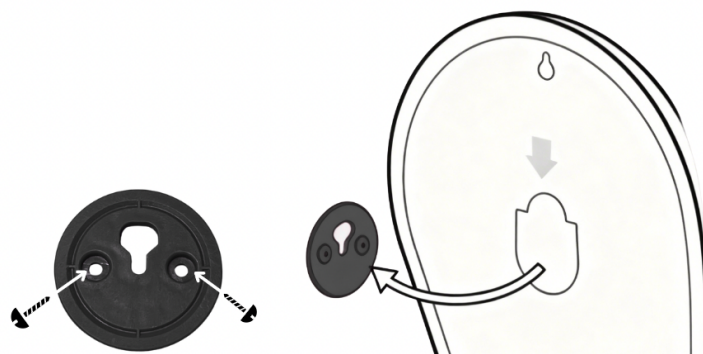
Розділ 2: Встановлення

2.1 Інструкції з монтажу

- Висота: Центр bullseye має бути на висоті 1,73 м від підлоги.
- Відстань до мішені: Горизонтальна відстань від лицьової поверхні мішені до переднього краю лінії кидка має становити 2,37 м.
- Підвішування мішені: Закріпіть кронштейн на стіні двома гвинтами. Якщо гвинти не входять у стійку стіни, використовуйте дюбелі. Установіть мішень на монтажний кронштейн і перевірте, чи щільно вона прилягає до стіни.



На ілюстрації «Bull's Eye» означає центр bullseye. «Oche raised 38 mm (1½ ins.)» означає, що лінію кидка піднято на 38 мм (1½ дюйма).

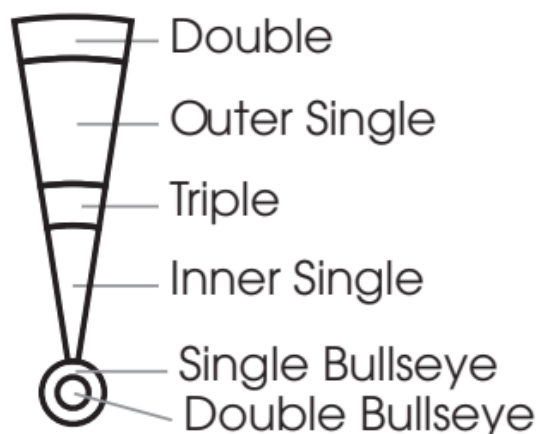


2.2 Живлення

- Мішень працює від 3 батарейок AAA 1,5 В (не входять до комплекту). Щоб установити батарейки, відкрийте відсік на задній панелі.
- Мішень також можна живити за допомогою кабелю USB-C (не входить до комплекту).

Розділ 3: Правила нарахування очок

Сегмент	Очки
Подвійне кільце	Очки × 2
Зовнішнє одинарне кільце	Очки × 1
Потрійне кільце	Очки × 3
Внутрішнє одинарне кільце	Очки × 1
Одинарний bullseye	$25 \times 1 = 25$
Подвійний bullseye	$25 \times 2 = 50$



Розділ 4: Керування

4.1 Функції кнопок

Кнопка «GAME/POWER»

- Живлення: Коротко натисніть, щоб увімкнути; утримуйте кнопку, щоб вимкнути. Після понад 10 хвилин бездіяльності автоматично вмикається режим сну.
- Вибір гри: Коротко натисніть, щоб вибрати гру від G01 до G25.
- Завершення: Гравець може натиснути цю кнопку, щоб завершити гру.

Кнопка «OPTION/SCORE»

- Вибір параметрів: Коротко натисніть, щоб вибрати параметри.
- Перегляд очок: Під час гри натискайте кнопку кілька разів, щоб переглянути очки всіх гравців. Якщо протягом 2 секунд не натискати жодної кнопки, дисплей автоматично повернеться до звичайного режиму гри.

Кнопка «PLAYER/MISS»

- Вибір кількості гравців: Коротко натисніть, щоб вибрати гру для одного або до 8 гравців.
- Реєстрація промаху: Під час гри коротко натисніть, щоб зарахувати 0 очок за дротики, які влучили за межі зон нарахування очок.

Кнопка «HANDICAP/ELIMINATE»

- Гандикап: За допомогою цієї кнопки можна налаштувати різні рівні складності для кожного гравця, змінивши параметри окремих ігор. У деяких іграх функції гандикапу немає.
- Скасування очок: Під час гри гравець може скасувати результат дротики, який уже зареєстровано, але він не закріпився належним чином і випав.

Кнопка «SOUND/DOUBLE»

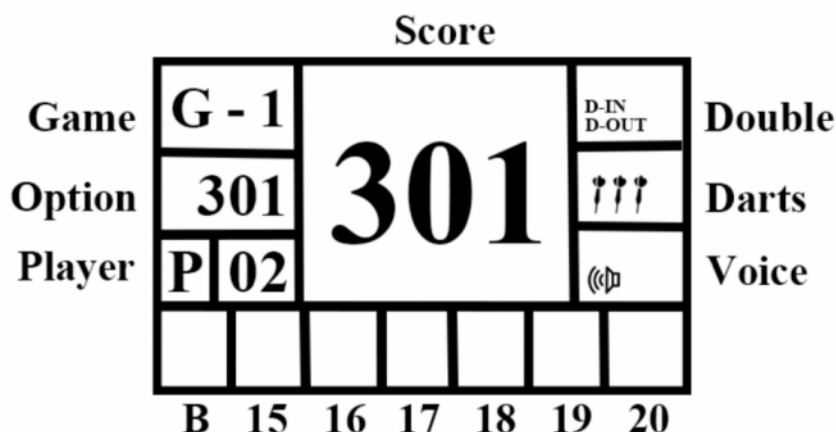
- Звук: Утримуйте кнопку протягом 3 секунд, щоб увімкнути або вимкнути звук. Видимий значок звуку означає, що звук увімкнено; якщо значка немає — вимкнено.
- Double: Ця функція працює лише в «G01 Count Down» і вмикає режими «Double In» та «Double Out».

Кнопка «START/NEXT»

- Початок: Після налаштування натисніть кнопку, щоб почати гру.
- Наступний: Під час гри натисніть кнопку, щоб перейти до наступного гравця.

4.2 РК-дисплей

РК-дисплей показує інформацію про гру та очки.



Позначення на ілюстрації: Score = очки; Game = гра; Option = параметр; Player = гравець; Double = подвійний; Darts = дротики; Voice = голос; B = bullseye.

4.3 Список звуків

№	Звук	Опис	Тип звуку
1	Звуковий ефект «Dididi»	Звук правильного кидка в гри Cricket	Звуковий ефект
2	Розбите скло	Звук неправильного кидка	Звуковий ефект
3	Негативний металевий звук	Звук під час натискання неправильної кнопки	Звуковий ефект
4	Металевий звук	Звук під час натискання правильної кнопки	Звуковий ефект
5	Вибух	Попереджає про bust, коли кількість очок, що залишилися, стає меншою за нуль	Звуковий ефект
6	Triple	Дротик потрапляє в потрібне кільце	Голос
7	Double	Дротик потрапляє в подвійне кільце	Голос
8	Bullseye	Дротик потрапляє в одинарне кільце bullseye	Голос
9	Подвійний bullseye	Дротик потрапляє в подвійний bullseye	Голос
10	Наступний гравець	Повідомляє, що настала черга наступного гравця	Голос
11	Переможець	Оголошує переможця	Голос

Розділ 5: Правила ігор

G01 Count Down

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

Гравці починають із визначеної кількості очок і віднімають очки, набрані дротиками, доки не досягнуть рівно нуля. Мета — першим дійти до нуля.

- Початкові очки: Залежно від вибраного параметра гравці починають із 301, 501, 601, 701, 801, 901 або 999 очок.
- Віднімання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Набрані очки віднімаються від поточного загального результату.
- Bust: Якщо гравець набирає більше очок, ніж потрібно для досягнення нуля, його хід завершується, а результат повертається до значення на початку ходу.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне рівно нуля.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.
- Double: Гравець може увімкнути режими Double кнопкою «SOUND/DOUBLE»:
- Double In: Щоб почати гру, гравець має влучити в подвійний сегмент.
- Double Out: Щоб знизити рахунок рівно до нуля, гравець має влучити в подвійні сегменти. Якщо дротик знижує рахунок нижче 1, настає bust.
- Double In & Out: Щоб почати й завершити гру, гравець має влучити в подвійні сегменти. Якщо дротик знижує рахунок нижче 1, настає bust.

G02 Count Up

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

Гравці починають із нуля й додають очки за кидки, доки не досягнуть цільового результату. Мета — першим досягти заздалегідь установленної цілі.

- Цільовий результат: Залежно від вибраного параметра ціль становить 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 або 900.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату гравця.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне або перевищить цільовий результат.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G03 Score Cricket (також: Standard Cricket)

Параметри: E00, E20, E25

Гравці намагаються закрити зазначені числа, а потім набрати якомога більше очок додатковими влучаннями. Мета — першим закрити всі числа й набрати більше очок, ніж суперник.

- Зазначені числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 і bullseye.
- Закриття числа: Щоб закрити зазначене число, у нього потрібно влучити тричі. Одинарне влучання зараховується як одне, double — як два, а triple — як три влучання.

- Набір очок: Закривши число, гравець може набирати очки за додаткові влучання в нього. Наприклад, одинарне влучання в 20 дає 20 очок, double — 40, а triple — 60. Коли всі гравці закрили те саме число, очки за нього більше не нараховуються.
- Перемога: Після закриття всіх чисел перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.
- Відмінності між 3 параметрами:
- E00: Фіксованої послідовності немає.
- E20: Почніть із трьох влучань у число 20, а потім послідовно влучайте в 19, 18, 17, 16, 15 і bullseye.
- E25: Почніть із трьох влучань у bullseye, а потім послідовно влучайте в 15, 16, 17, 18, 19 і 20.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G04 Simple Cricket (також: No Score Cricket)

Параметри: N00, N20, N25

Гравці намагаються закрити зазначені числа, але очки не записуються на табло. Мета — першим закрити всі числа.

- Зазначені числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 і bullseye.
- Закриття числа: Щоб закрити зазначене число, у нього потрібно влучити тричі. Одинарне влучання зараховується як одне, double — як два, а triple — як три влучання.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який закрив усі числа.
- Відмінності між 3 параметрами:
- N00: Фіксованої послідовності немає.
- N20: Почніть із трьох влучань у число 20, а потім послідовно влучайте в 19, 18, 17, 16, 15 і bullseye.
- N25: Почніть із трьох влучань у bullseye, а потім послідовно влучайте в 15, 16, 17, 18, 19 і 20.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G05 Cut Throat Cricket

Параметри: C00, C20, C25

Гравці намагаються закрити зазначені числа та нараховувати очки суперникам. Мета — першим закрити всі числа й мати менше очок, ніж суперники.

- Зазначені числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 і bullseye.
- Закриття числа: Щоб закрити зазначене число, у нього потрібно влучити тричі. Одинарне влучання зараховується як одне, double — як два, а triple — як три влучання.
- Нарахування очок (правило «Cut-Throat»): Після закриття числа додаткові влучання в нього нараховують очки суперникам, які ще його не закрили. Суперники, які вже закрили це число, не отримують додаткових позначок.
- Перемога: Після закриття всіх чисел перемагає гравець із найменшою кількістю очок.
- Відмінності між 3 параметрами:
- C00: Фіксованої послідовності немає.
- C20: Почніть із трьох влучань у число 20, а потім послідовно влучайте в 19, 18, 17, 16, 15 і bullseye.
- C25: Почніть із трьох влучань у bullseye, а потім послідовно влучайте в 15, 16, 17, 18, 19 і 20.

- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G06 Killer Cricket

Параметри: H00, H20, H25

Гравці намагаються закрити зазначені числа й забирати життя в суперників. Мета — першим закрити всі числа.

- Зазначені числа: 15, 16, 17, 18, 19, 20 і bullseye.
- Закриття числа: Щоб закрити зазначене число, у нього потрібно влучити тричі. Одинарне влучання зараховується як одне, double — як два, а triple — як три влучання.
- Відбирання життів: Якщо гравець закрив число більш ніж трьома влучаннями, він може забирати життя в суперників, які ще не закрили це число. Приклад із числом 15: гравець 1 має одне або два влучання, а черга гравця 2. Гравець 1 втрачає життя, якщо гравець 2 закриває число більш ніж трьома влучаннями в одному з таких випадків:
 - Гравець 2 уже має одне влучання та влучає в triple 15 (три влучання).
 - Гравець 2 уже має два влучання та влучає в double 15 (два влучання) або triple 15 (три влучання).

Якщо суперник також закрив це число, життя не відбираються. Якщо гравець 1 уже має три влучання, це на нього не впливає.

- Перемога: Перемагає перший гравець, який закриє числа від 15 до 20 і bullseye.
- Відмінності між 3 параметрами:
 - H00: Фіксованої послідовності немає.
 - H20: Почніть із трьох влучань у число 20, а потім послідовно влучайте в 19, 18, 17, 16, 15 і bullseye.
 - H25: Почніть із трьох влучань у bullseye, а потім послідовно влучайте в 15, 16, 17, 18, 19 і 20.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G07 Low Pitch Cricket

Параметри: L00, L20, L25

Гравці намагаються закрити зазначені числа, а потім набрати якомога більше очок додатковими влучаннями. Мета — першим закрити всі числа й набрати більше очок, ніж суперник. Гра схожа на G03 Score Cricket, але використовуються числа від 1 до 6 і bullseye.

- Зазначені числа: 1, 2, 3, 4, 5, 6 і bullseye.
- Закриття числа: Щоб закрити зазначене число, у нього потрібно влучити тричі. Одинарне влучання зараховується як одне, double — як два, а triple — як три влучання.
- Набір очок: Закривши число, гравець може набирати очки за додаткові влучання в нього. Наприклад, одинарне влучання в 6 дає 6 очок, double — 12, а triple — 18. Коли всі гравці закрили те саме число, очки за нього більше не нараховуються.
- Перемога: Після закриття всіх чисел перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.
- Відмінності між 3 параметрами:
 - L00: Фіксованої послідовності немає.
 - L20: Почніть із трьох влучань у число 6, а потім послідовно влучайте в 5, 4, 3, 2, 1 і bullseye.
 - L25: Почніть із трьох влучань у bullseye, а потім послідовно влучайте в 1, 2, 3, 4, 5 і 6.

- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G08 Round Clock

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

Гравці мають влучати в кожне число на мішені в правильній послідовності. Перемагає перший гравець, який влучить у всі числа. Кожен гравець кидає три дротики за хід, але може перейти до наступного числа лише після влучання в сегмент поточного цільового числа.

- Перемога: Перемагає гравець, який влучив у всі цільові числа.
- Відмінності між параметрами:
- 105, 110, 115, 120: Послідовність починається з 1 і триває відповідно до 5, 10, 15 або 20. Дійсні одинарні, подвійні та потрійні кільця.
- 205, 210, 215, 220: Послідовність починається з 1 і триває відповідно до 5, 10, 15 або 20. Дійсні лише подвійні кільця.
- 305, 310, 315, 320: Послідовність починається з 1 і триває відповідно до 5, 10, 15 або 20. Дійсні лише потрійні кільця.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G09 Shoot Out

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

Гравці намагаються влучити в цільове число та віднімати очки від установленого початкового результату. Мета — першим досягти нуля.

- Початковий результат: Параметри вказують початкову кількість очок. Наприклад, -05 означає 5 очок.
- Цільове число: Гравці намагаються влучити в цільове число, яке випадково відображається на РК-дисплеї.
- Віднімання очок: Влучання в одинарне, подвійне чи потрійне кільце зараховується як 1 очко та віднімається від початкового результату.
- Промак: Якщо гравець не кидає дротик протягом 10 секунд, кидок вважається промахом.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який зменшить початковий результат до 0.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G10 Shanghai

Параметри: 101, 105, 110, 115

Гравці мають влучати в кожне число на мішені в правильній послідовності. Перемагає перший гравець, який влучить у всі числа та набере найбільше очок. Кожне цільове число можна спробувати лише один раз. Якщо гравець влучає в цільове число, очки додаються. У разі промаху повторної спроби влучити в цю зону немає.

- Перемога: Перемагає гравець, який влучив у всі цільові числа та набрав найбільше очок.
- Відмінності між параметрами:
- 101: Послідовність починається з 1 і триває до 20 та bullseye.
- 105: Послідовність починається з 5 і триває до 20 та bullseye.
- 110: Послідовність починається з 10 і триває до 20 та bullseye.

- 115: Послідовність починається з 15 і триває до 20 та bullseye.

G11 Halve It

Параметр: H12

Гравці мають влучати в цільові числа, показані на РК-дисплеї, у такій послідовності:

- Спочатку 12, 13 і 14; дійсні одинарні, подвійні та потрійні кільця.
- Потім подвійні кільця будь-якого числа.
- Далі 15, 16, 16; дійсні одинарні, подвійні та потрійні кільця.
- Потім потрійні кільця будь-якого числа.
- Далі 18, 19 і 20; дійсні одинарні, подвійні та потрійні кільця.
- Нарешті bullseye.

У цій грі очки додаються. Якщо гравець промахується по цілі всіма трьома дротиками за раунд, його результат ділиться навпіл.

- Перемога: Перемагає гравець, який влучив у всі цільові числа та набрав найбільше очок.

G12 High Score

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

Гравці починають із нуля й додають очки за кожен кинутий дротик. Мета — мати найбільший результат наприкінці гри. Параметри визначають кількість раундів. Усі гравці починають із нуля очок. Кожен гравець кидає три дротики за хід, а очки за кожне влучання додаються до загального результату.

- Перемога: Після встановленої кількості раундів перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

G13 Over (також: Legs Over)

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

Гравці починають із нуля й додають очки за кидки, щоб перевищити цільовий результат і зберегти життя. Мета — залишитися останнім гравцем із життям.

- Початкові життя: Параметри визначають початкову кількість життів гравців.
- Початковий результат: Для гравців випадково генерується результат, який відображається на РК-дисплеї.
- Цільовий результат: На РК-дисплеї випадково генерується результат. Коли гравець набирає вищий загальний результат за раунд, він стає новою ціллю, яку решта має перевищити.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід і підсумовує набрані очки.
- Втрата життя: Гравець має намагатися набрати результат, рівний або вищий за найбільший результат, раніше набраний за раунд. Інакше він втрачає життя.
- Перемога: Перемагає останній гравець, у якого залишилося життя.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G14 Under (також: Legs Under)

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

Гравці починають із нуля й додають очки за кидки, але для збереження життів мають залишатися нижче цільового результату. Мета — залишитися останнім гравцем із життям.

- Початкові життя: Параметри визначають початкову кількість життів гравців.

- Початковий результат: Для гравців випадково генерується результат, який відображається на РК-дисплеї.
- Цільовий результат: Коли гравець набирає нижчий загальний результат за раунд, він стає новою ціллю для решти.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід і підсумовує набрані очки.
- Втрата життя: Гравець має намагатися набрати результат, рівний або нижчий за найменший результат, раніше набраний за раунд. Інакше він втрачає життя.
- Перемога: Перемагає останній гравець, у якого залишилося життя.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G15 Big-6

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

Гравці намагаються влучити в цільовий сегмент, щоб зберегти життя. Мета — залишитися останнім гравцем із життям.

- Початкові життя: Параметри визначають початкову кількість життів гравців.
- Перша ціль: Перший гравець намагається влучити в одинарний сегмент числа 6.
- Встановлення нової цілі: Кожен гравець кидає три дротики за хід.
- Якщо перший гравець влучає в одинарний сегмент числа 6 першим або другим дротиком, третім дротиком він може встановити ціль для суперника.
- Якщо перший гравець влучає в одинарний сегмент числа 6 лише третім дротиком, суперникам випадково призначається нове цільове число.
- Якщо перший гравець не влучає в одинарний сегмент числа 6, він втрачає життя.
- Ефект доміно: Наступний гравець має влучити в призначену йому ціль. Якщо йому це вдається, він встановлює нову ціль для наступного гравця.
- Втрата життя: Гравець втрачає життя, якщо за свій хід промахується по призначеному цільовому сегменту.
- Перемога: Перемагає останній гравець, у якого залишилося життя.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G16 Color

Параметри: 100, 200, 300, 400, 500

Спочатку гравці визначають колір, у який кидатимуть. Вони починають із нуля й додають очки, коли влучають у власний колір або bullseye. Мета — першим досягти встановленого цільового результату.

- Еталонний колір: Еталонний колір — це колір одинарного кільця. Наприклад, якщо перший гравець влучає в число 20, колір синій незалежно від того, чи було влучання одинарним, подвійним або потрійним.
- Кольори гравців: Перший гравець кидає дротик, щоб визначити цільовий колір. Гравці з непарними номерами (1, 3, 5, 7) мають той самий колір, що й перший гравець. Гравці з парними номерами (2, 4, 6, 8) мають інший колір. Якщо гравець влучає в bullseye, він має кинути ще раз, щоб визначити колір.
- Цільовий результат: Залежно від вибраного параметра ціль становить 100, 200, 300, 400 або 500.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.

- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату. Влучання в колір суперника не дають очок.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне або перевищить цільовий результат.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G17 Bonus Color

Параметри: 100, 200, 300, 400, 500

Спочатку гравці визначають колір, у який кидатимуть. Вони починають із нуля й додають очки, коли влучають у власний колір або bullseye. Якщо гравець влучає в колір суперника, очки додаються до результату цього суперника. Мета — першим досягти встановленого цільового результату.

- Еталонний колір: Еталонний колір — це колір одинарного кільця. Наприклад, якщо перший гравець влучає в число 20, колір синій незалежно від того, чи було влучання одинарним, подвійним або потрійним.
- Кольори гравців: Перший гравець кидає дротик, щоб визначити цільовий колір. Гравці з непарними номерами (1, 3, 5, 7) мають той самий колір, що й перший гравець. Гравці з парними номерами (2, 4, 6, 8) мають інший колір. Якщо гравець влучає в bullseye, він має кинути ще раз, щоб визначити колір.
- Цільовий результат: Залежно від вибраного параметра ціль становить 100, 200, 300, 400 або 500.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату.
- Передавання очок: Якщо гравець влучає в колір суперника, очки додаються до результату цього суперника.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне або перевищить цільовий результат.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G18 Correctional Color

Параметри: 100, 200, 300, 400, 500

Спочатку гравці визначають колір, у який кидатимуть. Вони починають із нуля й додають очки, коли влучають у власний колір або bullseye. Якщо гравець влучає в колір суперника, відповідні очки віднімаються від його результату. Мета — першим досягти встановленого цільового результату.

- Еталонний колір: Еталонний колір — це колір одинарного кільця. Наприклад, якщо перший гравець влучає в число 20, колір синій незалежно від того, чи було влучання одинарним, подвійним або потрійним.
- Кольори гравців: Перший гравець кидає дротик, щоб визначити цільовий колір. Гравці з непарними номерами (1, 3, 5, 7) мають той самий колір, що й перший гравець. Гравці з парними номерами (2, 4, 6, 8) мають інший колір. Якщо гравець влучає в bullseye, він має кинути ще раз, щоб визначити колір.
- Цільовий результат: Залежно від вибраного параметра ціль становить 100, 200, 300, 400 або 500.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату.
- Втрата очок: Якщо гравець влучає в колір суперника, відповідні очки віднімаються.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне або перевищить цільовий результат.

- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G19 No Score Color

Параметри: 003, 004, 005, 006, 007

Спочатку гравці визначають колір, у який кидатимуть. За влучання у власний колір або bullseye вони отримують життя, а за влучання в колір суперника втрачають життя. Мета — залишитися останнім гравцем із життям.

- Еталонний колір: Еталонний колір — це колір одинарного кільця. Наприклад, якщо перший гравець влучає в число 20, колір синій незалежно від того, чи було влучання одинарним, подвійним або потрійним.
- Кольори гравців: Перший гравець кидає дротик, щоб визначити цільовий колір. Гравці з непарними номерами (1, 3, 5, 7) мають той самий колір, що й перший гравець. Гравці з парними номерами (2, 4, 6, 8) мають інший колір. Якщо гравець влучає в bullseye, він має кинути ще раз, щоб визначити колір.
- Початкові життя: Параметри визначають початкову кількість життів гравців.
- Отримання/втрата життів: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Влучання у власний колір або bullseye дає додаткове життя. Влучання в колір суперника забирає життя.
- Перемога: Перемагає останній гравець, у якого залишилося життя.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G20 Free-Dart Color

Параметри: 005, 010, 015, 020

Спочатку гравці визначають колір, у який кидатимуть. Вони починають із нуля й додають очки за свої дротики. Мета — набрати найбільше очок.

- Еталонний колір: Еталонний колір — це колір одинарного кільця. Наприклад, якщо перший гравець влучає в число 20, колір синій незалежно від того, чи було влучання одинарним, подвійним або потрійним.
- Кольори гравців: Перший гравець кидає дротик, щоб визначити цільовий колір. Гравці з непарними номерами (1, 3, 5, 7) мають той самий колір, що й перший гравець. Гравці з парними номерами (2, 4, 6, 8) мають інший колір. Якщо гравець влучає в bullseye, він має кинути ще раз, щоб визначити колір.
- Кількість дротиків: Параметри визначають загальну кількість дротиків для кожного гравця.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату. Влучання в колір суперника не дають очок.
- Перемога: Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

G21 Shooting I

Кожен гравець кидає три дротики, а очки підсумовуються. Гравець із найбільшою кількістю очок у раунді перемагає в цьому раунді. Гра триває, доки один гравець не виграв загально 7 раундів.

- Перемога: Остаточним переможцем стає гравець, який виграв 7 раундів.

G22 Shooting II

Кожен гравець кидає три дротики, а очки підсумовуються. Гравець із найбільшою кількістю очок у раунді перемагає в цьому раунді. Гра триває, доки один гравець не виграє загалом 7 раундів. Дійсні лише одинарні, подвійні та потрійні зони чисел 15, 16, 17, 18, 19 і 20, а також одинарний і подвійний bullseye.

- Перемога: Остаточним переможцем стає гравець, який виграв 7 раундів.

G23 Shooting III

Кожен гравець кидає три дротики, а очки підсумовуються. Гравець із найбільшою кількістю очок у раунді перемагає в цьому раунді. Однак гра триває лише сім раундів.

- Перемога: Перемагає перший гравець, який виграє 4 раунди.

G24 Shooting IV

Кожен гравець кидає три дротики, а очки підсумовуються. Гравець із найбільшою кількістю очок у раунді перемагає в цьому раунді. Гра триває лише сім раундів. Дійсні лише одинарні, подвійні та потрійні зони чисел 15, 16, 17, 18, 19 і 20, а також одинарний і подвійний bullseye.

- Перемога: Перемагає перший гравець, який виграє 4 раунди.

G25 Gotcha

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

Гравці починають із нуля й додають очки за дротики, щоб досягти цільового результату. «Gotcha» відбувається, коли суперник набирає такий самий результат. Мета — першим досягти заздалегідь установленого цільового результату.

- Цільовий результат: Залежно від вибраного параметра гравці обирають ціль 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801 або 901.
- Початок із нуля: Усі гравці починають із нуля очок.
- Додавання очок: Кожен гравець кидає три дротики за хід. Очки за кожне влучання додаються до загального результату.
- Gotcha: Якщо результат гравця точно дорівнює результату попереднього гравця, Gotcha вдається, і результат цього гравця скидається до нуля.
- Bust: Якщо гравець набирає більше очок, ніж потрібно для досягнення цільового результату, настає bust, а результат повертається до значення на початку ходу.
- Перемога: Перемагає перший гравець, який досягне цільового результату точно.
- Гандикап: Кожен гравець може налаштувати власні параметри кнопкою «HANDICAP/ELIMINATE», щоб увімкнути функцію гандикапу.

Розділ 6: Важлива примітка

1. Під час транспортування або звичайного використання сегменти мішені можуть тимчасово застрягти, через що мішень «зависає». У такому разі автоматично активується функція самодіагностики комп'ютера e-BOARD. Мішень виконує самоперевірку, щоб визначити, який сегмент застряг. На дисплеї з'являється повідомлення про помилку з описом «завислої» кнопки або сегмента.

А. За повідомленням на дисплеї знайдіть «завислий» сегмент.

В. Сильно натисніть на «завислий» сегмент, доки він не звільниться й не відновить нормальний рух. Після звільнення сегментів повідомлення про помилку зникає, і мішень знову працює нормально.



2. Гра призначена лише для дротиків із м'якими наконечниками (softtip). Ніколи не використовуйте дротики зі сталевими наконечниками або довші наконечники softtip (максимальна довжина: 2,5 см).

3. Електронним і механічним компонентам потрібен час для реакції між кидками. Якщо два кидки зроблено надто швидко один за одним, вийміть другий дротик і киньте ще раз, щоб очки зареєструвалися правильно.

4. Не кидайте дротики з надмірною силою. Надто сильний кидок часто призводить до ламання наконечників і надмірного зношення мішені.

Корисна порада: Виймаючи дротик, поверніть його праворуч (за годинниковою стрілкою), щоб наконечник не розхитався. Так дротик легше витягнути, а наконечник прослужить довше.

