

## ИНСТРУКЦИЯ К ЭЛЕКТРОННОМУ ДАРТСУ

**Внимание!** Дартс необходимо использоваться только под присмотром взрослых. После окончания игры убедитесь, что все компоненты убраны и находятся вне зоны доступа детей.

### Система подсчёта очков

Сегмент	Результат
Одинарный	Количество баллов, равное номеру сегмента.
Двойной	Количество баллов, равное номеру сегмента, умноженное на 2.
Тройной	Количество баллов, равное номеру сегмента, умноженное на 3.
Внешнее кольцо «бычьего глаза» (центра мишени)	25 очков.
Центр «бычьего глаза»	50 очков

### Кнопки

Power	Включение.
Game	Выбор игры, окончание игры или возвращение к стандартной установке.
Option	Выбор опций игры.
Player	Выбор количества игроков.
Handicap	Выбор уровня сложности: участники могут выбрать разные уровни сложности в одной и той же игре, чтобы быть на равных.
Light	Включение и выключение подсветки.
Double in/out	Опция для игры № 2. Double in означает, что начать игру можно, только если попасть в двойной сегмент. Double out означает, что закончить игру можно, только если попасть в двойной сегмент.
Sound	Выбор или отключение звука.
Eliminate	Сброс или восстановление счёта.
Start/Next	Начало игры или смена игрока

### Звуковые сигналы

Laser	Попадание в одинарный сегмент.
Double	Попадание в двойной сегмент.
Treble	Попадание в тройной сегмент.
Bull`s Eye	В яблочко.
Too High	Счёт равен 0 или 1, только в игре № 2.
Score	Игрок получает балл в играх № 5 и № 6.
Close	Попадание в сегмент, завершающий игру.
Open	Попадание в сегмент, начинающий игру.
Winner	Победа!
Next Player	Следующий игрок, нажмите кнопку Start/Next.
Ye	Попадание в верный сегмент.
Sorry	Попадание в неверный сегмент.

### **G01 Count up** (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Количество очков каждого участника возрастает с каждым броском. Первый игрок, достигший или превысивший назначенное число очков, становится победителем.

### **G02 Count Down** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Количество очков каждого игрока уменьшается с каждым ударом. Побеждает тот, кто первым достигнет 0.

2. Участники могут выбрать тип игры, нажав на кнопку Double in/out. Double in означает, что начать игру можно, только если попасть в двойной сегмент. Double out означает, что закончить игру можно, только если попасть в двойной сегмент.

### **G03 Round Clock** (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) — можно бросать дротики в любые сегменты.
2. (5,) — от 1 до 5 по порядку.
3. (10,) — от 1 до 10 по порядку.
4. (15,) — от 1 до 15 по порядку.
5. (20,) — от 1 до 20 по порядку.

### **G04 Round Clock-Double** (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) — можно бросать дротики в любые двойные сегменты.
2. (205,) — от 1 до 5 по порядку.
3. (210,) — от 1 до 10 по порядку.
4. (215,) — от 1 до 15 по порядку.
5. (220,) — от 1 до 20 по порядку.

### **G05 Round Clock-Triple** (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) — можно бросать дротики в любые тройные сегменты.
2. (305,) — от 1 до 5 по порядку.
3. (310,) — от 1 до 10 по порядку.
4. (315,) — от 1 до 15 по порядку.
5. (320,) — от 1 до 20 по порядку.

### **G06 Simple Cricket** (000, 020, 025)

1. Можно бросать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени.
2. Победителем становится игрок, попавший во все эти сегменты по три раза.
3. 000 — можно бросать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени, но в любом порядке;  
020 — сначала нужно попасть три раза в сегмент 20, затем в сегменты от 19 до 15 и, наконец, в яблочко;  
025 — три раза в центр мишени, затем в сегменты от 15 до 20 по порядку.
4. На каждом из сегментов есть по три индикатора в виде перевёрнутой скобки. Когда по сегменту попадают, один индикатор загорается. Нужно, чтобы загорелись все индикаторы.
5. Побеждает игрок, который первым зажжёт все индикаторы.

### **G07 Score Cricket** (E00, E20, E25)

1. Можно бросать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени.
2. Победителем становится игрок, попавший во все эти сегменты три раза.

3. E00 — можно бросать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени, но в любом порядке;

E20 — сначала нужно попасть три раза в сегмент 20, затем в сегменты от 19 до 15 и, наконец, в яблочко;

E25 — три раза в центр мишени, затем в сегменты от 15 до 20 по порядку.

4. На каждом из сегментов есть по три индикатора в виде перевёрнутой скобки. Когда по сегменту попадают, один индикатор загорается. Чтобы сегмент был включён в счёт, нужно чтобы все индикаторы загорелись.

5. Каждый сегмент включается в счёт только после того, как каждый из игроков попал по нему три раза.

6. Каждый игрок должен попытаться попасть в сегмент три раза.

7. Пока соперники стараются попасть по сегменту три раза, более удачливый игрок может продолжить игру, пытаясь открыть другие сегменты.

8. После того, как все игроки попали по сегменту по три раза, он закрывается для счёта. Следует выбрать другой сегмент.

9. Победителем становится игрок, закрывший все сегменты первым или набравший наибольшее число очков к тому моменту, как все сегменты были закрыты.

### **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. Можно бросать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени.

2. Победителем становится игрок, попавший во все эти сегменты три раза.

3. E00 — можно кидать только в сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 или в центр мишени, но в любом порядке;

E20 — сначала нужно попасть три раза в сегмент 20, затем в сегменты от 19 до 15 и, наконец, в яблочко;

E25 — три раза в центр мишени, затем в сегменты от 15 до 20 по порядку.

4. На каждом из сегментов есть по три индикатора в виде перевёрнутой скобки. Когда по сегменту попадают, один индикатор загорается. Чтобы сегмент был включён в счёт, нужно, чтобы все индикаторы загорелись.

5. Каждый сегмент включается в счёт только после того, как каждый из игроков попал по нему три раза.

6. Очки, заработанные каждым игроком, приплюсовываются к счёту соперников.

7. Каждый игрок должен попытаться попасть в сегмент три раза.

8. Пока соперники стараются попасть по сегменту три раза, более удачливый игрок может продолжить игру, пытаясь открыть другие сегменты, увеличивая количество баллов соперников.

9. После того, как все игроки попали по сегменту по три раза, он закрывается для счёта. Следует выбрать другой сегмент.

10. Победителем становится игрок, закрывший все сегменты с наименьшим количеством очков или набравший наименьшее число очков к тому моменту, как все сегменты были закрыты.

### **G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) — выбранный счёт.

2. Игрок должен попасть в сегменты от 1 до 18 по порядку.

3. Игрок должен постараться набрать наименьшее количество очков. Если он промахивается три раза, то получает 5 очков. Если попадает в тройной сегмент, получает 1 очко, в двойной – 2 очка, в одинарный – 3 очка.

4. Попав в одинарный сегмент в первую из трёх попыток и получив 3 балла, вы можете сразу перейти на следующий уровень. Если хотите получить меньшее число очков, можете продолжать попытки. Но если вы не попадёте в нужный сегмент следующие два раза, то получите 5 очков в целом.

5. Игрок, достигший или превысивший установленное максимальное число очков, вылетает из игры. Победителем становится последний оставшийся игрок.

## **G10 Bingo** (132, 141, 168, 189)

1. Компьютер показывает номер сегмента, по которому надо попасть, автоматически. Игрок, попавший по всем указанным номерам три раза, становится победителем. Попав по одному указанному сегменту, вы получаете номер следующего.

2. 132 — последовательность сегментов будет 15, 4, 8, 14, 3.

3. 141 — последовательность сегментов 17, 13, 9, 7, 1.

4. 168 — последовательность сегментов 20, 16, 12, 6, 2.

5. 189 — последовательность сегментов 19, 10, 18, 5, 11.

6. Одинарный сегмент — получаете количество очков, равное указанному, двойной — количество очков удваивается, тройной — утраивается.

## **G11 Big Little-Simple** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.

2. Когда у игрока заканчиваются все жизни, он выходит из игры. Первый игрок должен попасть по сегменту, номер которого выпал случайным образом.

3. Попав по цели с первой или со второй попытки, игрок может выбрать новую цель, используя третий дротик. Если игрок попадает по цели все три раза или не может выбрать новую подходящую цель, то номер сегмента для следующего игрока выпадет случайным образом. Если игрок не может попасть по цели три раза, «жизнь» будет потеряна, право бить по цели перейдёт к следующему игроку.

4. Бить можно по любой части сегмента – одинарной, двойной или тройной.

5. Когда у игрока заканчиваются все жизни, он выходит из игры. Выигрывает «выживший».

## **G12 Big Little – Hard** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.

2. Когда у игрока заканчиваются все жизни, он выходит из игры. Первый выбывший должен попасть по сегменту, номер которого выпал случайным образом.

3. Попав по цели с первой или со второй попытки, игрок может выбрать новую цель, используя третий дротик. Если игрок попадает по цели все три раза или не может выбрать новую подходящую цель, то номер сегмента для следующего игрока выпадет случайным образом. Если игрок не может попасть по цели три раза, «жизнь» будет потеряна, право бить по цели перейдёт к следующему игроку.

4. Бить следует только по одной и той же части сегмента.

5. Когда у игрока заканчиваются все жизни, он выходит из игры. Выигрывает «выживший».

## **G13 Killer** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.

2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра начинается после того, как все игроки выберут сегменты.

3. Попав по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.

4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.

5. Попав по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.

6. Подстрелив одну цель, вы получите следующую.

7. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников.

8. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) — цифра означает, что игрок может стать киллером, попав по выбранному номеру сегмента вне зависимости от того, одинарный он, двойной или тройной.

9. Выигрывает последний «оставшийся в живых».

10. В игре должно участвовать более 2 игроков.

#### **G14 Killer-Double** (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.
2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра начинается после того, как все соперники выберут сегменты.
3. Попад по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.
4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.
5. Попад по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.
6. Подстрелив одну цель, вы получите следующую.
7. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников, попадая по их сегментам.
8. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) — цифра означает, что игрок может стать киллером, только попав по двойной секции выбранного номера сегмента.
9. Выигрывает последний «оставшийся в живых».
10. В игре должно участвовать более 2 игроков.

#### **G15 Killer-Triple** (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.
2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра начинается после того, как все соперники выберут сегменты.
3. Попад по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.
4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.
5. Попад по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.
6. Подстрелив одну цель, вы получите следующую.
7. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников, попадая по их сегментам.
8. (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) — цифра означает, что игрок может стать киллером, только попав по тройной секции выбранного номера сегмента.
9. Выигрывает последний «оставшийся в живых».
10. В игре должно участвовать более 2 игроков.

#### **G16 Shoot Out** (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.
2. Номер сегмента, по которому нужно попасть, выдаётся случайным образом. Игрок должен попасть по нему в течение 10 секунд, иначе этот бросок не будет засчитан. Попад по одному сегменту, вы получите номер следующего.
3. Каждое попадание в сегмент отнимает у вас одно очко.
4. Победителем становится тот, кто первым лишится всех очков.

#### **G17 Legs Over** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.
2. Игрок должен постараться получить больше очков, чем предыдущий участник, или хотя бы столько же. Если за одну попытку (состоящую из трёх бросков подряд) он набирает меньше очков, чем предыдущий игрок, то лишается одной жизни. Выигрывает последний «оставшийся в живых».

3. Сбрасывать очки нельзя. Если игрок нажмёт кнопку START или ни разу не попадёт по нужному сегменту, то также потеряет одну жизнь.

4. В игре должно участвовать более 2 игроков.

### **G18 Legs Under** (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) — цифра означает начальное количество жизней игрока.

2. Нужно постараться получить как можно меньше очков за три броска. Если общее число очков превышает предыдущий рекорд, игрок лишается одной жизни. Выигрывает последний «оставшийся в живых».

3. Сбрасывать очки нельзя. Если игрок нажмёт кнопку START или ни разу не попадёт по нужному сегменту, то также потеряет одну жизнь.

4. В игре должно участвовать более 2 игроков.