



# Masters Choice 3 (AP 400)

**Harrows**  
DARTS TECHNOLOGY

Прочтите эти инструкции внимательно и сохраните их для будущего ссылки.  
Не забудьте включить в инструкцию Вы должны пройти на продукт для третьих лиц.

### Использование по назначению

Эта мишень продукт спортивного элемента и не подходит для детей младше 14-летнего!  
Пункт содержит мелкие детали, которые могут быть проглочены детьми и, как спортивное оборудование, оно требует точечной точности и концентрации, а также высокий уровень двигательных навыков. Пункт предназначен для частных помещениях использования и не предназначены для коммерческого использования или для использования на открытом воздухе. Этот пункт предназначен для использования исключительно с дротиками снабжены мягкими советы. При использовании с дротиками оснащены стальными наконечниками это нанесет непоправимый ущерб.

### ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

#### Опасность получения травмы!

- Этот пункт не предназначен для использования людьми (включая детей) с ограниченными физическими, сенсорными или умственными способностями или с недостатком опыта и / или отсутствием знаний, если они не находятся под контролем лица, ответственного за их безопасность, или получают Инструкцию от ответственного лица о том, как использовать аппарат.
- Дети должны быть под присмотром, чтобы они не играли с пунктом.
- Не бросайте и не стремитесь дротики в людей или животных.
- Во время использования убедитесь, что мишень позиционируется или устроены таким образом, чтобы, насколько это возможно, люди не будут блуждать между мишенью и игроком.
- Не подключайте мишени в дверь!

#### Как избежать материального ущерба!

- Используйте только оригинальные советы надлежащего замены, чтобы избежать дартс рикошетом от мишени. Мы настоятельно рекомендуем вам не использовать длинные советов для электронного дартс. Они быстро пражки и легко ломаются (удаление отломанной советы от мишени-Поиск и устранение неисправностей).
- Не допускайте пункт подвергается воздействию экстремальных погодных условиях и температурах.
- Защита пункта от влаги и сырости. Электроника может быть поврежден.

### ИНСТРУКЦИИ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ АДАПТЕР ПИТАНИЯ

#### ВНИМАНИЕ

Важная информация для использования адаптера!

Примечание: устройство нагревается при нормальной эксплуатации.

- Используйте только адаптер в связи с Dartboard.
- Используйте только прилагаемый адаптер!
- Используйте только оригинальные запасные части в случае дефекта!
- Прежде всего, отключите зарядное устройство от розетки, прежде чем отсоединять адаптер от мишени.
- Сетевой адаптер предназначен для использования только внутри помещений. Беречь от влаги.
- Если корпус или шнур питания прибора поврежден, прекратите использование адаптера.
- Отключите устройство от сети, если он не используется в течение длительного периода времени.
- линия сети выходе не допускается короткое замыкание.
- внешнее соединение шнура от этого трансформатора не может быть заменен, если поврежден кабель, трансформатор должны быть отменены.

### ИНСТРУКЦИЯ ПО МОНТАЖУ

#### Собрание мишени

- Выберите подходящее положение ок. 3 м свободного пространства вокруг него.
- «нуля линия» должна быть на расстоянии 2,37 м от мишени.  
Исправить мишень на стене таким образом, что центр в яблочко находится на высоте 1,73 м над theground.
- Отметить соответствующее отверстие дрелью с карандашом на стене. Просверлите отверстие в отмеченной точке на стене. Вставьте винт с помощью соответствующего плагина стены и, наконец, повесить мишень на винт с помощью монтажного отверстия.

## РАБОТА МИШЕНИ

### Включение и выключение

Статья снабжена автоматического отключения.

Для включения статьи подключения адаптера питания к разъему и дартс.

Если статья не используется в течение более 10 минут, на дисплее системы и автоматически выключается (режим ожидания). Когда адаптер питания подключен, статья «запоминает» последний счет. При нажатии любой кнопки переключения статью снова. Вынуть вилку для завершения статью полностью.

### Функциональные клавиши

#### GAME

Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать игру. На левом отображения результатов игры отображается (G01-27, см. таблицу 1); на правом отображения результатов первого варианта в игре не отображается.

#### OPTION

Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать различные варианты в рамках игры (см. таблицу 1).

#### PLAYER - SCORE

Нажмите эту кнопку, перед началом игры, чтобы выбрать количество игроков.

Во время игры счет всех игроков отображается при нажатии кнопки.

Нажатие 1x показывает игроков 1, 2, 3 и 4

2x игроков показывает 5, 6, 7 и 8.

#### HANDICAP

Нажмите эту кнопку, перед началом игры, чтобы выбрать уровень сложности / варианты для разных игроков.

#### Пример:

Если 4-х игроков играть «G01», игрок номер 1 можно установить точку отсчета, с 801, номер игрока 2 501, номер игрока 3 301 и номер игрока 4 201.

#### ELIMINATE / TEAM

Нажмите эту кнопку, перед началом игры для игры в команде (2 против 2, 3 против 3, 4 против 4).


Во время игры последнего броска игрок удаляется с помощью нажатия кнопки.


#### CYBER MATCH


Нажмите эту кнопку, чтобы играть в игры против виртуального противника. При повторном нажатии кнопки регулировки уровня квалификации Вашего виртуального противника (C1 = трудная и неудобная соперница - C5 = простой соперник)

#### DOUBLE

Нажмите эту кнопку, чтобы включить функцию двойной или двойной выход для игр G01.

Нажмите 1 раз: дважды в (красный свет на левом табло, )

Нажмите 2x: Двойной выход (красный свет на левом табло, )

Нажмите 3 раза: с двойной, дважды выход (два красных огня на левом табло, )

Нажмите 4x: без двойных, дважды из (нет красных огней)

#### START / NEXT

Нажмите эту кнопку, чтобы начать игру или перейти к следующему игроку во время игры.

#### SOUND

Нажмите эту кнопку, чтобы установить уровень громкости. Есть 7 уровней между «Звук / громкость выключено» и максимальной громкости.

#### MISS

Нажмите эту кнопку, чтобы уменьшить количество оставшихся дартс, дартс, когда пропустили.

Установить отбора и перечень уровней сложности (табл. 1)

NR.	JEU	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	000
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

## Играя в игру

Каждый игрок бросает три стрелы каждый раунд.

Башни из игроков отображаются в 4 поле результата.

Три точки над счет показывает, сколько осталось слепков за один проход.

После завершения свою очередь, цель будет автоматически «Пауза».

При нажатии кнопки START / NEXT во время игры, следующий игрок не выбран, и игра продолжается.

**Примечание: Просто удалите дротики из мишени, потянув и вращая их немного вправо.**

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### G01 Count Down (Обратный счет) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

При каждом попадании игрока из заданной общей суммы очков будет вычитаться соответствующий балл за бросок. Побеждает тот, кто первым приводит заданный счет к нулю («ZERO»).

С помощью кнопки DOUBLE IN/OUT игроки могут выбирать различные режимы игры

Score = Счет

Game = Игра

Option = Значение

Player = Игрок

Double In = Double In (Дабл ин)

Double Out = Double Out (Дабл аут)

Cricket = Крикет

**Double in** (Дабл ин) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Отображение на жидкокристаллическом дисплее сообщения «Double in» означает, что играется партия «Double in», которая может начаться только при попадании в сектора удвоения очков.

**Double out** (Дабл аут) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Отображение на жидкокристаллическом дисплее сообщения «Double Out» означает, что играется партия «Double Out», которая может закончиться только при попадании в сектора удвоения очков.

Если счет игрока опускается до 1 или ниже 0, наступает ситуация «потери броска» («burst dart») – игрок не может получить очки в этом ходе, а может лишь сохранить очки за предыдущий тур.

**Double in/out** (Дабл ин/аут) (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Отображение на жидкокристаллическом дисплее сообщений «Double in» и «Double out» означает, что играется партия «Double in» и «Double out», которая может начаться и закончиться только при попадании в секции удвоения очков. Если счет игрока опускается до 1 или ниже 0, наступает ситуация «потери броска» («burst dart») – игрок не может получить очки в этом ходе, а может лишь сохранить очки за предыдущий тур.

### функции Dart Finish:

При счете достигает порога 180, это возможно в этом режиме три стрелы, чтобы закончить игру

Цель будет рассчитать количество необходимых кадров и отображается отдельно для каждого дротика. Когда игрок не достигает заявленной цели запуска, но он все еще может закончить игру с двумя дротиками остальных целевых запуск пересчитывает результаты необходимы. Одноместные, двухместные и трехместные указывается символ с цифрами. Просто указывается подчеркивания, например. («\_18»). Двухместный указывается знак равенства, например. («= 18»). Трехместный с тремя тире (« \_ 18»). Яблочко отображается простое значение - «25».

### G02 Simple Cricket (Простой крикет) (000, 020, 025)

1. Необходимо попасть в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.

2. Победителем становится игрок, который первым попадает во все вышеуказанные номера трижды.

Попадание в сектор, приносящий одинарные очки, считается один раз.

Попадание в сектор, приносящий двойные очки, считается два раза.

Попадание в сектор, приносящий утроенные очки, считается три раза.

3. «000» – Игрок может попасть в любой из секторов 15, 16, 17, 18, 19, 20 и яблочко. Порядок этих сегментов не имеет значения.

4. «020» - Игрок должен сначала трижды попасть в «20», а затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и яблочко.

5. «025» - Игрок должен сначала трижды попасть в яблочко, а затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.

6. В каждом секторе имеется три индикатора «--». После первого попадания включается один индикатор «--». После включения всех индикаторов «--» игра завершается

7. Победителем становится игрок, который первым включит все.

### **G03 Scram Cricket (A00- 2 игрока только)**

1. Если прикоснуться к следующим номерам: 15.16.17.18.19.20 и в центре
2. 2 комплекта. Набор 1, игроки пытаются «закрыть» номера. (Сенсорный 3 раза) и другой игрок не может получить очки когда-то «закрытых»
3. Игрок 2 должен попытаться получить то же количество точек игрока 1. Как только игрок 1, как закрыли все цифры. Набор 1 закончено.
4. Установите 2, 2 игроков изменить свои роли. Игрок с большим количеством баллов победитель

### **G04 Score Cricket (Крикет на счет) (E00, E20, E25)**

1. Необходимо попасть в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.
2. Игрок должен попасть во все вышеуказанные номера.
3. Попадание в сектор, приносящий одинарные очки, считается один раз.
4. Попадание в сектор, приносящий двойные очки, считается два раза.
5. Попадание в сектор, приносящий утроенные очки, считается три раза.
6. «E00» - Игрок может попасть в любой из секторов 15, 16, 17, 18, 19, 20 и яблочко. Порядок этих сегментов не имеет значения.
7. «E20» - Игрок должен сначала трижды попасть в «20», а затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и яблочко.
8. «E25» - Игрок должен сначала трижды попасть в яблочко, а затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
9. В каждом секторе имеется три индикатора «--». После каждого попадания включается один индикатор «--».
10. Если игрок трижды попадает в сектор, приносящий очки, сектор открывается для начисления очков этому игроку, но он будет закрыт и не будет приносить очков, если в него трижды попадут все игроки.
11. Когда сектор, приносящий очки, находится в «открытом» состоянии, каждый игрок должен в максимальной мере стараться попасть в него.
12. После того, как в сектор по три раза попали все игроки, он будет закрыт. Для получения очков игроки должны метать дротики в другой сектор, приносящий очки, отмеченный на мишени.
13. Победителем становится игрок, набравший максимальное число очков после закрытия всех секторов, приносящих очки

### **G05 Cut Throat Cricket (Крикет на выбывание) (C00, C20, C25)**

1. Необходимо попасть в 15, 16, 17, 18, 19, 20 или яблочко.
2. Игрок должен попасть во все вышеуказанные номера.
3. Попадание в сектор, приносящий одинарные очки, считается один раз.
4. Попадание в сектор, приносящий двойные очки, считается два раза.
5. Попадание в сектор, приносящий утроенные очки, считается три раза.
6. «C00» - Игрок может попасть в любой из секторов 15, 16, 17, 18, 19, 20 и яблочко. Порядок этих сегментов не имеет значения.
7. «C20» - Игрок должен сначала трижды попасть в «20», а затем по порядку в 19, 18, 17, 16, 15 и яблочко.
8. «C25» - Игрок должен сначала трижды попасть в яблочко, а затем по порядку в 15, 16, 17, 18, 19, 20.
9. В каждом секторе имеется три индикатора «--». После первого попадания включается один индикатор «--».
10. Если игрок трижды попадает в сектор, приносящий очки, сектор открывается для начисления очков этому игроку, но он будет закрыт и не будет приносить очков, если в него трижды попадут все игроки.
11. Очки, набранные текущим игроком, будут добавлены его противникам.
12. Когда сектор, приносящий очки, находится в «открытом» состоянии, каждый игрок должен в максимальной мере стараться попасть в него.
13. После того, как в сектор по три раза попали все игроки, он будет закрыт. Для предоставления противникам возможности набора очков игроки должны метать дротики в другой сектор, приносящий очки, отмеченный на мишени. ≡
14. Победителем становится игрок, набравший минимальное число очков после закрытия всех секторов, приносящих очки.

### **G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)**

1. d00: должен касаться следующих номеров: 15.16.17.18.19.20 и в центре. Заказ, как не имеет значения
2. d20: должен касаться номер 20 3 times на строки, а затем следовать с 19.18.17.16.15 и центр в таком порядке.
3. d25: должен касаться центр 3 раза подряд, а затем следовать с 15.16.17.18.19. и 20, в таком порядке
4. эта игра выглядит как «Оценка Крикет», за исключением того, что должен касаться удваивается в начале игры

### **G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)**

1. d00: должен касаться следующих номеров: 15.16.17.18.19.20 и в центре. Заказ, как не имеет значения
2. d20: должен касаться номер 20 3times на строки, а затем следовать с 19.18.17.16.15 и центр в таком порядке.
3. d25: должен касаться центр 3 раза подряд, а затем следовать с 15.16.17.18.19. и 20, в таком порядке
4. эта игра выглядит как «простой Крикет», за исключением следующих правил:
  - a. если игрок сенсорного сегмента более чем в 3 раза, каждый точках перейти к другому игроку.
  - b. Игроки, которые касаются др. сегменты 3 раза победил

### **G08 Round Clock (Круглый день) (5, 10, 15, 20)**

1. (5, 10, 15 ,20) Для получения очков следует попасть в любой сектор, приносящий очки.
  - «5» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 5.
  - «10» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 10.
  - «15» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 15.
  - «20» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 20.
2. Игрок должен попадать дробниками в сектор согласно указаниям мишени. После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.

### **G09 Round Clock-Double (Круглые сутки – дабл) (205, 210, 215, 220)**

1. (5, 10, 15 ,20) Для получения очков следует попасть в любой сектор, приносящий очки.
  - «5» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 5.
  - «10» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 10.
  - «15» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 15.
  - «20» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 20.
2. Игрок должен попадать дробниками в сектор согласно указаниям мишени. После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.

### **G10 Round Clock-Triple (Круглые сутки – трипл) (305, 310, 315, 320)**

1. «305, 310, 315,320» Для получения очков следует попасть только в сектор, приносящий утроенные очки.
  - «305» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 5.
  - «310» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 10.
  - «315» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 15.
  - «320» Попадание в приносящие очки сектора от 1 до 20.
2. Игрок должен попадать дробниками в сектор согласно указаниям мишени. После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.

### **G11 Legs over (Над препятствием) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Значение (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. Каждый игрок должен попытаться выиграть равной или большей, чем три дробника Всего в очереди за предыдущий игрок (в начале, прибор покажет эталоном оценки для первого игрока.). Когда игрок забивает меньше, чем на три дробника Всего за предыдущий игрок, игрок будет отнято одно «жизнь».
3. В свою очередь, если игрок не бросать дробники, а непосредственно нажмите кнопку Пуск, игрок также потерять одну «жизнь».
4. Когда жизнь значение для игрока, равна нулю, игрок будет устранена.
5. Если оставить только одного игрока, игра заканчивается, и игрок считается победителем.»

### **G12 Legs Under (Под препятствием)**

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

1. Значение (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. Каждый игрок должен попытаться выиграть равна или меньше, чем три дробника Всего в очереди за предыдущий игрок (в начале, прибор покажет эталоном оценки для первого игрока.). Когда игрок забивает больше, чем на три дробника Всего за предыдущий игрок, игрок будет отнято одно «жизнь».
3. В свою очередь, если игрок не бросать дробники, а непосредственно нажмите кнопку Пуск, игрок также потерять одну «жизнь», а если нажать устранения / TEAM кнопку, устройство будет очистить текущий счет для дробников и тем временем добавить 60 баллов к общему, а если нажать на кнопку MISS, устройство будет также добавить 60 очков.
4. Когда жизнь значение для игрока, равна нулю, игрок будет устранена.
5. Если оставить только одного игрока, игра заканчивается, и игрок считается победителем.»

### **G13 Count-Up (Прямой счет) (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**

Очки каждому игроку будут начисляться в виде баллов за попадание в определенный сектор, пока не будет достигнут заданный общий уровень. Победителем становится тот, кто первым достигает или превышает заданный уровень.

### **G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Опция: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 определяет количество оборотов.

Каждый игрок может бросить три стрелы каждый раунд. Цель этой игры, чтобы получить самый высокий общий балл. Игрок в конце установленного числа оборотов достигает наибольшее количество очков, становится победителем.

### **G15 Shoot Out (Перестрелка) (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Значение (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. Цифровой сектор, в который следует попасть, задается игроку в случайном порядке. Игрок должен попасть в него в течение десяти секунд, иначе попадание будет недействительным. После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.
3. Каждое попадание в «целевой» одиночный, двойной или тройной сектор будет отнимать одну жизнь.
4. Победителем становится игрок, первым сокративший число жизней до 0.

### **G16 Killer (Киллер) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Значение (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. В начале игры в поле счета отображается сообщение «SEL» («Выбрать»), подсказывающее игроку о необходимости выбора для себя сектора, приносящего очки. Первый сектор, приносящий очки, в который попадает игрок, выбирается как сектор данного игрока, после чего нажимается кнопка «NEXT» («СЛЕДУЮЩИЙ»), чтобы позволить следующему игроку выбрать сектор для себя. После того, как все игроки выбрали себе сектора, приносящие очки, игра начинается.
3. После выбора всеми игроками своих секторов, приносящих очки, они начинают метать дротики. Только попав в выбранный приносящий очки сектор, игрок может стать «киллером» в игре.
4. Когда в сектор игрока попадает киллер-противник, у этого игрока будет отнята одна жизнь. Количество жизней может быть отображено на экране.
5. Если игрок стал «киллером» и снова попадает в свой целевой сектор, у него будет отобрано звание «киллера» и вычтена одна жизнь.
6. Киллер должен стараться отбирать жизни у оппонентов, попадая в целевые сектора оппонентов.
7. Значение (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает, что игрок может стать киллером, когда попадает в выбранный цифровой сектор, вне зависимости от того, является ли этот сектор, приносящий очки, одинарным, двойным или тройным.
8. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, имеющий жизни, и этот игрок становится победителем.
9. Эта игра требует более 2 участников.

### **G17 Killer – Double (Киллер – дабл) (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Значение (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означает исходное количество жизней у игрока.
2. В начале игры в поле счета отображается сообщение «SEL» («Выбрать»), подсказывающее игроку о необходимости выбора для себя сектора, приносящего очки. Первый сектор, приносящий очки, в который попадает игрок, выбирается как сектор данного игрока, после чего нажимается кнопка «NEXT» («СЛЕДУЮЩИЙ»), чтобы позволить следующему игроку выбрать сектор для себя. После того, как все игроки выбрали себе сектора, приносящие очки, игра начинается.
3. После выбора всеми игроками своих секторов, приносящих очки, они начинают метать дротики. Только попав в выбранный приносящий очки сектор, игрок может стать «киллером» в игре.
4. Когда в сектор игрока попадает киллер-противник, у этого игрока будет отнята одна жизнь. Количество жизней может быть отображено на экране.
5. Если игрок стал «киллером» и снова попадает в свой целевой сектор, у него будет отобрано звание «киллера» и вычтена одна жизнь.
6. Киллер должен стараться отбирать жизни у оппонентов, попадая в целевые сектора оппонентов.
7. Значение (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) означает, что игрок может стать киллером, только попав в выбранную цифру в двойном секторе, приносящем очки.
8. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, имеющий жизни, и этот игрок становится победителем.
9. Эта игра требует более 2 участников.



### **G18 Killer – Triple (Киллер – трипл) (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Значение (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означает исходное количество жизней у игрока.
2. В начале игры в поле счета отображается сообщение «SEL» («Выбрать»), подсказывающее игроку о необходимости выбора для себя сектора, приносящего очки. Первый сектор, приносящий очки, в который попадает игрок, выбирается как сектор данного игрока, после чего нажимается кнопка «NEXT» («СЛЕДУЮЩИЙ»), чтобы позволить следующему игроку выбрать сектор для себя. После того, как все игроки выбрали себе сектора, приносящие очки, игра начинается.
3. После выбора всеми игроками своих секторов, приносящих очки, они начинают метать дротики. Только попав в выбранный приносящий очки сектор, игрок может стать «киллером» в игре.
4. Когда в сектор игрока попадает киллер-противник, у этого игрока будет отнята одна жизнь. Количество жизней может быть отображено на экране.
5. Если игрок стал «киллером» и снова попадает в свой целевой сектор, у него будет отобрано звание «киллера» и вычтена одна жизнь.
6. Киллер должен стараться отбирать жизни у оппонентов, попадая в целевые сектора оппонентов.
7. Значение (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) означает, что игрок может стать киллером, только попав в выбранную цифру в тройном секторе, приносящем очки.
8. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, имеющий жизни, и этот игрок становится победителем.
9. Эта игра требует более 2 участников.

### **G19 All Five (51,61,71,81,91) «The 5»**

- 1 раунд 3 дартс. В каждом раунде игроки должны оценить делится на пять. Каждая «пятерка» имеет точки. Например: игрок бросает три дротика и сделал три, семь и десять. Как общая, двадцать, делится на пять, игрок получает четыре очка ( $4 \times 5 = 20$ ). Более того, если общая сумма не делится на пять или нет дротиков для любого тура попал в нужный сегмент (пропущенный удар цели или круг), нет точек брейнда Вариант (51,61,71,81,91), цель соответствовать или превосходить число заданных точек. Первая это сделать побед.

### **G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

1. 101 - сенсорный любой сегмент от одного до двадцати, то центр, в порядке;  
105 - сенсорный любой сегмент от пяти до двадцати, то центр, в порядке;  
110 - сенсорный любой сегмент от десяти до двадцати, то центр, в порядке;  
115 - сенсорный любой сегмент от пятнадцати до двадцати, то центр, по порядку.
2. Каждый игрок должен бросить три стрелы для каждого сегмента. Если игрок хочет, чтобы переместить сегмент или свою очередь, он или она больше не может бросать дротики для этого сегмента.
3. После прикосновения центр, игрок с наибольшим количеством очков выигрывает.

### **G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)**

1. 201 - сенсорный двойной сегмент от одного до двадцати, то центр, в порядке;  
205 - сенсорный двойной сегмент от пяти до двадцати, то центр, в порядке;  
210 - сенсорный двойной сегмент от десяти до двадцати, то центр в целях;  
215 - сенсорный двойной сегмент от пятнадцати до двадцати, то центр, по порядку.
2. Каждый игрок должен бросить три стрелы для каждого сегмента. Если игрок хочет, чтобы переместить сегмент или свою очередь, он или она больше не может бросать дротики для этого сегмента.
3. После прикосновения центр, игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

### **G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)**

1. 301 - Тройной Нажмите сегменте от одного до двадцати, то центр, в порядке;
  - 305 - сенсорный тройной сегмент от пяти до двадцати, то центр, в порядке;
  - 310 - сенсорный тройной сегмент от десяти до двадцати, то центр, в порядке;
  - 315 - сенсорный тройной сегмент от пятнадцати до двадцати, то центр, по порядку.
2. Каждый игрок должен бросить три стрелы для каждого сегмента. Если игрок хочет, чтобы переместить сегмент или свою очередь, он или она больше не может бросать дротики для этого сегмента.
  3. После прикосновения центр, игрок с наибольшим количеством очков выигрывает.

### **G23 Golf (Гольф) (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. В качестве счета можно выбрать (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)  
Игрок должен попадать в сектора, приносящие очки, по порядку от 1 до 18 (следует попасть в 1 в первом ходе, в 2 во втором ходе, и т. д.). После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.
2. Игрок должен стараться набрать наименьший счет. Если три дротика, брошенные за ход, не попадают, это означает ситуацию «потерянный бросок» («bad dart»), и игрок получает 5 очков. При попадании в сектор, приносящий утроенные очки, игрок получает 1 балл («орлиный бросок» («eagle dart»)). При попадании в сектор, приносящий утроенные очки, игрок получает 2 очка («птичий бросок» («bird dart»)) При попадании в сектор, приносящий одинарные очки, игрок получает 3 очка. Для завершения хода игрок может выбирать любой из 3 дротиков, но для подсчета очков будет использоваться только последний дротик.
3. Если игрок попадает в одинарный сектор первым дротиком и получает 3 балла, он имеет право перейти к следующему ходу. Если игрок желает уменьшить свой счет, он может продолжать метать дротики. Но если в цель не попадают два оставшихся дротика, игрок в результате получает 5 баллов.
4. «Первый игрок должен превышать или достигать счетом выбрана опция выбывает из игры. Когда в игре остается только один игрок, он становится победителем. Иначе по завершении всех 18 ходов победителем становится игрок с наименьшим счетом.

### **G24 Bingo (Бинго) (132, 141, 168, 189)**

1. На экране будут показаны цифровые сектора, и победителем становится игрок, который первым трижды попадает во все цифровые сектора. После попадания в сектор будет отмечен следующий сектор.
2. «132» — Следует последовательно попасть в сектора 15, 4, 8, 14, 3.
3. «141» — Следует последовательно попасть в сектора 17, 13, 9, 7, 1.
4. «168» — Следует последовательно попасть в сектора 20, 16, 12, 6, 2.
5. «189» — Следует последовательно попасть в сектора 19, 10, 18, 5, 11.
6. Игрок должен попасть в цифровой сектор трижды, после него может метать дротик в следующий цифровой сектор.  
Попадание в сектор, приносящий одинарные очки, считается один раз.  
Попадание в сектор, приносящий двойные очки, считается два раза.  
Попадание в сектор, приносящий утроенные очки, считается три раза.

### **G25 Big Little -Simple (Биг литтл — простая) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Значение (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. Каждый игрок в начале имеет базовое количество жизней. Когда жизней не остается, игрок выбывает из игры. Первый игрок должен попасть в случайно заданный цифровой сектор.
3. Попад в мишень первым или вторым дротиком, игрок может установить новую цель оставшимся дротиком для следующего игрока. Попад в цель всеми тремя дротиками, игрок не может задать новую цель, и цель для следующего игрока будет задана в случайном порядке. Если игрок не может попасть в цель тремя дротиками, будет потеряна одна жизнь, ход перейдет к следующему игроку.
4. Попадать можно в любое место целевого цифрового сектора, будь то одинарный, двойной или тройной сектор.
5. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, имеющий жизни, и этот игрок становится победителем.

## **G26 Big Little-Hard (сложная) (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Значение (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) означает исходное количество жизней у игрока.
2. Каждый игрок в начале имеет базовое количество жизней. Когда жизней не остается, игрок выбывает из игры. Первый игрок должен попасть в случайно заданный цифровой сектор.
3. Попав в мишень первым или вторым дротиком, игрок может установить новую цель оставшимся дротиком для следующего игрока. Попав в цель всеми тремя дротиками, игрок не может задать новую цель, и цель для следующего игрока будет задана в случайном порядке. Если игрок не может попасть в цель тремя дротиками, будет потеряна одна жизнь, ход перейдет к следующему игроку. Если происходит попадание в сектор, мишень воспроизводит голосовой сигнал «Yes» («Есть!»), если нет – «Sorry» («Неудачно»).
4. Метать дротики можно только в ту же часть сектора (одинарную, двойную, тройную) целевого номера.
5. Игра заканчивается, когда остается только один игрок, имеющий жизни, и этот игрок становится победителем.

## **G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

В этой игре оценка каждого дротика в свою очередь (3 броска на игрока) добавляются к исходному счету «ноль». Игрок, который первым бросается точно установленного ранее целевого счетом выигрывает игру.

Метательный более: Если игрок свергает оценка необходимых именно для достижения целевой счет, раунд не засчитывается.

Оценка сбрасывается, что и в предыдущем раунде.

Возвращаясь других игроков NULL: Если игрок достигает тот результат, которого другой игрок забил до него, игрок с предыдущего результата устанавливается равным нулю.

Пример:

Счет Игрок 1: 20

Счет Игрок 2: 50

Счет Игрок 3: 30

Счет Игрок 4: 00

Это свою очередь, игрок 4 и хиты с его первым дротиком 20. Игрок 1, следовательно, сбрасывается в ноль. Игрок 4 выбрасывает 10 с его второй дротик и имеет общий балл 30. Игрок 3, следовательно, сбрасывается в ноль. С его третий игрок бросает дротики 4 1 и теперь имеет общий балл 31.

## **ПОИСК И УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ**

### **Нет питания**

Убедитесь, что адаптер подключен к электрической розетке, и что адаптер подключен к соединительный разъем на мишени.

### **Нет оценки**

Проверьте, правильно ли игра была установлена в режим «Настройки» или «Приостановить» режиме. Затем проверить датчик элементов или функциональных клавиш застряли или заклинило.

### **Застрял элементов датчика или застряли функциональных клавиш**

Во время транспортировки и даже во время нормального функционирования мишени может случиться, что элементы датчика будет иногда застрять и больше не будет зарегистрироваться хитом. В этом случае предупреждающий сигнал будет услышан, и индикатор начнет мигать, указывая застрял элемент. Нежная добыча дротик из элементов, или мягко движущихся элементов взад и вперед с помощью светового давления пальца, как правило, освободить элемент быстро. В игре могут быть возобновлены и оценки продолжится с того же места, когда они были прерваны.

### **Удаление отбитые советы дартс**

Мягкие советы, безусловно, безопаснее в использовании, но они не делятся вечно. Если кончик оторвется и останется застрял в мишени, попытаться вытащить его очень тщательно с подходящими пинцетом. Если чаевые быть прерваны настолько коротка, что он не выступает за пределы поверхности мишени, он также может быть выдвинута в мишени через отверстие. Мягкий наконечник не может повредить электронику расположенных под элементами. Для этой операции, однако мы настоятельно рекомендуем вам использовать мягкий наконечник дротика из который находится в идеальном состоянии.

Никогда не вставляйте короткие отламывается кончик через мишень, используя острый металлический предмет, потому что металлический наконечник может легко привести к повреждению платы, если она вставлена слишком глубоко в мишень. Чем тяжелее дротик, тем больше опасность нарушения чаевых.

### **Электрический ток колебаний или электромагнитных помех**

В экстремальных ситуациях, когда есть массовый электромагнитных помех, электрика или может не дать ложные результаты.

Примеры:

В случае сильных штормов грома, экстремальные колебания электрического тока, низкое напряжение или позиционирование дартс игра слишком близко к электродвигателей или около микроволновых печей.

Для восстановления нормальной работы пункта, вытащить вилку из розетки и подождите несколько секунд, прежде чем подключить его снова. При этом вы, конечно, должны убедиться, что причиной помехи устранены.

### **ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ, УХОД, ХРАНЕНИЕ**

**ВАЖНО! Перед чисткой влажной тканью, выньте вилку из розетки.**

**Очистите мишени с влажной тканью! Блок питания не должны попадать в контакте с влагой!**

При частом использовании, передней поверхности изделия, скорее всего загрязниться при обработке. Очистите переднюю поверхность клавиш и экрана с помощью влажной ткани. Мы рекомендуем вам использовать раствор воды с небольшим количеством нежного моющего средства. Затем вытереть насухо мягкой сухой тканью. Если вы не используете мишени в течение некоторого времени, что это хорошая идея, чтобы покрыть пункта тканью, чтобы защитить его от пыли.

Всегда храните изделие в сухом и чистом состоянии и при комнатной температуре.



### **Инструкции по утилизации**

Утилизация данного изделия и все связанные с ней компоненты через уполномоченную компанию удаления или через местные средства размещения отходов власти. Будьте осторожны, чтобы в соответствии с действующими предписаниями. Если есть сомнения, обратитесь в ваше распоряжение средства о экологичную утилизацию методы. Электроизмерительные приборы не должны быть помещены в с бытовым мусором.

### **2 года гарантии**

Продукт был изготовлен с величайшей осторожностью и регулярное тестирование. Этот продукт поставляется с 2-летней гарантией от даты покупки. Пожалуйста, сохраните чек.

Гарантия распространяется только на материальные и производственные ошибки и не будет покрывать неподходящей обработки. Ваши законные права, в частности, законом права не ограничивается этой гарантии. В случае гарантия вопросу, пожалуйста, свяжитесь с нами бесплатно через наш сервис-линия или отправить нам по электронной почте. В любом случае, мы будем более чем рады предоставить вам личный совет. В случае гарантия материи, дефект детали могут быть отправлены наложенным платежом на указанный сервис-адрес в координации с нашими сервис-коллег. Впоследствии вы будете оперативно получать новые или отремонтированные части бесплатно. Гарантийный срок не будет продлен в связи с любой ремонт на основании гарантии, предусмотренные законом гарантии или честности. Это также относится к замена и ремонт деталей. Любые ремонтные работы, после того, как гарантия истекла являются платными.