



# ELECTRO 3

ELECTRONIC DART GAME (AP-108)



**Harrows**  
DARTS TECHNOLOGY

## Благодарим за выбор этой электронной мишени для игры в "Дартс"

### ВВЕДЕНИЕ

#### ■ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Это не детская игрушка. Дети в возрасте до 8 лет не должны играть с дротиками со стальными или мягкими наконечниками.
- Отключайте мишень, когда вы не играете.
- Если мишень не используется в течение 10 минут, то дисплей и периферийные устройства автоматически переводятся в режиме бездействия. Если повторно нажать на кнопку GAME (Игра), то игра возобновляется.

#### ■ Инструкция по изделю

Выберите место, в котором доступно приблизительно 3 м открытого пространства перед мишенью. Расстояние от передней стороны мишени до линии броска должно составлять 237 см. Центр «Бычьего глаза» должен находиться за расстоянием 173 см от земли.

- Высококачественная электронная мишень оснащена ЖК-дисплеем, автоматической функцией голосового ведения счета и 26 играми со 185 различными вариантами. Максимум возможно 8 игроков, а начальная настройка предполагает 2 игрока.
- Эта мишень работает от 3 батареек типа AA.

#### Сегменты начисления очков

Одинарный сегмент  
 Двойной сегмент  
 Тройной сегмент  
 Внешнее кольцо «Бычьего глаза»  
 Центр «Бычьего глаза»

#### правила начисления очков

очки\*1  
 очки\*2  
 очки\*3  
 25\*1  
 25\*2

#### ■ Настройка

1. Кнопка "Game/Power" (Игра/питание): нажмите на эту кнопку, чтобы включить / выключить игру и выбрать игры (G01-G26) в экранном меню игры, во время игры нажмите на эту кнопку, чтобы закончить текущую игру и вернуться в начальное состояние.
2. Кнопка "Option/Score" (Вариант/Счет): нажмите на кнопку Option (Вариант), чтобы выбрать различные варианты игры; нажмите Score (Счет), чтобы просмотреть счет игрока в любое время во время игры, и продолжайте нажимать на нее, чтобы отобразился счет следующего игрока. Игра продолжается, если игроки не нажимают на эту кнопку в течение 3 секунд, или нажимают на другие кнопки.
3. Кнопка "Player/Cybermatch/Miss" (Игрок/Виртуальный противник/Промех): перед началом игры нажмите на кнопку Player (Игрок), чтобы установить количество игроков, нажмите на кнопку Cybermatch (Виртуальный противник), чтобы играть против компьютера (C1-профессионал, C2-эксперт, C3-продвинутый, C4- средний, C5- начальный); во время игры нажмите на кнопку Miss (Промех), чтобы сократить количество оставшихся бросков в случае непопадания в мишень.
4. Кнопка "Handicap/Eliminate" (Уровень сложности/Очистить): нажмите на кнопку Handicap (Уровень сложности) перед началом игры, чтобы выбрать уровень сложности / очки для различных игроков; во время игры нажмите на кнопку Eliminate (Очистить), чтобы удалить очки для текущего броска.

5. Кнопка "Double/Sound on/off" (Двойной сектор/Вкл./выкл. звук): Кнопка Double (Двойной сегмент) работает только для игры Count Down (Обратный отсчет); нажмите на кнопку Sound on/off (Вкл./выкл. звук), чтобы включить или выключить звук.
6. Кнопка "Start/Next" (Запуск/Далее): нажмите на эту кнопку, чтобы начать игру или чтобы перейти к следующему игроку во время игры.

## Инструкции по играм

### G01 Count Down (301,501,601,701,801,901,999)

1. В эту игру играют с вычитанием очков за каждый бросок из начального значения. Побеждает игрок, счет которого первым достигнет нуля.
2. Достижение счета "1" или меньше нуля считается ошибкой и счет возвращается к предыдущим очкам, звучит сообщение "incorrect" (неправильно).
3. Нажав на кнопку DOUBLE (Двойной сегмент) игрок может выбрать следующие варианты:  
**Double in** (Двойной сегмент для входа) Чтобы начать игру, игрок должен попасть в двойной сегмент. Очки не будут считаться до тех пор, пока это условие не будет выполнено.  
**Double out** (Двойной сегмент для выхода) Чтобы выиграть, игрок должен попасть в двойной сегмент, уменьшив при этом счет точно до нуля. Достижение счета "1" или меньше нуля считается ошибкой и счет возвращается к предыдущим очкам, звучит сообщение "incorrect" (неправильно).  
**Double in/out** (Двойной сегмент для входа/выхода) Чтобы выиграть, игрок должен попасть в двойной сегмент, уменьшив при этом счет точно до нуля. 2. Достижение счета "1" или меньше нуля считается ошибкой и счет возвращается к предыдущим очкам.

### G02 Count Down Team

Это командный вариант игры Count Down, который очень популярен среди лиг игроков в "Дартс". Всегда существуют 2 команды и 4 счета. Игроки 1 и 3 играют против игроков 2 и 4. В эту игру играют аналогично игре G01 Count Down. Побеждает команда любого игрока, счет которого первым достигнет нуля.

### G03 Count Up (100,200,300,400,500,600,700,800,900)

Счет каждого игрока увеличивается от нуля с каждым попаданием. Первый игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

### G04 Standard Cricket (E00,E20,E25)

1. В игре участвуют только сегменты 15, 16, 17, 18, 19,20 и "Бычий глаз".
2. Каждый сегмент для начисления очков становится "открытым" после трех попаданий в него. Попадание в одинарный сегмент — считается как одно попадание;  
 Попадание в двойной сегмент — считается как два попадания;  
 Попадание в тройной сегмент — считается как три попадания;
3. E00—Игрок может попасть в любой сегмент 15, 16, 17, 18, 19, 20 и "Бычий глаз". Нет определенной последовательности;  
 E20—Игрок должен попасть в сегмент 20 три раза, а затем следовать последовательности 19, 18, 17, 16, 15 и "Бычий глаз";  
 E25—Игрок должен попасть в "Бычий глаз" три раза, а затем следовать последовательности 15, 16, 17, 18, 19 и 20.

4. Каждый сегмент для начисления очков становится "открытым" после трех попаданий в него.
  5. Каждый игрок должен попасть в сегмент три раза, чтобы сделать его "открытым" для начисления очков.
  6. Пока противники не совершили три попадания для открытия этого сегмента, игрок может продолжить попадать в "открытый" сегмент для получения большего количества очков.
  7. После того как все игроки совершат три попадания в один сегмент, сегмент становится "закрытым" и очки за попадание в него не засчитываются.
8. Когда все игроки "закроют" все сегменты, игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

### G05 No score Cricket (П00,П20,П25)

1. В игре участвуют только сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 и "Бычий глаз".
2. Попадание в одинарный сегмент — считается как одно попадание;  
Попадание в двойной сегмент — считается как два попадания;  
Попадание в тройной сегмент — считается как три попадания;
3. 000 — Игрок может попасть в любой сегмент 15,16, 17,18, 19,20 и "Бычий глаз". Нет определенной последовательности;  
020 — Игрок должен попасть в сегмент 20 три раза, а затем следовать последовательности 19,18, 17,16, 15 и "Бычий глаз";  
025 — Игрок должен попасть в "Бычий глаз" три раза, а затем следовать последовательности 15,16, 17,18, 19 и 20.
4. Каждый сегмент отмечается точкой на ЖК-дисплее. Когда игрок попадает в сегмент, загорается соответствующий индикатор на ЖК-дисплее.
5. Игрок, который первым попадет во все целевые номера три раза становится победителем.

### G06 Cut Throat Cricket (C00,C20,C25)

1. В игре участвуют только сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 и "Бычий глаз".
2. Попадание в одинарный сегмент — считается как одно попадание;  
Попадание в двойной сегмент — считается как два попадания;  
Попадание в тройной сегмент — считается как три попадания;
3. C00—Игрок может попасть в любой сегмент 15, 16, 17, 18, 19, 20 и "Бычий глаз". Нет определенной последовательности.  
C20—Игрок должен попасть в сегмент 20 три раза, а затем следовать последовательности 19, 18, 17, 16, 15 и "Бычий глаз";  
C25—Игрок должен попасть в "Бычий глаз" три раза, а затем следовать последовательности 15,16, 17,18, 19 и 20.
4. Каждый сегмент отмечается тремя индикаторами на ЖК-дисплее. Когда игрок попадает в сегмент загорается соответствующий индикатор на ЖК-дисплее.
5. Каждый сегмент для начисления очков становится "открытым" после трех попаданий в него. Но сегмент будет "закрыт" и не будет засчитываться, если все игроки попали в него три раза. Очки, набранные текущим игроком, будут добавлены всем противникам.
6. Каждый игрок должен попасть в сегмент три раза, чтобы сделать его "открытым" для начисления очков.

7. Пока противники не совершили три попадания для открытия этого сегмента, игрок может продолжить попадать в "открытый" сегмент для получения большего количества очков для противников.
8. После того как все игроки совершат три попадания в один сегмент, сегмент становится "закрытым" и очки за попадание в него не засчитываются.
9. Когда все игроки "закроют" все сегменты, игрок с наименьшим количеством очков становится победителем.

### G07 Killer Cricket (H00,H20,H25)

Эта игра очень похожа на No Score Cricket с добавлением одной особенности. Когда число закрыто, игрок может снять попадание противника, снова попав в то же число. Но если у противника это число тоже закрыто, то с этого игрока отметки не снимаются. Примечание: вместо включения индикатора, каждое попадание выключает отметку на экране. Игрок, который первым закроет все числа, становится победителем. Пример: для числа 19 игрок 1 имеет 1 попадание (одна отметка выключена), игрок 2 имеет 2 попадания (две отметки выключены), а у игрока 3 число 19 закрыто (три отметки выключены). Игрок 4 выполняет бросок и попадает в тройной сегмент числа 19, также закрывая число. Затем игрок 4 прицеливается и снова попадает в одинарный сектор числа 19. В результате у игроков 1 и 2 включается по одной отметке для числа 19, а игрока 3 это не затрагивает. Это означает, что игроки 1 и 2 отодвигаются на 1 попадание назад от закрытия числа 19.

### G08 Low Pitch Cricket (L00,L20,L25)

В этой версии Cricket используются сегменты мишени с меньшими числами для изменения шага по сравнению с игрой Standard Cricket. Игроки должны "закрывать" сегменты 1,2,3,4,5,6 и "Бычий глаз". Все остальные соответствуют игре Standard Cricket.

### G09 Round Clock(105,110,115,120 ; 205,210,215,220 ; 305,310,315,320)

1. (105, 110, 115 , 120) означает, что считается попадание любой сегмент; (205, 210, 215 , 220) означает, что считается только попадание в двойной сегмент.; (305, 310, 315 , 320) означает, что считается только попадание в тройной сегмент.
2. "5" – Нужно попасть в сегменты от 1 до 5;  
"10" – Нужно попасть в сегменты от 1 до 10;  
"15" – Нужно попасть в сегменты от 1 до 15;  
"20" – Нужно попасть в сегменты от 1 до 20.
3. Игрок должен бросать дробки в сегменты на основании индикации устройства. При попадании в требуемый сегмент указывается следующий сегмент. Игрок, который первым попадет во все сегменты, становится победителем.

### G10 Shoot Out (-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21)

1. (-05,-07,-09,-11,-13,-15,-17,-19,-21) означает назначенный счет сегменты для игрока.
2. Устройство случайным образом указывает сегмент для броска.
3. Игрок должен попасть в этот сегмент в течение 10 секунд, в противном случае бросок отнимается. При попадании в сегмент устройство выдает звуковой сигнал "Yes" (Да), или "No" (Нет). При попадании в одинарную, двойную или тройную часть целевого сегмента устройству вычитает одно очко из общего счета.
4. Игрок, первым достигший нуля, становится победителем.

## G11 ShangHai (101,105,110,115)

- 101—Нужно попасть в сегменты от одного до двадцати и "Бычий глаз" в определенном порядке;  
105—Нужно попасть в сегменты от пяти до двадцати и "Бычий глаз" в определенном порядке;  
110—Нужно попасть в сегменты от десяти до двадцати и "Бычий глаз" в определенном порядке;  
115—Нужно попасть в сегменты от пятнадцати до двадцати и "Бычий глаз" в определенном порядке;
- Каждый игрок может бросить только один дротик для каждого сегмента. При попадании в требуемый сегмент начисляются очки, в противном случае игрок не получает очки. При пропуске сегмента или воздержании от броска нет шансов попасть в это число еще раз.
- Когда все игроки попадут в "Бычий глаз", игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

## G12 Halve It (H12)

Игра похожа на Jeopardy. Если игрок из трех бросков ни разу не попал, то его счет уменьшится. Все начинает игру с числа 12, а затем бросает в 13, 14, любой двойной сегмент, 15, 16, 17, любой тройной сегмент, 18, 19, 20 и "Бычий глаз". Каждый игрок бросает три дротики в одно число, а затем переходит к следующему числу в следующем раунде. Попадания в двойной или тройной сегменты засчитываются как удвоение или утроение очков соответственно. Если игрок промахивается при всех трех бросках, то его счет сокращается наполовину. Пример: Если общий счет игрока составлял 76 очков после двух подходов, а затем игрок не попадает в следующее число всеми 3 дротиками, то счет игрока уменьшается наполовину, т.е. остается 38 очков. Побеждает игрок, имеющий наибольшее количество очков в конце игры.

## G13 High Score (003,005.....014)

- Используются все сегменты.
- (003,004 ...014) означает назначенные подходы для игрока. В одном подходе выполняются три броска.
- Попадание в одинарный сегмент: число этого сегмента X 1  
3. Попадание в двойной сегмент: число этого сегмента X 2  
3. Попадание в тройной сегмент: число этого сегмента X 3
- После завершения назначенных подходов, игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

## G14 Legs Over (003,005,007,009,011,013,015,017,019,021)

- (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021) означает исходные жизни для игрока. В начале игры устройство указывает на целевой счет для первого игрока.
- Каждый игрок должен набрать количество очков, больше или равное количеству очков, полученному за три броска предыдущим игроком. Если игрок получает количество очков, меньше количества очков, полученного за три броска предыдущим игроком, то он теряет одну жизнь.
- Если игрок не бросает дротики, а нажимает на кнопку Start/Next (Запуск/Далее), то он также теряет одну жизнь.
- Если игрок теряет все жизни, то он исключается.
- Когда остается один игрок, игра завершается и этот игрок становится победителем.
- Эта игра предназначена для более чем двух игроков.

## G15 Legs Under (U03,U05,U07,U09,U11,U13,U15,U17,U19,U21)

- (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) означает исходные жизни для игрока.
- Каждый игрок должен набрать количество очков, меньше или равное количеству очков, полученному за три броска предыдущим игроком. Если игрок получает количество очков, больше количества очков, полученного за три броска предыдущим игроком, то он теряет одну жизнь.
- Если игрок не бросает дротики, а нажимает на кнопку Start/Next (Запуск/Далее), то он также теряет одну жизнь.
- Если игрок теряет все жизни, то он исключается.
5. Когда остается один игрок, игра завершается и этот игрок становится победителем.
- Эта игра предназначена для более чем двух игроков.

## G16 Big6 (b03,b05,b07,b09,b11,b13,b15,b17,b19,b21)

Игрок должен попытаться получить шанс выбрать следующую цель, попав в текущую цель в первую очередь. Первая цель в начале игры –это одинарная 6. За три броска игрок должен попасть в цель один раз, чтобы сохранить жизнь. Если попадание происходит при первом или втором броске, то игрок может следующим броском выбрать следующую цель. Одинарные, двойные и тройные сегменты считаются разными целями. Стратегия состоит в том, чтобы задать противнику максимально сложную цель, например "тройная 20" или "двойной "Бычий глаз". Последний игрок, у которого осталась "жизнь" становится победителем.

## G17 Score Color (100,200,300,400,500)

Чтобы начать эту игру, каждый игрок должен бросить один дротик, чтобы определить, на какой блок / цвет (цвет № 20 или цвет № 1) он будет совершать броски. Если игрок попадает этим дротиком в "Бычий глаз", то он должен бросить дротик еще раз, чтобы определить цвет. Затем игроки должны попадать в свой цвет, чтобы увеличить свой общий счет, который должен быть определен в настройках в начале этой игры: 100, 200, 300, 400, 500. Если игрок попадает в цвет противника, то это попадание не засчитывается. "Бычий глаз" не прибавляет очков к общему счету. Первый игрок, достигший установленного окончательного счета, выигрывает игру.

## G18 Bonus Color (100,200,300,400,500)

Эта игра ведется по тем же правилам, что и "Score Color", с одним исключением. Если игрок попадает в целевой цвет противника, то последний получает очки к своему общему счету.

## G19 Correctional Color (100,200,300,400,500)

Эта игра ведется по тем же правилам, что и "Score Color", с одним исключением. Если игрок попадает в целевой цвет противника, то эти очки вычитаются из его общего счета.

## G20 No Score Color (003,004,005,006,007)

Эта игра ведется по тем же правилам, что и "Score Color", с одним исключением. Каждый игрок пытается попасть в свой целевой цвет, чтобы установить одну отметку. Общий счет определяется в настройках в начале этой игры: общее количество отметок 003, 004, 005, 006 или 007. Если игрок попадает в целевой цвет противника, то одна отметка удаляется из общего счета игрока, и этот игрок теряет свой ход. "Бычий глаз" не прибавляет очков к общему счету. Победителем становится единственный игрок, у которого остаются отметки (когда у всех остальных счет на нуле).

## G21 Free Dart Color (005,010,015,020)

Эта игра ведется по тем же правилам, что и "Score Color", с одним исключением. Каждый игрок пытается попасть в свой целевой цвет, чтобы получить как можно больше очков. Общее количество бросков определяется в настройках в

начале этой игры: общее количество бросков 003, 005, 010, 015 или 020. Если игрок попадает в цвет противника, то очки не прибавляются к общему счету. "Бычий глаз" не прибавляет очков к общему счету. Игрок с наибольшим количеством очков после всех бросков становится победителем.

## **G22 Shooting I**

В этой игре каждый игрок бросает три дротика за раунд. Игрок с самым большим счетом после трех бросков выигрывает раунд, получая одно очко. Игрок, первым получающий 7 очков, выигрывает игру.

## **G23 Shooting II**

Эта игра аналогична Shooting I. Однако засчитываются только попадания в следующие целевые сегменты: 15,16,17,18,19,20 и "Бычий глаз". Игрок, первым получающий 7 очков, выигрывает игру.

## **G24 Shooting III**

Эта игра аналогична Shooting I. Игрок, первым получающий 4 очка, выигрывает игру, или игра продолжается семь раундов и выигрывает игрок с самым большим счетом.

## **G25 Shooting IV**

Эта игра аналогична Shooting III. Однако засчитываются только попадания в следующие целевые сегменты: 15,16,17,18,19,20 и "Бычий глаз". Игрок, первым получающий 4 очка, выигрывает игру, или игра продолжается семь раундов и выигрывает игрок с самым большим счетом.

## **G26 Gotcha (101,201,301,401, 501,601,701,801,901)**

1. (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) – это заданные очки, которые в точности должны набрать игроки.
2. Каждый игрок начинает с 0 очков, очки добавляются при попадании в сегмент. Игрок, который первым наберет указанное количество очков, становится победителем. Если игрок набирает больше указанных очков, то он "взрывается" и его счет возвращается к тому, каким он был до бросков в этом раунде.
3. Игрок может "бомбить" других игроков, что снижает их счет до нуля. Это происходит, когда бросающий игрок набирает количество очков, равное счету другого игрока, при любом броске.

### **■ УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ**

#### **\*Отсутствует питание**

Убедитесь, что батарейки установлены правильно или не разряжены.

#### **\*Не засчитываются очки**

Проверьте, не находится ли игра в режиме настройки в режиме паузы. Нажмите на кнопку START/NEXT (Запуск/Далее), чтобы убедиться, что игра запускается. Вы также можете проверить, не заклинили ли сегменты или кнопки.

#### **\*Заклиненный сегмент или кнопка**

Во время транспортировки или в ходе обычной игры сегменты могут заклинить. В такой ситуации автоматический подсчет очков останавливается. Вы можете освободить сегмент, аккуратно удалив дротик или пошевелив сегмент пальцем. Игра может быть возобновлена и функция подсчета очков снова будет работать должным образом.

#### **\*Удаление сломанных наконечников**

Пластиковые наконечники безопаснее, но имеют ограниченный срок службы. Они могут сломаться и остаться в мишени. Если это произойдет, то попробуйте осторожно вытащить наконечник плоскогубцами. Помните, что чем тяжелее дротик с пластиковым наконечником, тем выше вероятность того, что наконечник согнется или сломается.

#### **\*Энергия или электромагнитные помехи**

В случае электромагнитных помех электроника мишени возможна аномалии в работе электроники мишени или ее отказы. (Например: сильная гроза, скачок напряжения в сети, повторяющееся частичное нарушение электроснабжения или слишком малое расстояние от электродвигателя или микроволновой печи) Чтобы восстановить нормальную работу игры, извлеките батарейки на несколько секунд, а затем установите их на место. Кроме того удалите источник помех.