

# Электронный дартс

## Руководство по эксплуатации



**Stinger**

**Модель: SG-9477FV**

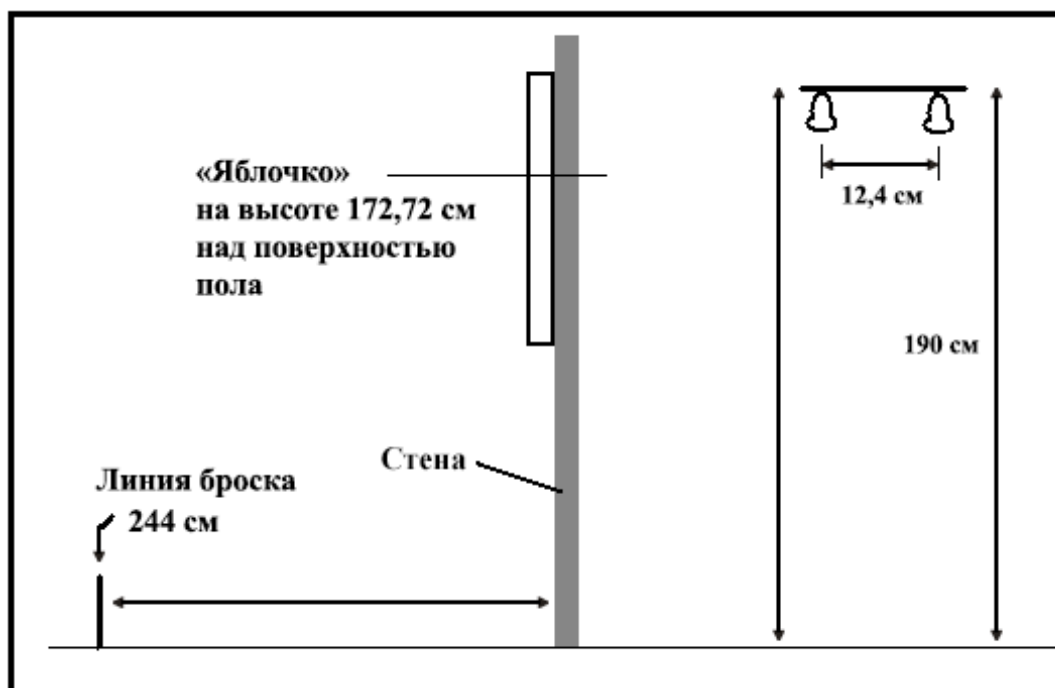
Благодарим вас за приобретение данного электронного дартса. Компьютеризированная система подсчёта очков делает игру простой и приятной. Благодаря выбору из 32 встроенных игр и более 590 условий/вариаций игры начинающие и более опытные игроки подберут для себя подходящую игру. Одновременно могут играть до 8 игроков. Перед игрой прочтите настоящее руководство и сохраните его для будущего использования.

## РАЗМЕЩЕНИЕ МИШЕНИ (КРЕПЛЕНИЕ НА СТЕНУ)

Мишень следует подвесить 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. В нанесённые отметки вверните два шурупа так, чтобы головки выступали из стены приблизительно на 13 мм.

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.

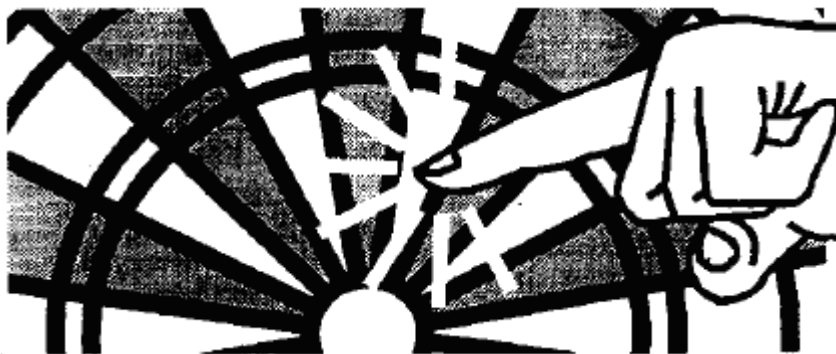
### **ВНИМАНИЕ!**

- Не следует заряжать перезаряжаемые 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 батарейки в огонь, в воду и не утилизируйте их вместе с бытовыми отходами.

## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

1. Во время транспортировки или в ходе игры возможно временное заедание очковых 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:
  - ◆ Найдите неработающий сектор.
  - ◆ 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.



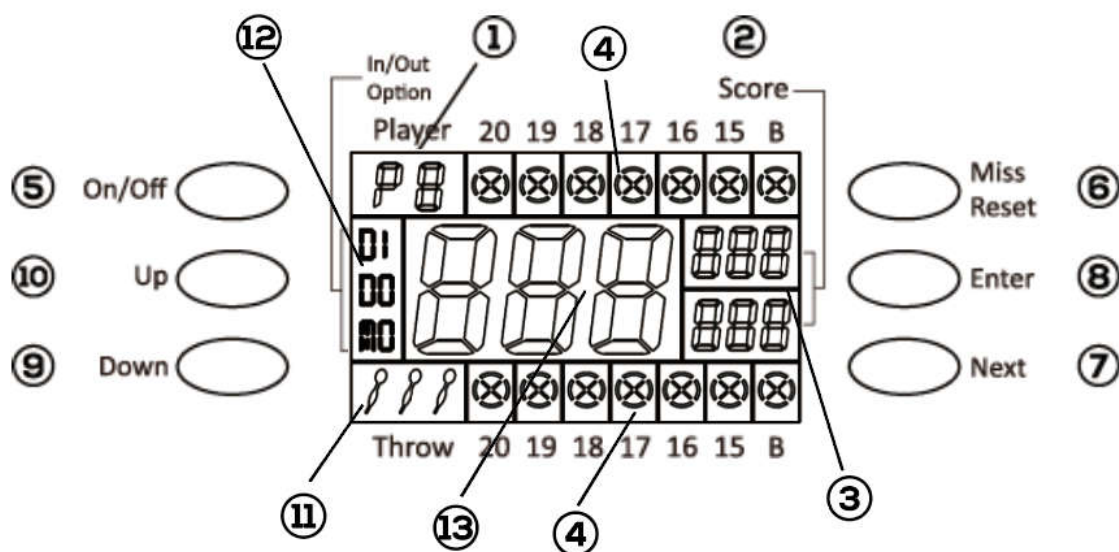
2. Данное игровое поле предназначено для использования только облегченных дротиков с мягким наконечником. Настоятельно рекомендуется использовать дротики из комплекта с игрой. Никогда не пытайтесь использовать дротики со стальными наконечниками или дротики с удлинёнными мягкими наконечниками (максимальная 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.
5. Это игра для взрослых. Дротики имеют острый наконечник.

6. Перед использованием снимите защитную плёнку с дисплея (при её наличии).

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сектор	Подсчёт очков
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



1	Индикатор номера игрока	8	Кнопка Enter
2	Индикаторы промежуточного счёта	9	Кнопка Down
3	Индикатор очков игрока	10	Кнопка Up
4	Индикатор Cricketer	11	Индикатор брошенных дротиков
5	Кнопка On/Off	12	Индикатор Double in/out, Master out
6	Кнопка Miss / Reset	13	Индикатор основного счёта
7	Кнопка Next		

1. Нажмите кнопку *On/Off* для включения игрового поля, загорятся индикаторы на дисплее и прозвучит приветственный сигнал. Когда сигнал стихнет, на индикаторе номера игрока и на индикаторе счёта отобразится, соответственно, “G01” и “301”.
2. Нажимайте кнопку *Up* или *Down* для выбора игры. Выбор отображается на индикаторе номера игрока и индикаторе счёта. Нажмите кнопку *Enter* для подтверждения выбора.

### ВЫБОР ИГРЫ

Игра	Название	Индикация	Кол-во условий игры / вариантов	Кол-во игроков
G01	301	301	6/ 12	1-8
G02	501	501	6/ 12	1-8
G03	601	601	6/ 12	1-8
G04	701	701	6/ 12	1-8
G05	801	801	6/ 12	1-8
G06	901	901	6/ 12	1-8
G07	301 League	3L1	6/ 48	1-8
G08	501 League	5L1	6/ 48	1-8
G09	601 League	6L1	6/ 48	1-8
G10	701 League	7L1	6/ 48	1-8
G11	801 League	8L1	6/ 48	1-8
G12	901 League	9L1	6/ 48	1-8
G13	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G14	Round the Clock	rCL	12	1-8
G15	Shanghai	SHi	4	1-8
G16	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G17	Shoot Out	S-0	19	1-8
G18	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G19	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G20	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G21	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8
G22	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G23	Color	CL2	5	1-8
G24	Bonus Color	bC2	5	1-8
G25	Correctional Color	CC2	5	1-8
G26	No Score Color	NC2	5	2-8
G27	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G28	Overs	orS	19 / 38	2-8
G29	Unders	Und	19 / 38	2-8

G30	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G31	Big-6	biG	19	2-8
G32	21 Points	21P	7	1-8

3. Нажимайте кнопку *Up* или *Down* для выбора условий игры, затем нажмите кнопку *Enter* для подтверждения выбора.
4. Нажимайте кнопку *Up* или *Down* для выбора количества игроков. На выбор предложено 9 вариантов количества игроков от 1 до 8 плюс вариант с электронным противником. Нажмите кнопку *Enter* для подтверждения выбора и начала матча. Если в матче участвуют более 2 игроков, очки некоторых игроков отображаются на одном индикаторе количества очков.
5. При выборе и подтверждении варианта игры с электронным противником, вы будете играть против игрового устройства. Нажимайте кнопку *Up* или *Down* для выбора уровня мастерства электронного противника, а затем нажмите кнопку *Enter* для начала матча. Существует 5 уровней мастерства электронного противника:
  - С-1: новичок
  - С-2: средний уровень
  - С-3: опытный
  - С-4: эксперт
  - С-5: профессионал
6. В случае, если игра имеет возможность выбора условий игры «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50, вы можете нажимать кнопку *Up* или *Down* для их выбора, а затем кнопку *Enter* для подтверждения выбора. 25/50 (кольцо – 25 очков, «яблочко» - 50 очков) и 50/50 (и кольцо, и «яблочко» дают 50 очков).
7. Во время матча, когда устройство объявляет “NEXT” («СЛЕДУЮЩИЙ»), никакие секторы мишени не приводят к активации игрового поля. Игроку необходимо извлечь все дротики и нажать кнопку *Next* для перехода хода к следующему игроку. Игровое поле автоматически переключается на следующего игрока, если в течении приблизительно 10 секунд после объявления “NEXT” («СЛЕДУЮЩИЙ») отсутствует нажатие клавиш.
8. Нажмите кнопку *Miss* для набора 0 очков и регистрации выполненного броска дротика при попадании дротиком во время матча в сетчатое кольцо для промахов или мимо мишени.
9. Для сброса устройства нажмите и удерживайте в течение 2 секунд кнопку *Reset*.
10. В ходе игры вы можете нажать кнопку *Enter* для просмотра количества очков, набранных другими игроками.
11. Нажмите и удерживайте в течение 3 секунд кнопку *On/Off* для выключения устройства. Для экономии заряда батареек данная мишень имеет режим автоматического выключения. Если мишень не используется, она выключается автоматически через 30 минут.

## ОПИСАНИЯ И ПРАВИЛА ИГР

### **Игра G01 – G06: 301 - 901 (с условиями игры Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)**

При каждом броске дротика набранные очки вычитаются из 301/501/601/701/801/901 очка соответственно. Побеждает игрок, первый достигший ровно 0 очков. При превышении игроком количества очков, необходимого для достижения 0 очков, происходит "перебор", и оставшееся количество очков возвращается к значению до серии бросков игрока.

**L01 (Single In + Single Out):** Во время игры не горит ни один индикатор.

Набор очков начинается и заканчивается при попадании в любой сектор. Игрок может завершить матч, поразив любой сектор, значение которого уменьшает количество очков точно до нуля.

**L02 (Double In + Single Out):** Во время игры горит индикатор DI.

Набор очков начинается при попадании в зону удвоения очков или в "яблочко". В противном случае очки не будут начисляться.

**L03 (Single In + Double Out):** Во время игры горит индикатор DO.

Игрок может завершить матч, поразив любой сектор в зоне удвоения или утроения, или в "яблочко", при котором количество очков уменьшается точно до нуля. При превышении игроком количества очков, необходимого для достижения ровно 0 очков или 1 очка, происходит "перебор", и оставшееся количество очков возвращается к значению до серии бросков игрока (оставшееся 1 очко также приводит к "перебору", поскольку невозможно уменьшить количество очков до нуля, попав в зону удвоения).

**L04 (Double In + Double Out):** Во время игры горят оба индикатора DI и DO.

Набор очков начинается при попадании в зону удвоения очков или в "яблочко", и завершается при попадании в зону удвоения очков или в "яблочко", при котором количество очков уменьшается ровно до нуля.

**L05 (Single In + Master Out):** Во время игры горит индикатор MO.

Игрок может завершить матч, поразив сектор в области удвоения или утроения, или в «яблочко», при котором количество очков уменьшается ровно до нуля.

**L06 (Double In + Master Out):** Во время игры горят оба индикатора DI и MO.

Набор очков начинается при попадании в зону удвоения очков или в "яблочко", и завершается при попадании в зону удвоения или утроения очков или в "яблочко", при котором количество очков уменьшается ровно до нуля.

Благодаря возможности выбора условий игры "кольцо/яблочко" 50/50 (и "яблочко", и кольцо дают 50 очков) или 25/50 ("яблочко" даёт 50 очков, кольцо даёт 25 очков), общее количество вариаций достигает 12, их можно выбрать в каждой игре. Чтобы играть было ещё веселее, игровое поле будет также показывать рейтинг и prd (очков на бросок) каждого игрока.

**Игры G07 – G12: 301 - 901 LEAGUE (с условиями игры Single In/Single Out, Double In/Single Out, Single In/Double Out, Double In/Double Out, «кольцо/яблочко 25/50 и 50/50)**

Игры подобны игре 301, но в них команды соревнуются друг с другом. Игроки с нечётными номерами образуют одну команду, а с чётными – другую. Командные очки, общие для всех членов команды, будут вычитаться из 301/501/601/70/801/901 при каждом броске дротика. Побеждает та команда, которая первая достигнет ровно 0 очков. В отличие от вариаций игры 301, данные игры позволяют также выбрать следующие 4 варианта формирования команд. Варианты: 2-С, 3-С, 4-С, Сyb

2-С: по 2 игрока в каждой команде

3-С: по 3 игрока в каждой команде

4-С: по 4 игрока в каждой команде

Сyb: 1 игрок против компьютерного игрока

**Игра G13: COUNT UP (с условиями игры 100, 200, 300, ..... 900, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)**

Цель игры – победить соперников, первым набрав заданное количество очков. Очки, набранные при броске каждого дротика, суммируются, и побеждает игрок, первый набравший заданное или большее количество очков. Возможное количество очков для набора – 100, 200, 300 ... 900 соответственно.

**G14: 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. Игроки начинают свой 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 G15: SHANGHAI (с условиями игры L01, L05, L10, L15)**

Каждый игрок должен по очереди поразить секторы с 1 по 20, а затем попасть в «яблочко». Попад дротиком в каждый сектор и набрав наибольшее количество очков, игрок побеждает. Игровое поле будет показывать номер сектора, в который необходимо попасть игроку.

Каждый игрок может набирать очки, попадая в любой нужный сектор (в простые секторы x1,



в зону удвоения x2, в зону утроения x3), а 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

### **Игра G16: HIGH-SCORE (с условиями игры H03, H04, H05 ... H14, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)**

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. На дисплее Cricket будет отображаться количество сыгранных раундов.

H03, H04, H05 ... H14 означает 3, 4, 5 ... 14 раундов соответственно.

### **Игра G17: SHOOT OUT (с условиями игры -03, -04, -05 ... -19, -20, -21)**

Устройство будет показывать случайный номер сектора, в который должен попасть игрок. За каждое верное попадание будет удерживаться один балл. Побеждает игрок, первым достигнувший нуля баллов, начиная с заданного количества баллов. Если игрок не попадает в мишень в течение 10 секунд, считается, что дротик попал мимо мишени, и на дисплее игрового поля автоматически сменяется номер сектора на другой случайный, который игрок должен поразить следующим броском дротика.

-03, -04, -05 ... -21 означает начальное количество баллов 3, 4, 5 ... 21 соответственно.





### **Игра G18: CRICKET (с условиями игры C00, C20, C25, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)**

1. Согласно правилам, в игре используются только секторы с количеством очков 15 - 20 и «яблочко». Все допустимые попадания подтверждаются и отображаются на дисплее Cricket.
2. После того как игрок 3 раза попадёт в сектор, сектор становится «открытым» (сектор может быть «закрытым» и «открытым» для набора очков) для этого игрока, и все будущие попадания по этому сектору будут давать количество очков, соответствующее этому сектору.
3. После того как все игроки 3 раза попадут в сектор, сектор становится «закрытым» и больше не даёт очков ни одному игроку.
4. Игрок, «открывший» сектор, может продолжать набирать очки до тех пор, пока сектор не станет «закрытым».
5. 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.

6. 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.

Условие игры	Описание
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.

Крикет	Один раз	Два раза	Открыт	Закрыт
Индикация				

**Примечание:**

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

**Игра G19: 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.

Условие игры	Описание
000	Можно поражать и «открывать» секторы 15 - 20 и «яблочко» в любом порядке.
020	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с 20 сектора. Порядок «открывания» последующих секторов - 19, 18, 17, 16, 15 и «яблочко».
025	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с «яблочка». Порядок

	«открывания» последующих секторов - 15, 16, 17, 18, 19 и 20.
--	--

**Игра G20: 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 после начала набора очков набранные очки засчитываются противнику. Побеждает игрок, первым «закрывший» все секторы и набравший наименьшее количество очков. Эта вариация позволяет игрокам набирать очки противникам, «закапывая» их всё глубже и глубже.

Условие игры	Описание
00С	Можно поражать и «открывать» секторы 15 - 20 и «яблочко» в любом порядке.
20С	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с 20 сектора. Порядок «открывания» последующих секторов - 19, 18, 17, 16, 15 и «яблочко».
25С	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с «яблочка». Порядок «открывания» последующих секторов - 15, 16, 17, 18, 19 и 20.

**Игра G21: KILLER CRICKET (с условиями игры Н00, Н20, Н25, «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.

Условие игры	Описание
Н00	Можно поражать и «открывать» секторы 15 - 20 и «яблочко» в любом порядке.
Н20	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с 20 сектора. Порядок «открывания» последующих секторов - 19, 18, 17, 16, 15 и «яблочко».
Н25	Можно поражать и «открывать» секторы, начиная с «яблочка». Порядок «открывания» последующих секторов - 15, 16, 17, 18, 19 и 20.

**Игра G22: LOW PITCH CRICKET (с условиями игры Е00, Е20, Е25, «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».

Условие игры	Описание
Е00	Можно «открывать» секторы 1 – 6 и «яблочко» в любом порядке
Е20	Сначала необходимо попасть и «открыть» сектор 6, а затем по порядку

	«открывать» секторы 5, 4, 3, 2, 1 и «яблочко».
E25	Сначала необходимо попасть и «открыть» «яблочко», а затем по порядку «открывать» секторы 1, 2, 3, 4, 5 и 6.

### **Игра G23: COLOR (с условиями игры 100, 200, 300, 400, 500)**

Чтобы начать матч, первый игрок должен бросить один дротик для определения цвета (цвет сектора 20 или цвет сектора 1), в который необходимо будет попадать. Если первый игрок своим броском попадает в «яблочко», он/она должна повторить бросок, чтобы определить цвет. Все игроки с нечётными номерами должны будут попадать в такой же цвет, что и первый игрок, а игроки с чётными номерами – в противоположный. Считается, что секторы в зоне удвоения и утроения имеют тот же цвет, что и обычный сектор. После этого каждый игрок пытается поразить его/её цвет, чтобы набрать очки и достичь установленного количества очков (которое определяется в настройках игры перед началом матча: 100, 200, 300, 400 или 500). Если игрок попадает дротиком в цвет противника, очки не засчитываются. «Яблочко» также не даёт очков. Побеждает игрок, который первый набрал заданное количество очков.

100, 200 ... 500 означает 100 очков, 200 очков ... 500 очков соответственно.

### **Игра G24: BONUS COLOR (с условиями игры 100, 200, 300, 400, 500)**

Матч проходит так же, как в игре Color, со следующим ИСКЛЮЧЕНИЕМ. Если игрок в результате броска дротика попадает в цвет противника, все игроки этого цвета получают на свой счёт данное количество очков.

100, 200 ... 500 означает 100 очков, 200 очков ... 500 очков соответственно.

### **Игра G25: CORRECTIONAL COLOR (с условиями игры 100, 200, 300, 400, 500)**

Матч проходит так же, как в игре Color, со следующим ИСКЛЮЧЕНИЕМ. Если игрок в результате броска дротика попадает в цвет противника, данное количество очков вычитается из набранного количества очков.

100, 200 ... 500 означает 100 очков, 200 очков ... 500 очков соответственно.

### **Игра G26: NO SCORE COLOR (с условиями игры 003, 004, 005, 006, 007)**

Матч проходит так же, как в игре Color, со следующим ИСКЛЮЧЕНИЕМ. Каждый игрок пытается поразить цель своего цвета, чтобы получить один балл. Если в результате броска дротика игрок попадает в цвет противника или за пределы мишени, один балл вычитается из общего количества баллов игрока, и ход переходит к другому игроку («яблочко» не даёт баллов). Побеждает игрок, у которого ещё остались баллы.

003, 004 ... 007 означает 3 балла, 4 балла ... 7 баллов соответственно.

### **Игра G27: FREE DART COLOR (с условиями игры 005, 010, 015, 020)**

Матч проходит так же, как в игре Color, со следующим ИСКЛЮЧЕНИЕМ. Каждый игрок пытается поразить цель своего цвета, чтобы набрать наибольшее возможное количество очков. Если в результате броска дротика игрок попадает в цвет противника, очки не засчитываются ("яблочко" не даёт очков). Побеждает игрок, набравший наибольшее итоговое количество очков после бросков всех дротиков.

005, 010, 015 и 020 означает 5 дротиков, 10 дротиков, 15 дротиков и 20 дротиков соответственно. На дисплее Cricket ведётся обратный отсчёт оставшихся у игрока дротиков.

### **Игра G28: OVERS (с условиями игры O03, O04, O05 ... O20, 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 количество очков, которое необходимо набрать (в первый раз количество очков назначается компьютером произвольно). Игрок выбывает из игры, когда у него заканчиваются все жизни. Побеждает последний оставшийся игрок.

O03 – O21 означает количество жизней от 3 до 21. На дисплее Cricket ведётся обратный отсчёт оставшихся у игрока жизней.

### **Игра G29: UNDERS (с условиями игры U03, U04, U05 ... U20, U21, «кольцо/яблочко» 25/50 и 50/50)**

Матч проходит так же, как в игре Overs, со следующим ИСКЛЮЧЕНИЕМ:

1. За каждый ход необходимо набрать как можно меньше очков.
2. За дротик, не попавший в мишень, начисляются 60 очков по нажатию кнопки *Miss*.

U03-U21 означает количество жизней от 3 до 21. На дисплее Cricket ведётся обратный отсчёт оставшихся у игрока жизней.

### **Игра G30: 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. Соответствие раундов и секторов:

Раунд	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Итого
Игрок													

D: Удвоение

T: Утроение

B: 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 по итогам матча наибольшее количество очков.

### **Игра G31: BIG-6 (с условиями игры b03, b04, b05 ... b20, b21)**

В начале игры необходимо попасть в простой сектор 6. За три броска первый игрок должен поразить сектор 6, чтобы «сохранить» свою жизнь. После поражения текущей цели, следующий брошенный дротик определяет цель противника. Если первому игроку не удастся поразить текущую цель за два броска, он теряет шанс определить следующую цель для второго игрока. Второй игрок будет бросать в новую цель, произвольно определяемую игровым устройством. 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.

b03 - b21 означает от 3 до 21 жизни соответственно. Количество оставшихся жизней отображается на дисплее Cricket.

### **Игра G32: 21 POINTS (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 бросая до 3 дротиков, или
2. Набрать наиболее близкое к 21 количество очков (если никто в данном раунде не наберёт 21 очко). Если игрок наберёт более 21 очка, происходит «перебор», в таком случае он балла не получает. После завершения матча побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

005, 006, 007 ... 011 означает 3 раунда, 6 раундов, 7 раундов ... 11 раундов соответственно. На индикаторе Cricket отображается количество оставшихся раундов.

Срок службы: не ограничен  
Изготовитель: HUIZHOU CREATIVE SPORTING GOODS CO.LTD  
(Хойчжоу Крейтив Спортинг 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