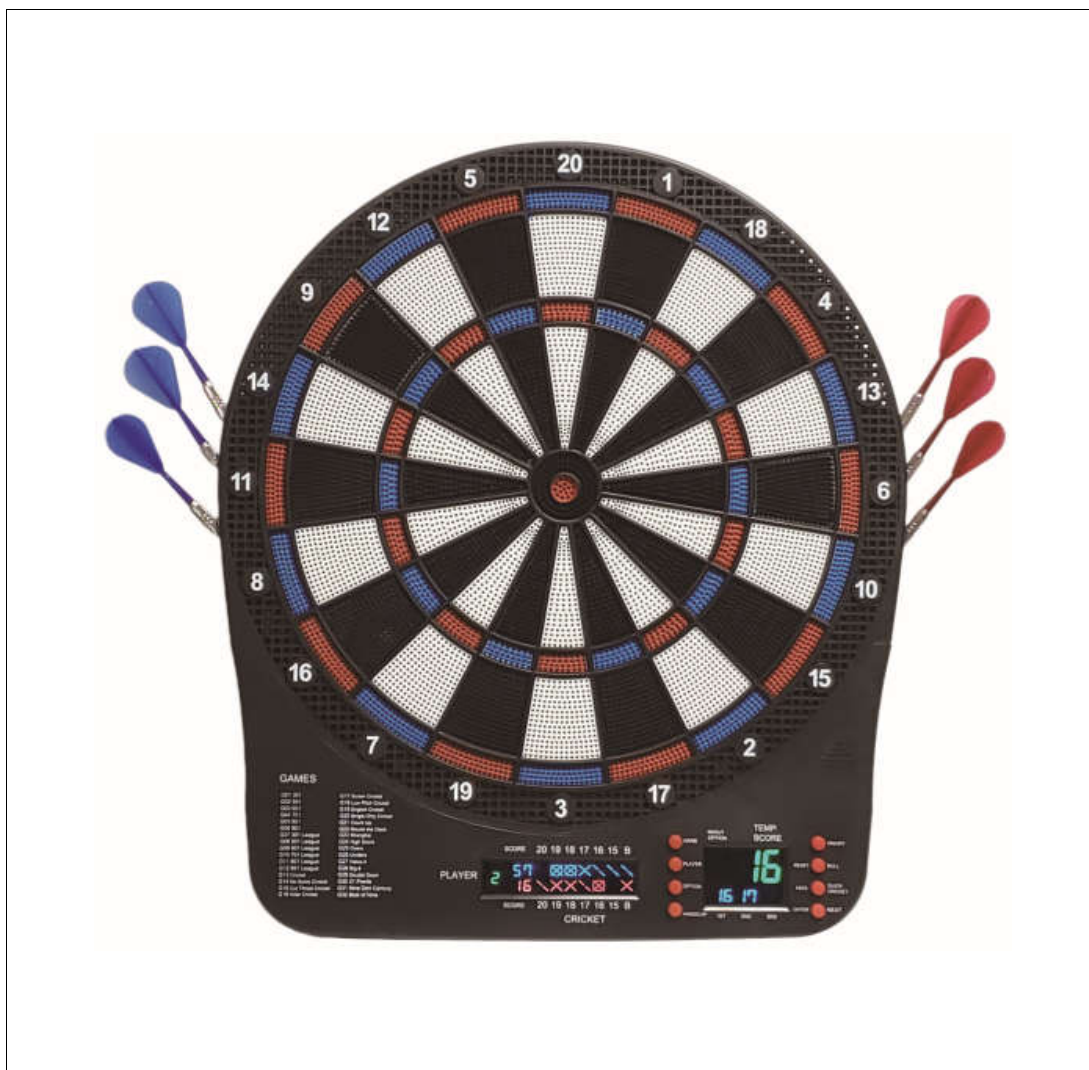


Электронный дартс

Руководство по эксплуатации



Stinger

Модель: SG-9474FV

Благодарим вас за приобретение данного электронного дартса.

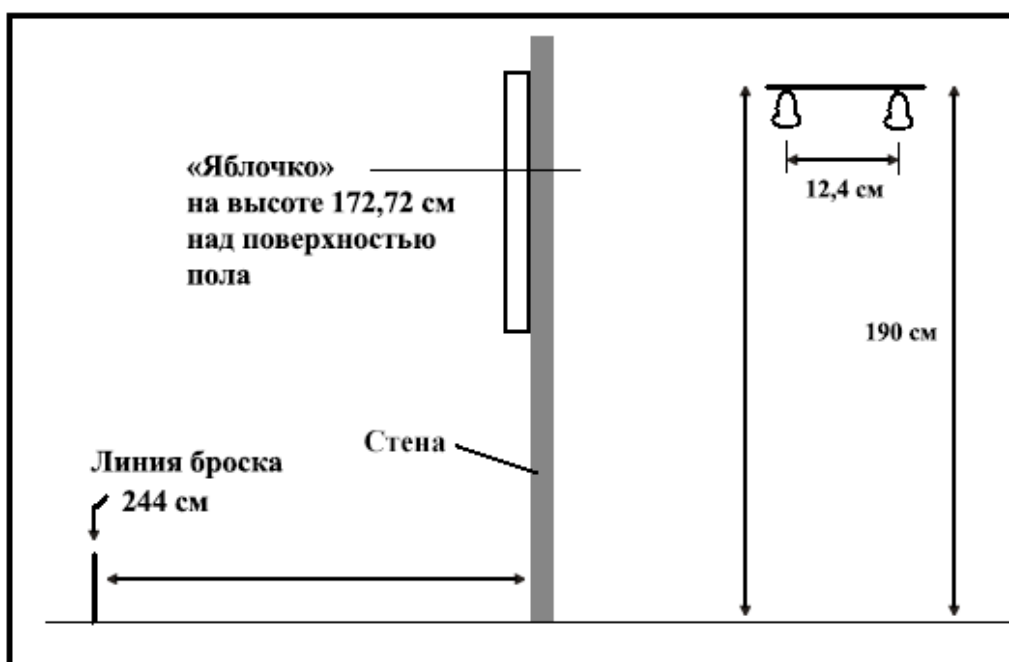
Компьютеризированная система подсчёта очков делает игру простой и приятной. Благодаря выбору из 32 встроенных игр и 359 условий/вариаций игры начинающие и более опытные игроки подберут для себя подходящую игру. Одновременно могут играть до 8 игроков. Перед игрой прочтите настоящее руководство и сохраните его для будущего использования

РАЗМЕЩЕНИЕ МИШЕНИ (КРЕПЛЕНИЕ НА СТЕНУ)

Мишень следует повесить за крючок для крепления на стену. Высота от поверхности пола до «яблочка» должно составлять 172,72 см. Дротик следует метать с расстояния около 244 см, поэтому напротив мишени следует обеспечить свободное пространство около 3 м.

На выбранную стену на высоте 190 см над поверхностью пола нанесите рядом две отметки на расстоянии 12,4 см.

Совместите монтажные отверстия на задней стороне мишени с головками шурупов, затем закрепите мишень. Может потребоваться отрегулировать глубину винтов до тех пор, пока мишень не будет плотно прилегать к стене. Когда мишень установлена, «яблочко» должно быть на высоте 172,72 см над поверхностью пола.



Монтаж мишени (вид по направлению к стене)

УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

Конструкция игрового поля предполагает питание от 3 батареек размера AA (LR6, 1,5 В). Для установки батареек следует открыть отсек для батареек на задней стороне мишени. Для экономии заряда батареек данная мишень имеет режим автоматического

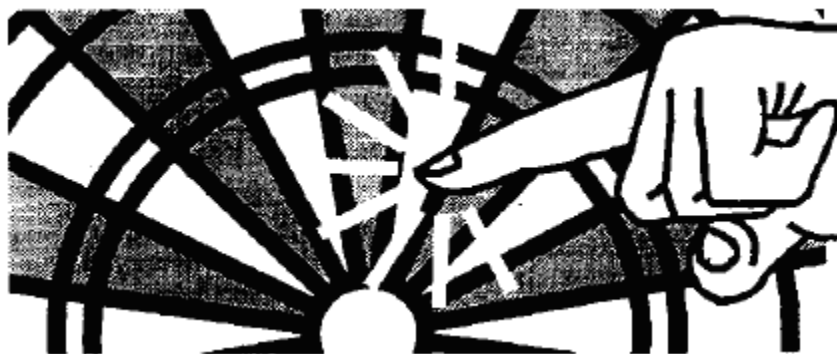
выключения. Если мишень не используется, она выключается автоматически через 30 минут.

ВНИМАНИЕ!

- Не следует заряжать непerezаряжаемые батарейки.
- Следует извлекать из устройства аккумуляторы перед зарядкой.
- Не следует устанавливать одновременно батарейки разных типов, а также новые и старые батарейки.
- Рекомендуется использовать батарейки одного типа или аналогичных типов.
- При установке батареек следует соблюдать полярность.
- Разряженные батарейки необходимо извлекать из устройства.
- Не следует замыкать контакты батареек.
- Не бросайте в огонь, в воду и не утилизируйте вместе с бытовыми отходами.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ


1. Во время транспортировки или в ходе игры возможно временное заедание секторов игрового поля, что вызывает их несрабатывание. В этом случае очки неработающего сектора будут подсчитаны и отражены на дисплее при переходе хода к другому игроку. В случае возникновения такой неисправности выполните следующие действия:
 1. Найдите неработающий сектор.
 2. До упора нажмите на заклинивший сектор до его освобождения, пока он не начнёт перемещаться свободно. После того как все секторы вновь начнут перемещаться свободно, неисправность должна исчезнуть и мишень должна вернуться к нормальной работе.



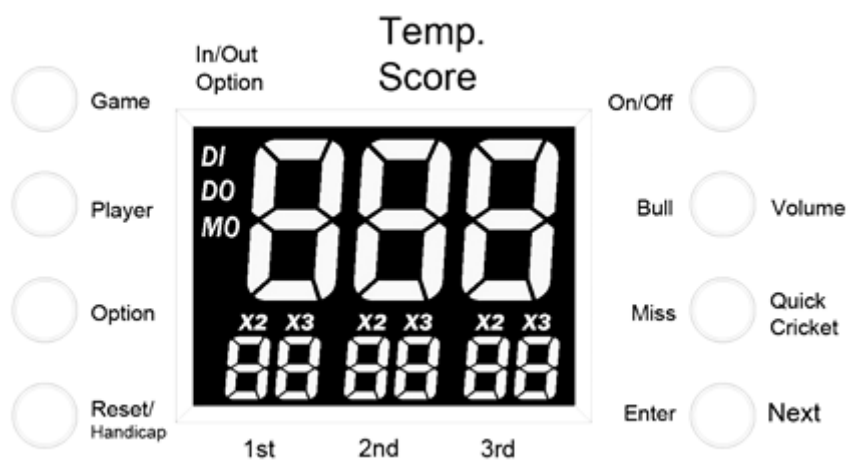
2. Данное игровое поле предназначено для использования только облегченных дротиков с мягким наконечником. Настоятельно рекомендуется использовать дротики из комплекта с игрой. Никогда не пытайтесь использовать дротики со стальными наконечниками или дротики с удлинёнными мягкими наконечниками (максимальная длина 2,5 см), или утяжелённые дротики (максимальный вес дротика 12 г), поскольку это приведёт к повреждению мишени.
3. Между бросками следует выждать время срабатывания электронной и механической части устройства. Если два броска были выполнены через небольшой интервал времени, извлеките дротик, брошенный вторым, и повторите бросок для правильного подсчёта очков.
4. В случае нестабильности электропитания игровое поле может работать неверно,

- требуется выполнить сброс устройства.
- Это игра для взрослых. Дротики имеют острый наконечник.
 - Перед использованием снимите защитную плёнку с дисплея (при её наличии).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

<u>Сектор</u>	<u>Подсчёт очков</u>	
Обычный сектор	Очки x 1	
Зона удвоения	Очки x 2	
Зона утроения	Очки x 3	
Кольцо	25 x 1	
«Яблочко»	25 x 2	

ПОРЯДОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ



- Кнопка **GAME** – при выборе игры нажимайте для переключения между играми.
- Кнопка **ON/OFF** – нажмите кнопку ON/OFF для включения игрового поля. Нажмите и удерживайте кнопку ON/OFF для выключения игрового поля.
- Кнопка **PLAYER** – нажимайте несколько раз для переключения количества игроков 1 – 8. Для игры с электронным противником есть 5 уровней сложности (Новичок, Среднего уровня, Опытный, Эксперт и Профессионал).
- Кнопка **BULL** выбора варианта начисления очков за попадания в «яблочко» и в

кольцо – при выборе условий игры нажимайте для выбора количества очков «кольцо/яблочко» 25/50 или 50/50.

- 5) Кнопка **VOLUME** – нажимайте несколько раз для выбора одной из 4 настроек: звук выключен, тихий, средний, высокий уровень громкости. По умолчанию, после включения устройства, установлен средний уровень громкости.
- 6) Кнопка **OPTION** – нажимайте несколько раз для переключения условий выбранной игры (если они доступны).
- 7) Кнопка **MISS** – нажмите кнопку MISS во время игры для регистрации дротинов, попавших мимо мишени.
- 8) Кнопка **QUICK CRICKET** – нажмите кнопку QUICK CRICKET для доступа к игре 13 – Standard Cricket на двух игроков и условиями игры «Single in/Double out».
- 9) Кнопка **RESET** – в начале игры нажмите кнопку RESET для возврата к режиму выбора игры “G01”. Во время матча нажмите и удерживайте в течение 2 секунд кнопку RESET для возврата к началу матча. После завершения матча нажмите кнопку RESET для запуска нового матча.
- 10) Кнопка **HANDICAP** – служит для активации функции гандикапа. После того как игра, количество игроков и условия игры выбраны, нажмите кнопку Handicap. В режиме настройки гандикапа нажимайте кнопку игрока для переключения номера выбранного игрока. Например, если в настройках игры выбрано 4 игрока, то в режиме выбора гандикапа можно переключаться между игроками P1, P2, P3 и P4. Нажмите на сектор с нужным количеством очков. Например, выбрав игрока P4 нажмите на сектор 20 в зоне утроения. Игрок P4 начнёт матч с 241 очками в игре 301.

Игры, в которых используется кнопка HANDICAP

Игра	Название	Варианты	Кол-во игроков
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8

21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

11) Кнопка **ENTER** – нажмите кнопку ENTER для подтверждения настроек и начала матча.

12) Кнопка **NEXT PLAYER** – нажмите кнопку NEXT PLAYER для перехода к следующему игроку по окончании серии бросков.

ВНЕШНИЙ ВИД ДИСПЛЕЯ

1	Текущий игрок	4	Условия игры In/Out Options для игр 01
2	Очки игрока	5	Очки игрока в текущем раунде
3	Количество очков Cricket	6	Очки в каждом броске в текущего раунда



ВЫБОР ИГРЫ

Игра	Название	Условия	Варианты	Кол-во игроков
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8

14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Всего: 359 вариаций

ОПИСАНИЯ И ПРАВИЛА ИГР

Игра G01 - 301 (с 6 условиями игры Single In/Out, Double In/Out и Master Out, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

У каждого игрока в начале игры по 301 очку. При каждом броске дротика набранные очки вычитаются из 301 очка. Побеждает игрок, первый достигший ровно 0 очков. Используйте кнопку (6) для выбора различных условий игры - single in/out, double in/out и master out.

В условиях игры single in или single out матч может быть начат или закончен броском в любой сектор не зависимо от того, простой это сектор или зона удвоения или утроения. Для условий игры double in / double out начальный / завершающий бросок засчитывается, если он был совершён в зону удвоения или «в яблочко». Для условия игры master out для завершения матча необходимо попасть в зону удвоения или зону утроения. Невозможно начать или завершить матч, если при броске дротик попал в неправильный очковый сектор.

Данная игра также позволяет выбрать опцию, «кольцо/яблочко» 50/50 (и «яблочко», и кольцо дают 50 очков), или «кольцо/яблочко» 25/50 («яблочко» даёт 50 очков, а кольцо – 25 очков). Общее количество вариаций достигает 72.

Чтобы играть было ещё веселее, игровое поле будет показывать сектор, в который следует попасть для скорейшего завершения матча, если игрок набрал менее 170 очков для условия игры Double Out или 180 очков для условия Master Out.

Чтобы игра доставляла большее удовольствие, устройство также может отражать среднее количество очков, набранное за выполненные броски каждым игроком – после завершения матча можно сравнить уровни мастерства.

Игра G02 - 501

Все правила и условия как у игры G01 301, за исключением того, что матч начинается с 501 очка.

Игра G03 - 601

Все правила и условия как у игры G01 301, за исключением того, что матч начинается с 601 очка.

Игра G04 - 701

Все правила и условия как у игры G01 301, за исключением того, что матч начинается с 701 очка.

Игра G05 - 801

Все правила и условия как у игры G01 301, за исключением того, что матч начинается с 801 очка.

Игра G06 - 901

Все правила и условия как у игры G01 301, за исключением того, что матч начинается с 901 очка.

Игра G07 - 301 LEAGUE (с условиями игры Single In/Out, Double In/Out и Master Out, выбором команд, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Ведётся обратный счёт очков как в игре 301, но теперь команды соревнуются друг с другом. Если один из членов команды достигает ровно 0 очков, его/её команда побеждает. Однако, есть одно условие. Суммарное количество очков его/её команды не должно превышать общее количество очков команды соперника. Если у команды больше очков, то она не побеждает, а игра продолжается со счётом, который был до броска. В отличие от вариаций стандартной игры 301, данная игра также позволяет выбрать различные комбинации команд.

Игра G08 - 501 LEAGUE

Все правила и условия как у игры G07 301, за исключением того, что матч начинается с 501 очка.

Игра G09 - 601 LEAGUE

Все правила и условия как у игры G07 301, за исключением того, что матч начинается с 601 очка.

Игра G10 - 701 LEAGUE

Все правила и условия как у игры G07 301, за исключением того, что матч начинается с

701 очка.

Игра G11 - 801 LEAGUE

Все правила и условия как у игры G07 301, за исключением того, что матч начинается с 801 очка.

Игра G12 - 901 LEAGUE

Все правила и условия как у игры G07 301, за исключением того, что матч начинается с 901 очка.





Игра G13 - CRICKET (с условиями игры C00, C20, C25, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Согласно стандартным правилам, в игре в простой крикет используются только секторы с количеством очков 15 - 20 и «яблочко». Все допустимые попадания подтверждаются и отображаются на дисплее Cricket.

1. После того как игрок 3 раза попадёт в сектор, сектор становится «открытым» для этого игрока, и все будущие попадания по этому сектору будут давать количество очков, соответствующее этому сектору.
 2. После того как все игроки 3 раза попадут в сектор, сектор становится «закрытым» и больше не даёт очков ни одному игроку. Теперь, на дисплее Cricket отображается 0.
 3. Игрок, «открывший» сектор, может продолжать набирать очки до тех пор, пока сектор не станет «закрытым».
 4. В матче побеждает игрок, первый «закрывший» все секторы и набравший количество очков, большее или равное очкам других игроков. Однако, если игроки имеют равное количество очков или не набрали очки, побеждает игрок, первый «закрывший» все секторы.
 5. Также, если игрок первым «закрыл» все секторы, но отстаёт по очкам, набор очков продолжается на «открытых» секторах. Если этот игрок не набрал наибольшее суммарное количество очков к тому моменту, как другой игрок «закроет» все секторы, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.
- C00: можно поражать и «открывать» секторы 15 - 20 и «яблочко» в любом порядке.
 - C20: можно поражать и «открывать» секторы, начиная с 20 сектора. Порядок «открывания» последующих секторов - 19, 18, 17, 16, 15 и «яблочко».
 - C25: можно поражать и «открывать» секторы, начиная с «яблочка». Порядок «открывания» последующих секторов - 15, 16, 17, 18, 19 и 20.

Примечание:

- Простой сектор – засчитывается как одно попадание
- Сектор из зоны удвоения – засчитывается как два попадания
- Сектор из зоны утроения – засчитывается как три попадания
- Сектор будет «открыт» при попадании более трёх.
- Сектор будет «закрыт», если все игроки «открыли» один и тот же сектор.

Состояние крикета	Один раз	Два раза	Открыт	Закрит
Индикация				

Игра G14 – NO SCORE CRICKET (с условиями игры 000, 020, 025, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Матч проходит так же, как в игре Cricket за исключением того, что подсчёт очков не производится. Побеждает игрок, первым «закрывший» все секторы.

Игра G15 – CUT THROAT CRICKET (с условиями игры 00С, 20С, 25С, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Основные правила такие же, как в стандартной игре Cricket ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ того, что набранные очки засчитываются противникам. Побеждает игрок, первым «закрывший» все секторы и набравший наименьшее количество очков. Эта вариация позволяет игрокам набирать очки противникам, «закапывая» их всё глубже и глубже.

Игра G16 - KILLER CRICKET (с условиями игры H00, H20, H25, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Матч проходит так же, как в игре No Score Cricket за исключением того, что, когда вы «закрываете» сектор, а ваши противники – нет, вы можете удалять отметки противников, повторно попадая в один и тот же сектор. Побеждает игрок, «закрывший» все секторы.

Игра G17 - SCRAM CRICKET (с условиями игры «кольцо/яблочко» 25/50)

Данная игра является разновидностью крикета. Матч состоит из 2 раундов. В первом раунде игрок 1 должен «закрыть» секторы с 15 по 20 и «яблочко», а игрок 2 пытается набрать как можно больше очков, попадая в «открытые» секторы. Первый раунд заканчивается, когда все секторы «закрываются». Во втором раунде игроки меняются местами. Побеждает игрок, набравший большее количество очков после обоих раундов.

Игра G18 - LOW PITCH CRICKET (с условиями игры E00, E20, E25, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Матч проходит так же, как в игре Cricket за исключением того, что секторы, в которые нужно попасть, изменены с 15 – 20 и «яблочко» на 1 – 6 и «яблочко».

- E00: Можно «открывать» секторы 1 – 6 и «яблочко» в любом порядке
- E20: Можно «открывать» по порядку секторы от 6 до 1 и «яблочко»
- E25: Можно «открывать» по порядку «яблочко» и секторы от 1 до 6

Игра G19 – ENGLISH CRICKET (с условиями игры «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Игра только для двух игроков. Матч состоит из двух раундов. В первом раунде целью первого игрока является только «яблочко». Каждое попадание в кольцо даёт один балл, в само «яблочко» - два балла, а в остальные секторы – 0 баллов. Целью второго игрока является набрать как можно больше очков прежде, чем первый игрок наберет 9 баллов. Второй игрок может бросать в любой сектор. Однако, если второй игрок набирает 42

очка, это засчитывается как 2 очка, если второй игрок набирает 59 очков – это засчитывается как 19 очков. Таким образом, очки засчитываются только тогда, когда общий счёт после бросков трёх дротиков более 40, в противном случае начисляются 0 очков. Первый раунд заканчивается после того, как первый игрок наберёт 9 баллов. Во втором раунде игроки меняются ролями. Второй игрок попадает в «яблочко», и первый игрок начинает набирать очки. Матч завершается, когда второй игрок наберёт 9 баллов. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

Игра G20 - SINGLE ONLY CRICKET (с условиями игры S00, S20, S25)

Игра идёт по правилам традиционного крикета за исключением того, что попадание в обычный сектор, зону удвоения и утроения даёт только один балл. Например, если игрок А попадает в сектор 20 зоны утроения, он получает лишь 20 очков. Если игрок А попадает в сектор 20 зоны удвоения, он получает только 20 очков.

Если игрок А попадает трижды в обычный сектор 20, зону удвоения или утроения, сектор «закрывается», если игрок В не попадает трижды в сектор 20 и оставляет его «открытым». Игрок А имеет шанс набрать очки. Игрок А может набрать очки следующим образом: попадание в обычный сектор 20 даёт 20 очков, в сектор 20 зоны удвоения даёт 20 очков, и в сектор 20 зоны утроения даёт также 20 очков.

Попадание в «яблочко» и в кольцо засчитываются подобным образом. При попадании в «яблочко» даётся столько же очков, сколько за попадание в кольцо.

Матч заканчивается, когда игрок «закрывает» все свои секторы и «яблочко» и ведёт по очкам.

Игра G21 - Count Up (с условиями игры 100, 200, 300 ... 900, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Очки, полученные при броске каждого дротика, суммируются. Побеждает игрок, первым набравший заданное или большее количество очков. Возможное количество очков для набора - 100, 200, 300 ... 900.

Игра G22 - ROUND THE CLOCK (с условиями игры 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Необходимо попадать в секторы строго по порядку 1, 2, 3... до 5, 10, 15 или 20 путём поражения обычных секторов, зоны удвоения или утроения в зависимости от уровня мастерства игроков. Побеждает игрок, первым поразивший последний сектор. Если в раунде игрок попал в неправильный сектор, ход игрока заканчивается. Игрок начинает следующий ход со следующего правильного сектора по порядку. Игровое поле будет показывать номер сектора, в который необходимо попасть игроку.

- 105, 110, 115, 120: последний сектор 5, 10, 15, 20 соответственно, вне зависимости от того, обычный это сектор или сектор в зоне удвоения или утроения.

- 205, 210, 215, 220: последний сектор 5, 10, 15, 20 соответственно, допустимо попадание только в зону удвоения.
- 305, 310, 315, 320: последний сектор 5, 10, 15, 20 соответственно, допустимо попадание только в зону утроения.

Игра G23 - SHANGHAI (с условиями игры LO1, LO5, L10, L15)

Каждый игрок должен по очереди поразить секторы с 1 по 20, а затем попасть в «яблочко». Попав тремя дротиками в каждый из секторов и набрав наибольшее количество очков, игрок побеждает. Есть три уровня мастерства, в каждом из которых игрок может набирать очки попадая только в нужные секторы (в простые секторы x1, в зону удвоения x2, в зону утроения x3). Варианты игры приведены ниже:

- L01 игра начинается с сектора 1
- L05 игра начинается с сектора 5
- L10 игра начинается с сектора 10
- L15 игра начинается с сектора 15

Начальный сектор будет автоматически отображаться на дисплее.

Игра G24 - HIGH SCORE (с условиями игры H03, H04, H05, H06, H07, H08, H09, H10, H11, H12, H13, H14, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Правила просты. Для победы каждый игрок должен набрать наибольшее количество очков за 3, 4, 5... или 14 раундов (в каждом раунде бросают по 3 дротика). Зоны удвоения и утроения дают в два и три раза больше очков номинала сектора соответственно.

Игра G25 - OVERS (с условиями игры O03, O04, O05 ... O21, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

За каждый ход игроки метают по 3 дротика. Если игрок набирает меньше очков, чем предыдущий игрок, гаснет один из индикаторов дисплея Cricket, что означает потерю игроком одной жизни. В каждом раунде перед ходом каждого игрока на дисплее отображается максимальное количество набранных очков.

Игрок выбывает из игры, когда у него заканчиваются все жизни. Побеждает последний оставшийся игрок. Условия игры O03 – O21 означают количество жизней от 3 до 21.

Игра G26 - UNDERS (с условиями игры U03, U04, U05 ... U19, U20, U21, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Правила почти такие же, как в предыдущей игре, за исключением:

1. Лидирует в каждом раунде тот, кто набирает наименьшее количество очков.
2. За дротик, не попавший в мишень, начисляются 60 очков при нажатии кнопки MISS. Условия игры O03 – O21 означают количество жизней от 3 до 21.

Игра G27 - HALVE-IT (с условиями игры «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Матч в данной игре состоит из 12 раундов, в каждом из них метают по 3 дротика. Цель игры – набрать как можно больше очков, поражая заданный сектор. Заданы следующие

секторы:

1 ^й раунд	12
2 ^й раунд	13
3 ^й раунд	14
4 ^й раунд	Любые секторы в зоне удвоения
5 ^й раунд	15
6 ^й раунд	16
7 ^й раунд	17
8 ^й раунд	Любые секторы в зоне утроения
9 ^й раунд	18
10 ^й раунд	19
11 ^й раунд	20
12 ^й раунд	«Яблочко»

Очки начисляются только при поражении дротиком заданной области. За каждое попадание начисляются очки согласно номиналу сектора. Если все три дротика игрока не попадают в заданную область, общее количество набранных игроком очков уменьшается в два раза. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков по итогам матча.

Игра G28 - BIG-6 (с условиями игры b03, b04, b05 ... b19, b20, b21)

Данная игра позволяет игрокам бросать вызов своим противникам, предлагая поразить выбранный игроком сектор. После того как противник поразил заданную цель, он сам может выбрать новую цель.

В начале игры необходимо попасть в простой сектор 6. Перед началом матча игроки должны прийти к соглашению о количестве жизней, нажимая кнопку OPTIONS (B3). За два броска первый игрок должен попасть в сектор 6, чтобы «сохранить» свою жизнь. После поражения текущей цели, следующим броском определяется цель для противника. Если первому игроку не удастся поразить текущую цель за два броска, он теряет жизнь и шанс определить следующую цель для второго игрока. Второй игрок будет пытаться поразить простой сектор 6, в который не удалось попасть первому игроку. В данной игре простые секторы, секторы в зоне удвоения и утроения – это разные цели.

Цель игры – заставить противника потерять жизни, выбирая трудные цели, такие как «попасть в «яблочко» или «попасть в сектор 20 зоны утроения». Побеждает оставшийся последний игрок, у которого ещё есть жизни.

Количество оставшихся жизней отображается на дисплее Cricket.

Игра G29 - DOUBLE DOWN (с условиями игры «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Матч начинается с базового количества 60 очков у каждого игрока. Игроку необходимо набирать очки, поражая активные секторы в текущем раунде. Например, в первом раунде игрок должен метать дротик так, чтобы поразить сектор 15. Если сектор 15 поразить не удалось, количество очков игрока уменьшается в два раза. В следующем раунде необходимо поразить сектор 16, и так далее. «D» и «T» означают, что игроку нужно попасть в любой сектор зоны удвоения или утроения, при этом применяется то же самое правило. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	ИТОГО
ИГРОК 1										
ИГРОК 2										

D: Удвоение

T: Утроение

B: Яблочко

Игра G30 - 21 POINT (с условиями игры 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Цель данной игры - набрать наибольшее количество баллов. Игрок может получить один балл двумя способами:

1. Набрать ровно 21 очко в результате бросков 1, 2 или 3 дротиков.
2. Набрать наиболее близкое к 21 количество очков (если никто в данном раунде не наберёт 21 очко). Если игрок наберёт более 21 очка, возникает «перебор», в таком случае он балла не получает. После завершения матча побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

005, 006, 007... 011 означает 3 раунда, 4 раунда, 5 раундов ... 11 раундов соответственно.

Игра G31 - NINE DART CENTURY (с условиями игры 100, 150, 200, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)

Условия игры определяют нужный счёт, см. таблицу ниже.

Условие игры	100	150	200
Нужный счёт	100 очков	150 очков	200 очков

В данной игре у каждого игрока есть 9 дротиков (три хода), чтобы набрать 100 очков (или 150, 200), при этом не превысив нужный счёт, либо приблизившись как можно ближе к 100 очкам. В случае «перебора» игрок выбывает из игры, в этом случае игровое поле объявляет «Too High» («Перебор»). Если дротик не попал в мишень, количество очков игрока обнуляется. За дротики, отскочившие от мишени, игрок не штрафуются, но и не получает никаких очков. Дротики, попавшие в мишень, и определяют количество набранных очков. Сектор в зоне удвоения стоит в два раза

больше очков, в зоне утроения – в три раза больше. Побеждает игрок, набравший наиболее близкое к нужному счёту количество очков, но не превысивший его.

Игра G32 - BEST OF NINE (с условиями игры 009, 012, 015, 018, 021)

Игрок получает 1 очко, попадая в обычный сектор, получает 2 очка, попадая в зону удвоения и 3 очка, попадая в зону утроения. Номер сектора определяется устройством случайно.

Условие игры	009	012	015	018	021
Кол-во дротиков	9	12	15	18	21

Срок службы: не ограничен
Изготовитель: HUIZHOU CREATIVE SPORTING GOODS CO.LTD
(Хойчжоу Криэйтив Спотинг Гудс Ко., ЛТД)
Адрес изготовителя: No.8 Industry Park, Xiaojin Village, Luoyang Town, Boluo County, Huizhou, China
(Промышленный парк № 8, д. Сяоцзинь, г. Лоян, окр. Болуо, Хойчжоу, Китай)
Импортер/Организация, уполномоченная на прием претензий: ООО "ПОИНТЕР",
191123, Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ВН.ТЕР.Г. МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ ЛИТЕЙНЫЙ ОКРУГ, ЗАХАРЬЕВСКАЯ УЛ., Д.
25, ЛИТЕРА А, ПОМЕЩЕНИЕ 22-Н, ОФИС 306

Не предназначено для детей младше 14 лет