620014, г. Екатеринбург,
ул. 8 марта, 12а, офис 809
ИНН 6671083214
КПП 667101001
ОГРН 1186658010428
ac96.рф

Эксплуатационный лист

Электронный дартс:

В комплекте: стойка, мишень, дротики, запасной комплект батареек. Эксплуатация летом: на траве, песке либо асфальте на ровной поверхности без камней и острых стыков. Зимой: на гладкой поверхности, без камней и глыб. Не использовать рядом с огнеопасными предметами. Аттракцион запрещен для эксплуатации в личных (агрессивных) целях, так же является травмоопасным, использование детям без присмотра взрослого/инструктора категорически запрещается.

УТВЕРЖДЕНО:

Генеральный директор
ООО "Группа компаний АС Групп"

Мельников М.Ю.

Подпись

АС групп

620014, г. Екатеринбург,
ул. 8 марта, 12а, офис 809
ИНН 6671083214
КПП 667101001
ОГРН 1186658010428

ac96.рф

ИНСТРУКЦИЯ К ЭЛЕКТРОННОЙ МИШЕНИ ДЛЯ ИГРЫ В "ДАРТС" СЕРИЯ 2 MASTERS CHOICE

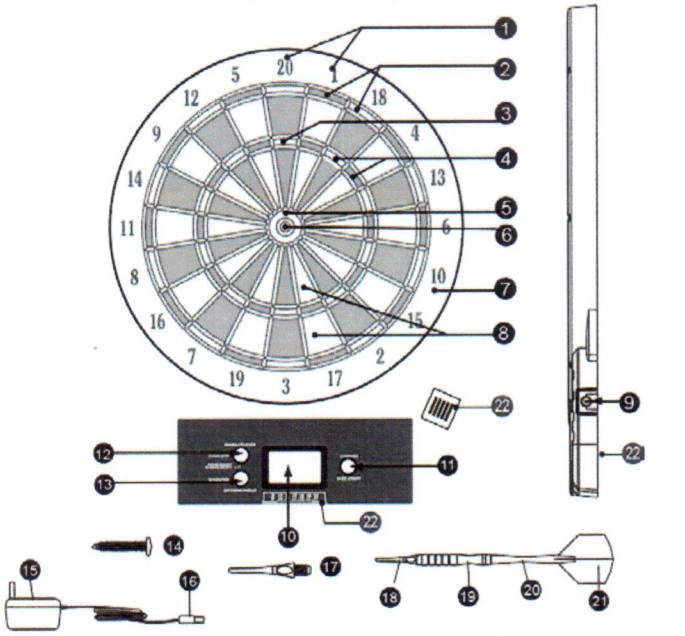


GB Manual Instruction
FR Mode d'emploi
ES Instrucciones
DE Anleitung
IT Istruzioni
NL Instructies

Harrows
DARTS TECHNOLOGY

www.harrowsdarts.com

ОПИСАНИЕ



Дротик, 6 шт.

1	Номера сегментов	12	Кнопка «Игра/Игрок» (II>Удалить)
2	Внешнее узкое кольцо, при попадании в которое очки удваиваются (x2)	13	Кнопка выбора опции / удержания (II>Звук)
3	Высший балл (60 очков)	14	Шуруп, 2 шт.
4	Внутреннее узкое кольцо, при попадании в которое очки утраиваются (x3)	15	Адаптер (приобретается отдельно)
5	Внешнее кольцо «яблочка» (25 очков)	16	Штепсельная вилка
6	Внутреннее кольцо «яблочка» (50 очков)	17	Запасной наконечник дротика, 20 шт.
7	Край мишени с номерами сегментов (0 очков)	18	Наконечник
8	Одиночное кольцо (x1)	19	Тело
9	Разъем адаптера	20	Хвостовик
10	Дисплей, на котором отображаются очки	21	Оперение
11	Кнопка «Сменить» (II>Повторный старт)	22	Разъем для аккумуляторных батарей

КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО НАСТРОЙКЕ

1. Вставьте 3 батарейки AA в батарейный отсек или воткните штепсельную вилку в розетку, затем вставьте штекер в гнездо на правой стороне мишени.
2. Нажмите любую кнопку, чтобы остановить автоматическое тестовое сканирование жидкокристаллического дисплея.
3. Нажмите кнопку «Игра», чтобы выбрать нужную серию игр, и нажмите кнопку «Опции» для выбора нужного варианта игры.
4. Нажмите кнопку «Изменить», чтобы подтвердить игру и вариант настройки и перейти к следующей панели настроек.
5. Нажмите кнопку «Опции» для выбора количества игроков (1 игрок, 2 игрока или 3 игрока), нажмите кнопку «Изменить» для подтверждения выбранного варианта игры (IN option).
Нажмите кнопку «Опции» для выбора количества игроков (1 игрок, 2 игрока или 3 игрока), нажмите кнопку «Изменить» для подтверждения выбранного варианта игры (OUT option) (только для игры «301»).
6. Нажмите кнопку «Игрок» для выбора от 1 до 8 игроков и игры, в которой участвуют 2 команды.
7. Нажмите кнопку «Изменить», чтобы начать игру.
8. Нажимайте кнопку «Изменить», после каждого раунда для смены игрока.
9. Нажмите и удерживайте кнопку «II>Повторный старт» в течение 2 секунд, чтобы повторно начать новую игру.
10. Автоматическое отключение после прибл. 10 минут с сохранением счета.

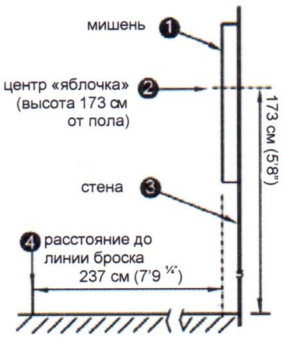
УВЕДОМЛЕНИЕ О БЕЗОПАСНОСТИ

1. Игра предназначена только для игры с использованием дротиков с мягкими наконечниками. Дротики со стальными наконечниками повреждают мишень.
2. Включает в себя функциональные острые точки/ углы. Дети должны играть под присмотром взрослых.
3. Будьте всегда внимательными во время игры, никогда не бросайте дротик, не убедившись в том, что игровая зона чиста.
4. Электронная мишень включает в себя мелкие части и не предназначена для детей младше 3 лет.
5. Электронная мишень может работать как от батареек, так и от адаптера. Характеристики адаптера, приобретаемого дополнительно: 9 В, 500 мА. (9 В, 500 мА )
6. Прилагаемый адаптер (приобретается дополнительно) не является игрушкой.
7. Чистка: используйте сухую или слегка влажную ткань для очистки мишени.
Не используйте воду или химические средства для очистки электронной мишени.
Отключите устройство от электрической сети перед чисткой.
8. Храните настоящие инструкции и используйте в качестве руководства пользователя в случае необходимости.

УСТАНОВКА

1. Выберите подходящее место, которое соответствует международным стандартам по высоте и расстоянию, как показано на рисунке, и убедитесь, что длина кабеля адаптера позволяет подключить электронную мишень к электрической розетке.
2. Просверлите верхнее отверстие для шурупа на высоте 193см от пола.
И просверлите отверстие для нижнего шурупа на расстоянии 40 см по вертикали от верхнего шурупа.
3. Повесьте мишень надежно на 2 шурупа. Потяните мишень, чтобы убедиться, что она висит надежно перед тем, как отпустить мишень.
4.2 крепежных шурупа должны быть макс. 8 мм в длину, чтобы избежать повреждения проводки, надежно закрепить мишень на стене.

Международный стандарт



Расположение крепежных шурупов



Функции кнопок

Мишень имеет три кнопки с различными функциями:

Кнопки	Настройка игры	Игра
«Изменить» II>Повторный старт	Подтверждение настроек -	Переход к следующему игроку Повторный старт новой игры
«Игра/Игрок» Очки II>Игра II>Удалить	Настройки Игры/Игрока - - -	- Автоматическая прокрутка очков игрока Просмотр игры Удаление текущих баллов
Опции/ Удержать II>Звук	Двойной/Тройной In/Out Звук Вкл./Откл.	Блокировать/Разблокировать мишень Включение/выключение звука

Примечания:
- без II>: Нажмите кнопку
- II> Просмотр игры: Удерживайте кнопку после просмотра набранных очков
- с II>: Нажмите и удерживайте в течение 3-х секунд

Жидкокристаллический дисплей:
Жидкокристаллический дисплей разделен на три части, каждая часть имеет разные значения для разных игр.
Отметка «# #» означает число для очков, жизней или отметок.

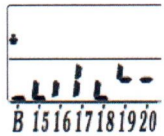


A.
1. # #: Текущие очки игрока.
2. - # # -: Номер цели текущего игрока.
3. L или H # #: очки лидера для OVER&UNDER.
4. Pit # # или bAt: Ход пинчера или ход подающего.
5. P # F # или t # F #: P4F1 означает, что игрок 4 выигрывает игру. "t" для команды.

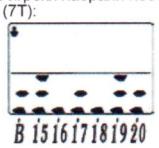
B.
1. - # # -: Номер цели текущего игрока.
2. r-#: номер (#) раунда (r).
3. db или bE (Soccer): Игрок должен дважды поразить кольцо удвоения очков или попасть в «яблочко» при игре «Soccer».
4. # # dt (for Free): Оставшиеся дротики.

C.
1. # #: Очки следующего игрока.
2. - # #: Номер цели следующего игрока.
3. # L: Текущее количество жизней игрока (отметки).
4. 1st and #P: Количество бегунов на базах, "1" для 1-й базы, "2" для второй базы и "3" для 3-й базы, а также оставшееся количество игроков.

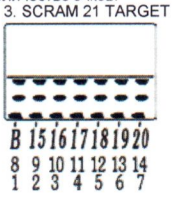
B + C.
1. Score cricket & cut-throat cricket
- Статус каждого номера отображается на нижней строке дисплея для текущего игрока.
- Отметка посередине горит, когда у текущего игрока не остается дротиков.
- 3 нижние отметки обозначают текущий статус.
- Значок сверху слева указывает, что игрок набрал необходимое количество очков.
- Значок вверху горит, когда все игроки набрали необходимое количество очков.



2. NO SCORE CRICKET, SCAM (7T):
- Одна отметка
- Две отметки
- Три отметки



3. SCRAM 21 TARGET



ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС

1. Раунд (очередь) включает 3 броска дротиков. Любой дротик, который отскочил от мишени или не попал в мишень, нельзя бросать повторно. Текущий игрок должен вынуть дротики из мишени.
2. Все игроки бросают дротики по очереди. Последовательность игроков определяется попаданием в «яблочко»: игрок, чей бросок был ближе всех к «яблочку», бросает первым.
3. Одиночные круги имеют очки, которые соответствуют номеру сегмента, круги удвоения (утроения) удваивают (или утраивают) номер сегмента. За попадание во внешнее кольцо «яблочка» дается 25 очков, а за попадание во внутреннее – 50 очков (удвоение 25 очков).

ИГРЫ «301, 501 ... 1001» (A01)

1. Каждый игрок начинает с 301, 501 ... 901 и 1001 очков. Цель игры – уменьшать количество очков с каждым раундом игры. Когда количество очков игрока достигает нуля, игра заканчивается.
2. Раунд заканчивается (на дисплее горит значок - buSt), когда игрок набирает большее количество очков, так что его очки не могут быть сведены к нулю. Текущий раунд заканчивается, очки игрока становятся такими же, какими они были в предыдущем раунде.
3. В каждой игре «301» существует огромное количество вариантов IN/OUT:
a) Двойной / тройной IN
Игрок должен попасть в число в кольце удвоения/утроения очков или во внутреннее кольцо «яблочка», чтобы начать игру.
b) Двойной / тройной OUT
Игрок должен попасть в число в кольце удвоения/утроения очков или во внутреннее кольцо «яблочка», чтобы набрать количество баллов, которое сведет все очки к нулю и закончит игру. В ходе такого раунда очки игрока сокращаются до 1 балла.

HIGH SCORE: 6-15RD (ROUND)

1. Цель этой игры – набрать большее количество очков.
2. Во-первых, задайте номер раунда. Мишень будет сравнивать результат игрока автоматически после того, как последний игрок бросит третий дротик.

COUNT UP (C-UP): 100, 200 ... 900

1. Каждый игрок начинает игру с 0 очков и набирает очки с каждым броском дротика.
2. Первый игрок, который достигнет или количество очков которого превышает установленное значение очков, которое необходимо набрать, - выигрывает игру.

RANDOM SHOOT: 6-15RD (ROUND)

1. Целью этой игры является попадание в сегмент, который мишень выбирает автоматически случайным образом. Когда игрок попадает в заданный сегмент мишени, очки присваиваются следующим образом:

Сегмент☐	Очки равны номеру сегмента	Очки удваиваются☐	Очки утраиваются☐	25 очков☐	50 очков
Точки	1☐	2☐	3☐	3☐	5

2. Игрок, набравший большее количество очков, выигрывает игру.

Under: Ldr (Leader option)

1. Цель этой игры для игроков – набрать сумму очков, которая после броска трех дротиков, равна или меньше сумме очков «Лидера». У каждого игрока 7 жизней. Оставшийся в живых игрок выигрывает игру.
2. Ваши баллы становятся баллами «Лидера», а Вы не теряете жизнь, когда ваш счет после игры равен или ниже, чем оценка предыдущего лидера. Если это не так, вы потеряете жизнь.
3. Предыдущий лидер имеет право установить новую сумму очков «Лидера» и не теряет жизнь, даже несмотря на то, если новая сумма очков выше, чем предыдущая сумма очков «Лидера».
4. Каждый пропущенный дротик приравнивается к 60 баллам.

Under: bot (Bottom option)

Если вы играете в игру, когда сумма очков должна быть ниже или равна сумме очков лидера, то лидер также теряет жизнь, когда сумма его очков выше суммы очков лидера, а сумма очков лидера остается минимальной. Сумма очков может быть изменена только на меньшую сумму очков.

Over: Ldr (Leader option)

1. Цель этой игры для игроков – набрать сумму очков, которая после броска трех дротиков, равна или выше суммы очков «Лидера».
2. У каждого игрока 7 жизней. Оставшийся в живых игрок выигрывает игру.
3. Ваши баллы становятся баллами «Лидера», а Вы не теряете жизнь, когда ваш счет после игры равен или выше, чем очки предыдущего лидера. Если это не так, вы потеряете жизнь.
4. Предыдущий лидер имеет право установить новую сумму очков «Лидера» и не теряет жизнь, даже, несмотря на то, если новая сумма очков меньше, чем предыдущая сумма очков «Лидера».

Over: toP (Top option)

Если вы играете в игру, когда сумма очков должна быть выше или равна сумме очков лидера, то лидер также теряет жизнь, когда сумма его очков ниже суммы очков лидера, а сумма очков лидера остается максимальной. Сумма очков может быть изменена только на большую сумму очков.

CLOCK 1 (AROUND THE CLOCK): ---, -2 -, -3 -

1. Цель этой – попасть последовательно по одному разу в каждый номер от 1 до 20, а затем попасть в «яблочко». После того как игрок попадет в номер, игрок может переходить к следующему номеру. Первый игрок, который попадает в «яблочко», выигрывает игру.
2. Существует 3 варианта этой игры:
a). "---": Все попадания в круг удвоения и утроения считаются как обычные очки.
b). "-2 -": Каждый игрок должен один раз попасть в круг удвоения очков.
c). "-3 -": Каждый игрок должен раз попасть в круг утроения очков.

9 LIVES: 3-9LF (lives) options

1. В игре участвуют номера от 1 до 20 и «яблочко».
2. Каждый игрок начинает с заданным количеством жизней (от 3 до 9).
3. Каждый игрок должен попасть в выбранный номер одним дротиком в каждом раунде. Игрок теряет жизнь, если все 3 дротика не достигли цели.
4. Последний игрок, оставшийся живым, становится победителем.

Best ten: ---, -2 -, -3 -,-E-Options

1. Цель игры состоит в том, чтобы отслеживать 10 лучших дротиков по номера, выдаваемы мишенью.
2. Сначала выберете ---, -2 -, -3 - или-E, символы "---", "-2 -" или "-E -" обозначают все сегменты, кольцо удвоения или кольцо утроения заданного значения, в которое все игроки должны попасть в ходе раунда. Если вы выбираете «-E-», вам необходимо попасть в «яблочко».
3. Мишень выдает случайное число в начале игры. Все игроки должны бросить по 10 дротиков в ходе раунда в указанный сегмент этого номера.
4. Игрок, набравший большее количество очков, выигрывает игру после того, как все игроки бросили по 10 дротиков.

SCORE CRICKET (SUPER CRICKET)

1. Цель игры для каждого игрока или команды - "закрыть" каждое число от 15 до 20, плюс попасть в «яблочко». Номер, в который необходимо попасть, может быть поражен в любом порядке. Первый игрок / команда, «закрывший» все номера и попавший в «яблочко», число очков которого равно или превышает число очков других игроков или команды, выигрывает по очкам.
2. Игрок закрывает конкретные номера или попадает в яблочко, попав 1 раз в круг утроения очков, 1 раз в круг утроения очков и 1 раз в круг с обычными очками, или 3 раза в круг с обычными очками. Внешний круг «яблочка» считается как круг с обычными очками, а внутренний – как круг, в котором очки удваиваются.
3. Игрок, который «закрывает» определенное число, "владеет" этим число и может набирать очки на этом числе до тех пор, пока другие игроки не «закроют» это число.

NO SCORE CRICKET

Игра No Score Cricket проще, чем игра Score Cricket . Цель этой игры заключается только в том, чтобы "закрыть" числа от 15 до 20, а также попасть в яблочко. Первый игрок, который закрывает все номера, выигрывает игру. Очки не сравниваются.

Cut-Throat Cricket

1. В эту игру играют также как в Score Cricket, за исключением того, когда игрок закрывает число, очки за все дальнейшие попадания в этот номер начисляются противникам, у которых этот номер пока открыт. Первый игрок, который попадет во все числа и наберет меньшее количество очков, выигрывает игру.
2. Все дисплеи для Cut-Throat такие же, как для игры Score Cricket.

Halve It (Half): 12 round

В эту игру играют также, как в игру Halve It. Но в этой игре мишень назначает фиксированные числа 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, TR, 18, 19, 20 и -bE- для каждого раунда в последовательности,
в общей сложности для 12 раундов.

Halve It: rAn (Random)

1. Мишень выдает случайное число автоматически в начале каждого раунда.
2. Выданное число не изменяется в течение всего раунда. Все игроки могут бросить по три дротика в указанный сектор, при этом их очки суммируются. Считаются очки, набранные при попадании в круг удвоения и утроения.
3. Очки игрока автоматически уменьшаются на два, если он / она не попадает в указанное число, по крайней мере, одним дротиком в ходе раунда. Но если один или несколько дротиков попали в мишень, игроку необходимо нажать кнопку «Изменить», тогда оценка будет автоматически уменьшена вдвое.
4. Мишень выдает случайное число для каждого раунда, и игра продолжается до тех пор, пока последний игрок не бросит третий дротик в 7-м раунде.

Follow the Leader: Ldr (Leader option)

1. Цель этой игры заключается в попадании в «заданное число», которое указывается "лидером".
Числа, находящиеся в обычном круге, круге удвоения и круге утроения очков, являются разными целями.
2. Каждый игрок имеет 7 жизней. Последний игрок, оставшийся в живых, выигрывает игру.
3. Определение лидера и начало игры:
a). Мишень выдает случайное число в качестве первого числа, в которое нужно попасть.
b). Каждый игрок бросает дротики до тех пор, пока один из игроков не попадет в случайное число, и становится первым лидером.
4. Игрок должен попасть в заданное число одним из трех дротиков в течение раунда.
В противном случае, игрок теряет одну жизнь.
5. Вы станете новым лидером, не теряя жизни, если Вы попадете в заданное число, при этом Вы должны будите назначить новое число, поразив дротиком сегмент с очками еще раз.
6. Предыдущий лидер имеет право установить новую сумму очков «Лидера» и не теряет жизнь, даже, несмотря на то, если новая сумма очков отличается от предыдущей суммы очков «Лидера».
7. Мишень также отображает «1-3» целевые номера автоматически после нажатия кнопки «Изменить», если игрок попадает в заданное число и становится лидером, при этом игрок пропускает все оставшиеся попытки в ходе раунда.

Follow the Leader: Con (Continue)

В эту игру играют также как и в игру Leader option. Но в этой игре лидеру также необходимо попасть в заданное число. Если все игроки не попадут в заданное число в ходе раунда, лидер также теряет жизнь. Игра «продолжается» при одинаковом заданном числе до тех пор, пока один и игроков не попадет в заданное число. Тогда заданное число можно будет изменить.

Scram: 21t (21 targets)

1. В игре играют все цифры от 1 до 20 и «яблочко».
2. Задача игрока - набрать как можно больше очков, попадая в любые числа.
Игрок должен попасть в каждое число от 1 до 20 и в «яблочко» один раз в любом порядке.
3. Игра завершается, когда любой из игроков попал во все числа
4. Игрок, набравший самое большое количество очков, выигрывает.

Scram Cricket: 7t (7 targets)

1. В игру играют также как в игру Scram. Но в этой игре используются номера от 15 до 20 и «яблочко». Каждый должен попасть три раза в одно и то же число, чтобы «закрыть» это число.
2. Игрок может «закрыть» определенное число, попав 1 раз в кольцо утроения очков или 1 раз в кольцо удвоения очков и 1 раз в кольцо с обычными очками, или 3 раза в кольцо с обычными очками. Внешнее кольцо «яблочка» считается как кольцо с обычными очками, а внутреннее кольцо – как кольцо удвоения очков.

Soccer: 6-15rd (round)

1. Цель игры - завладеть мячом, попав в яблочко (bE) во-первых, а затем забить гол, поразив любой сегмент, в котором очки удваиваются, за исключением внутреннего кольца «яблочка», чтобы набрать как можно большую сумму очков.
2. Игрок может продолжать бросать дротики в любой сегмент, в котором очки удваиваются, до тех пор, пока другой игрок не завладеет мячом, попав в «яблочко». За каждое попадание в сегмент удвоения очков дается 1 очко.
3. Игрок с наибольшим количеством баллов побеждает в игре после того, как игра закончена.

Free

1. Эта игра позволяет игрокам бросить по 10, 20 или 30 дротиков за раунд, чтобы получить самый высокий балл.
2. В игре участвуют все цифры и «яблочко», а также очки удваиваются и утраиваются при попадании в соответствующий сектор мишени.
3. Игрок, набравший самое большое количество очков, выигрывает игру.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

ПРОБЛЕМА	НЕОБХОДИМО ПРОВЕРИТЬ	НЕОБХОДИМЫЕ МЕРЫ
Отсутствует питание, и дисплей не горит	Проверьте, воткнут ли шнур в разъем, и надежно ли воткнута штепсельная вилка в электрическую розетку	Снова воткните шнур и штепсельную вилку
Иногда повторяющиеся проблемы		Выньте шнур из разъема, подождите 2 секунды, затем снова воткните шнур в разъем
«зависание» дисплея и звуков		Снимите все дротики с мишени
Сломанные наконечники дротика		Откройте заднюю крышку мишени с помощью отвертки, извлеките сломанные наконечники дротика с внутренней стороны сектора мишени. Никогда не пробуйте открыть электрическую схему (см. рисунок ниже)



Батарейки, не подлежащие подзарядке, запрещается перезаряжать.
Аккумуляторные батареи, которые можно перезаряжать, должны быть извлечены из мишени до начала их перезарядки.
Перезаряжаемые аккумуляторные батареи могут заряжаться только под наблюдением взрослых.
Различные типы батарей или старые и новые батареи не должны совместно использоваться.
Должны использоваться только одинаковые или похожие батарейки.
Батареи должны быть вставлены с соблюдением полярности.
Использованные батарейки должны быть извлечены из мишени.
Клеммы питания не должен быть закорочены.

Используйте дротики только с мягкими наконечниками! Дротики с металлически наконечниками повреждают мишень!
Пожалуйста, сохраните настоящую инструкцию.

Охрана окружающей среды

Использованные электрические приборы пригодны для вторичной переработки и не должны выбрасываться вместе с бытовыми отходами! Пожалуйста, поддержите нас в сохранении ресурсов и защите окружающей среды, вернув использованное устройство в специализированный центр (если таковые имеются).

УТВЕРЖДЕНО:

Генеральный директор
ООО «Группа компаний АС Групп» _____ /Мельников М.Ю./