



# Дартс

Артикул: DARV06E

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



*Благодарим вас за приобретение продукта!*



1. Дартс не является игрушкой. Установка устройства должна выполняться взрослыми.
2. Изделие может стать причиной травм. Рекомендуется, чтобы дети играли в дартс под присмотром взрослых.

## Описание продукта

Изделие представляет собой усовершенствованную электронную мишень для дартса с 4 светодиодными дисплеями с красной подсветкой. На устройстве отображается вся необходимая информация для игроков. В системе предусмотрено 27 видов игр и 243 опции. Одновременно в дартс могут играть от 1 до 16 игроков.

Для работы требуется 4 батарейки типа АА (1,5В, батарейки в комплект не входят) или адаптер питания 6 В (постоянного тока). Адаптер является опциональным, в комплект поставки не входит.

Размер продукта: 51.5x44x2.7 см.

Данный товар не предназначен для коммерческого использования.

Если мишень не используется в течение 10 минут, она автоматически переключается в спящий режим.

## Установка мишени

При выборе места для установки мишени обратите внимание, что длина игрового поля перед мишенью должна быть около 3 метров. Крепить мишень следует на такой высоте, чтобы расстояние от пола до центра мишени составляло 1,73 метра. Линия броска располагается на расстоянии 2,37 метра от мишени.



Сегмент	Результат
Одинарный сегмент	Количество очков, обозначенных на сегменте
Двойной сегмент	Увеличение очков в 2 раза
Тройной сегмент	Увеличение очков в три раза
«булл-ай» (малое кольцо)	25 очков
Двойной «булл-ай» или «яблочко» мишени	25 очков, помноженных на двое – 50 очков



### Функциональные кнопки:

1. **“POWER”** – активация устройства. После нажатия на кнопку сначала вы услышите звуковой сигнал, после чего устройство будет готово к работе.
2. **“GAME”** – выбор одной из встроенных игр (G01—G27), окончание текущей игры или возврат на главное меню.
3. **“OPTION/SCORE”** – выбор опций игры; если нажать на кнопку во время игры, отобразится счёт текущего игрока.
4. **“PLAYER&CYBER&TEAM/ELIMINATE”** – определение количества игроков / команд; настройка автоматической игры (когда противником выступает система устройства); сброс результатов броска.
5. **“DOUBLE/MISS”** – опция для игры **G02** (подробности см. в инструкциях по игре), или используется для обозначения промаха.
6. **“HANDICAP”** – выбор уровня сложности: участники могут выбрать разные уровни сложности в одной и той же игре, чтобы быть на равных (в некоторых играх данная функция отсутствует).
7. **“SOUND”** – настройка уровня звука.
- 8 **“START/NEXT”** – начало игры или смена игрока.

## Индикатор звуков

“**Laser**” – попадание в одинарный сегмент.

“**Double**” – попадание в двойной сегмент.

“**Triple**” – попадание в тройной сегмент.

“**Score**” – получение очков.

“**Close**” – попадание в сегмент, завершающий игру.

“**Open**” – попадание в сегмент, начинающий игру.

“**Too High**” – счёт равен 0 или 1 (превышение допустимого значения).

“**Winner**” – определение системой победителя (когда первый из игроков выполняет цель игры).

“**Bull’s-Eye**” – попадание в «яблочко».

“**Next/Player**” – переход к следующему игроку (после завершению трёх бросков предыдущим).

“**Ye**” – попадание в верный сегмент.

“**Sorry**” – попадание в неверный сегмент.

## Правила игры

### **G01 Count up** (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Количество очков каждого участника возрастает с каждым броском. Первый игрок, достигший или превысивший назначенное число очков, становится победителем.

### **G02 Count down** (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Количество очков каждого игрока уменьшается с каждым ударом. Побеждает тот, кто первым достигнет 0.
2. Если счет игрока после броска достигает значения 1 или ниже 0, этот бросок не засчитывается, и у игрока сохраняется прежний счёт.
3. Нажмите на кнопку "**Double/Miss**", чтобы запустить одну из шести дополнительных опций игры:

"**Std**": стандартная опция.

"**Din**": **Double in**, начать игру можно, только если попасть в двойной сегмент.

"**Dou**": **Double out**, закончить игру можно, только если попасть в двойной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

"**Dio**": **Double in/out**, игра начинается и завершается попаданием в двойной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

"**Ain**": **Master in**, игра начинается после попадания в двойной или тройной сегмент.

"**AiD**": **Master in / Double out**, игра начинается после попадания в двойной или тройной сегмент, а завершается попаданием в двойной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

"**Aou**": **Master out**, игра завершается попаданием в двойной или тройной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

"**DiA**" : **Double in / Master out**, игра начинается попаданием в двойной сегмент и завершается попаданием в двойной или тройной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

"**Aio**": **Master in / Master out**, игра начинается и завершается попаданием в двойной или тройной сегмент. Если счет игрока после броска достигает значения 1, очки за последний бросок не засчитываются.

### **G03 Round Clock / Циферблат** (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) означает сегменты мишени, в которые должен попасть игрок.

2. "5" – сегменты от 1 до 5.  
"10" – сегменты от 1 до 10.  
"15" – сегменты от 1 до 15.  
"20" – сегменты от 1 до 20.
3. Игрок должен попасть дротиком в сегмент, который отобразится на мишени. При попадании устройство издаст сигнал "Ye", если попадания не было – "Sorry". После попадания в нужный сегмент, отобразится следующий.

#### **G04 Round Clock-Double / Двойной циферблат (205, 210, 215, 220)**

1. (205, 210, 215, 220) означает, что очки засчитываются только при попадании в "двойное кольцо" для данного номера.
2. "205" – сегменты от 1 до 5.  
"210" – сегменты от 1 до 10.  
"215" – сегменты от 1 до 15.  
"220" – сегменты от 1 до 20.
3. Игрок должен попасть дротиком в сегмент, который отобразится на мишени. При попадании устройство издаст сигнал "Ye", если попадания не было – "Sorry". После попадания в нужный сегмент, отобразится следующий.

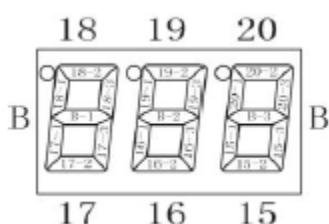
#### **G05 Round Clock-Triple / Тройной циферблат (305, 310, 315, 320)**

1. (305, 310, 315, 320) означает, что очки засчитываются только при попадании в "тройное кольцо" для данного номера.
2. "305" – сегменты от 1 до 5.  
"310" – сегменты от 1 до 10.  
"315" – сегменты от 1 до 15.  
"20" – сегменты от 1 до 20.
3. Игрок должен попасть дротиком в сегмент, который отобразится на мишени. При попадании устройство издаст сигнал "Ye", если попадания не было – "Sorry". После попадания в нужный сегмент, отобразится следующий.

#### **G06 Simple Cricket / Обычный крикет (000, 020, 025)**

1. В игре участвуют номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".
2. Для того, чтобы завладеть/закрыть номер, игрок должен выбить его трижды. Этого можно достигнуть:
  - или 3-мя одинарными попаданиями в данный номер.

- или одним одинарным и одним попаданием в "двойное кольцо" для данного номера.
  - или одним попаданием в "тройное кольцо" для данного номера.
3. "000" – игрок может бросать дротики в номера 15, 16, 17, 18, 19, 20 или "яблочко". Приоритетности в данном случае у зон нет.
- 4."020" – игрок должен закрыть по порядку номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".
5. "025" – игрок должен сначала закрыть "яблочко", затем номера 15, 16, 17, 18, 19, 20, следуя указанному порядку.
6. На каждом из сегментов есть по три индикатора. Когда по сегменту попадают, один индикатор гаснет. После того, как все индикаторы погаснут, игра завершается.



### **G07 Score Cricket (E00, E20, E25)**

1. В игре участвуют номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".
2. Для того, чтобы завладеть/закрыть номер, игрок должен выбить его трижды. Этого можно достигнуть:
  - или 3-мя одинарными попаданиями в данный номер.
  - или одним одинарным и одним попаданием в "двойное кольцо" для данного номера.
  - или одним попаданием в "тройное кольцо" для данного номера.
3. "000" – игрок может бросать дротики в номера 15, 16, 17, 18, 19, 20 или "яблочко". Приоритетности в данном случае у зон нет.
- 4."020" – игрок должен закрыть по порядку номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".
5. "025" – игрок должен сначала закрыть "яблочко", затем номера 15, 16, 17, 18, 19, 20, следуя указанному порядку.
6. Когда игрок «закроет» сегмент – попадёт в него три раза, он может набирать очки на этом сегменте до тех пор, пока сегмент «открыт» у соперника. Как только все игроки «закроют» сегмент, сегмент становится не активным.
7. Каждый игрок старается быстрее «закрыть» сегмент и набрать как можно больше очков, пока данный сегмент «открыт» у соперников.
8. После того, как все игроки «закрывают» сегмент, они переходят к следующему, который отобразится на мишени.

9. В игре побеждает тот игрок, у которого закрыты все учетные сегмента, и он имеет больше очков.

### **G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

1. В игре участвуют номера: 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".

2. Для того, чтобы завладеть/закрыть номер, игрок должен выбить его трижды. Этого можно достигнуть:

- или 3-мя одинарными попаданиями в данный номер.
- или одним одинарным и одним попаданием в "двойное кольцо" для данного номера.
- или одним попаданием в "тройное кольцо" для данного номера.

3. "000" – игрок может бросать дротики в номера 15, 16, 17, 18, 19, 20 или "яблочко". Приоритетности в данном случае у зон нет.

4."020" – игрок должен закрыть по порядку номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".

5. "025" – игрок должен сначала закрыть "яблочко", затем номера 15, 16, 17, 18, 19, 20, следуя указанному порядку.

6. Когда игрок «закроет» сегмент – попадет в него три раза, он может набирать очки на этом сегменте до тех пор, пока сегмент «открыт» у соперника. Как только все игроки «закроют» сегмент, сегмент становится не активным.

7. Очки, которые зарабатывает игрок, начисляются его соперникам.

8. Каждый игрок старается набрать как можно больше очков, пока данный сегмент «открыт» у соперников.

9. После того, как все игроки «закрывают» сегмент, они переходят к следующему, который отобразится на мишени.

10. В игре побеждает тот игрок, у которого закрыты все учетные сегмента, и у него меньше очков

### **G09 Double Score Cricket (D00, D20, D25)**

Чтобы «открыть» сегмент для получения очков, необходимо попасть по двойному сегменту, остальные правила аналогичны игре **Score Cricket**.

### **G10 Shove-A-Penny Cricket (P00, P20, P25)**

Так же, как и в стандартном крикете, в данной игре задействованы сегменты от 15 до 20 и «яблочко». Все игроки должны попасть в сегменты по очереди, заработав при этом за каждый сегмент три очка, прежде чем он перейдет к следующему. Одиночный сегмент даёт одно очко, двойной – два, тройной – три. Однако, если



игрок набирает больше трёх очков за сегмент, оставшиеся очки передаются следующему игроку. Первый игрок, набравший по три очка за все сегменты, становится победителем (Примечание: в игре должно быть не менее двух участников).

1. Задействованы сегменты 15, 16, 17, 18, 19, 20 и «яблочко».
2. Первый игрок, поразивший все сегменты трижды, становится победителем. Одиночный сегмент считается за один раз, двойной – за два и тройной – за три.
3. “P00” – игрок может бросать дротики в номера 15, 16, 17, 18, 19, 20 или "яблочко". Приоритетности в данном случае у зон нет.  
“P20” – игрок должен закрыть по порядку номера 20, 19, 18, 17, 16, 15 и "яблочко".  
“P25” – игрок должен сначала закрыть "яблочко", затем номера 15, 16, 17, 18, 19, 20, следуя указанному порядку.
4. Все сегменты на экране имеют индикаторы. При каждом попадании в целевой сегмент один индикатор гаснет.
5. Победителем считается тот игрок, который первым погасит индикаторы всех целевых сегментов.

### **G11 Scram Cricket (A00)**

Scram Cricket является ещё одной вариацией стандартного крикета. Игра состоит из двух раундов. В первом раунде игрок №1 должен «закрыть» сегменты 15-20 и "яблочко", пока игрок №2 пытается набрать как можно больше очков, попадая по сегментам, которые ещё «открыты». Первый раунд завершается после того, как игрок №1 «закрывает» все сегменты. Во втором раунде игроки меняются местами. Победителем считается игрок с наибольшим количеством очков

1. В игре предусмотрено всего два раунда, и только два игрока могут принять участие.
2. По завершению второго раунда игрок с большим количеством очков побеждает.

### **G12 Golf / Гольф (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) – показатели, которые можно выбрать в качестве целевого значения.
2. Игрок должен попасть в сегменты от 1 до 18 по порядку (сначала попасть в сегмент 1, затем в сегмент 2 и т.д.).
3. Цель игры – набрать наименьшее количество очков. Если попадания не было ни одним из трёх дротиков за ход, это называют «плохой дротик», и игрок получает 5 очков. При попадании в "тройное кольцо" для данного номера игрок получает 1 очко (орлиный дротик). За попадание в "двойное кольцо" для данного номера игрок получает 2 очка (птичий дротик). При попадании в обычный сегмент игрок получает 3 очка.

4. Игрок может остановиться на любой попытке, не обязательно выполнять все три броска – в зачёт идёт последний выполненный бросок. Если при первом броске игрок попадает в обычный сегмент и набирает 3 очка, он может решить – остановиться или сделать ещё попытку. При желании продолжить игру он может как уменьшить свои очки, так и набрать их (если две оставшиеся попытки будут неудачные, в конечном счёте он наберёт 5 очков).

5. Игрок, который достиг целевого значения очков или превысил его, будет исключен из игры. Когда остаётся только один игрок, этот игрок становится победителем. Или, когда все 18 ходов завершены, игрок с наименьшим количеством очков становится победителем.

### **G13 Bing / Бинго (132, 141, 168, 189)**

1. Цель игры – трижды поразить все указанные сегменты. Первый, кто сделает это, считается победителем.

2. Игра бывает в четырёх вариациях, в зависимости от сегментов, в которые необходимо попасть (обязательно соблюдение порядка сегментов):

- 132 – сегмента 15, 4, 8, 14 и 3.
- 141 – сегмента 17, 13, 9, 7 и 1.
- 168 – сегмента 20, 16, 12, 6 и 2.
- 189 – сегмента 19, 10, 18, 5 и 11.

3. Для того, чтобы закрыть сегмент, игрок должен выбить его трижды. Этого можно достигнуть:

- или 3-мя одинарными попаданиями в данный номер.
- или одним одинарным и одним попаданием в "двойное кольцо" для данного номера.
- или одним попаданием в "тройное кольцо" для данного номера.

После этого игрок переходит к следующему сегменту.

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

1. В игре задействованы все сегменты мишени.

2. (03, 05 ...21) означает общее количество раундов в игре. В каждом раунде предусмотрено по три броска.

3. Попадание в одиночный сегмент даёт очки, соответствующие сегменту. В двойной сегмент – увеличение очков вдвое. В тройной сегмент – увеличение в три раза.

4. По завершению всех раундов победителем считается игрок с наибольшим количеством очков.

### **G15 All Five (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)**

(Внимание: для того, чтобы пропустить очередь, нажмите кнопку “MISS”).

В каждом раунде игроки должны набрать сумму, кратную 5. И каждая кратная «5» считается одним очком. Например, при попадании в сегменты 2, 8, 5, сумма составляет 15, и игрок может получить за раунд 3 очка, так как если 15 разделить на 5, получается три. Первый игрок, набравший 31/41/51/61/71/81/91 очков, станет победителем.

Очки не зачисляются в случаях:

- а. Сумма очков за раунд (3 дротика) не делится на 5.
- б. Игрок бросает 3-й дротик и промахивается, хотя счет за предыдущие 2 дротика делится на 5.
- в. За раунд не начисляются очки, если за три броска было хотя бы одно не попадание по мишени. Если в раунде одного броска нет, значит, нет и 3-х дротиков – просто нажмите кнопку «далее», чтобы перейти к следующему игроку.

### **G16 ShangHai (101, 105, 110, 115)**

1. В игре задействованы сегменты:

101 – от 1 до 20 и «яблочко»

105 – от 5 до 20 и «яблочко»

110 – от 10 до 20 и «яблочко»

115 – от 15 до 20 и «яблочко»

2. Требуется только одно попадание по каждому сегменту, после чего сегмент автоматически меняется на следующий. Игрок получает очки в том случае, если попадает дротиком в сегмент.

3. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

### **G17 Forty one (40)**

1. Начальное количество очков у игроков – 40, затем броски выполняются по сегментам в следующей последовательности: 20, 19, 18, 17, 16, 15, «яблочко», 41. Игрок, который попал по целевому сегменту, получает очки по стандартным правилам игры (обратите внимание, что очки засчитывается только за попадание в ЦЕЛЕВОЙ сегмент для раунда), тот, кто промахнулся или пропустил ход, уменьшает количество своих очков вдвое. Цифра 41 означает любой сегмент, главное, чтобы сумма трёх бросков равнялась 41, или количество набранных очков уменьшится в половину.

2. Победителем считается игрок с наибольшим количеством очков.

### **G18 Double Down (d40)**

1. Начальное количество очков у игроков – 40, затем броски выполняются по сегментам в следующей последовательности: 15, 16, любой двойной, 17, 18, любой тройной, 19, 20, «яблочко». Целевые сегменты для всех игроков в каждом раунде одинаковые.
2. При попадании в сегмент очки засчитываются по стандартным правилам (обратите внимание, что очки засчитывается только за попадание в ЦЕЛЕВОЙ сегмент для раунда), если ни один из трёх дротиков не попал по мишени, или игрок отказывается от своих попыток, в этом раунде он не набирает очков, а предыдущий счёт уменьшается вдвое.
3. Победителем считается игрок с наибольшим количеством очков.

### **G19 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. Начальный счёт для всех игроков равняется 0. Бросок за броском игроки набирают счёт, и первый, кто достигнет целевого значения, становится победителем. Если при броске сумма его очков превышает целевой параметр, происходит «взрыв», и результат за последний бросок не засчитывается.
3. Если после одного броска счёт текущего игрока становится равным счёту предыдущего, значит, игрок «попался», и его счёт обнуляется.

### **G20 Big Little – простой уровень (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. У всех игроков есть определённое количество жизней. Когда жизни заканчиваются, участник выходит из игры. Первый игрок должен попасть по сегменту, номер которого выпал случайным образом.
3. Попав по цели с первой или со второй попытки, игрок может выбрать новую цель, используя третий дротик. Если игрок попадает по цели все три раза или не может выбрать новую подходящую цель, то номер сегмента для следующего игрока выпадет случайным образом. Если игрок не может попасть по цели три раза, «жизнь» будет потеряна, право бить по цели перейдёт к следующему игроку.
4. Бить можно по любой части сегмента – одинарной, двойной или тройной.
5. После того, как в игре остаётся один человек, игра завершается, и игрок объявляется победителем.

### **G21 Big Little – сложный уровень (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. У всех игроков есть определённое количество жизней. Когда жизни заканчиваются, участник выходит из игры. Первый игрок должен попасть по сегменту, номер которого выпал случайным образом.
3. Попав по цели с первой или со второй попытки, игрок может выбрать новую цель, используя третий дротик. Если игрок попадает по цели все три раза или не может выбрать новую подходящую цель, то номер сегмента для следующего игрока выпадет случайным образом. Если игрок не может попасть по цели три раза, «жизнь» будет потеряна, право бить по цели перейдёт к следующему игроку.
4. Бить необходимо по одному и тому же сегменту.
5. После того, как в игре остаётся один человек, игра завершается, и игрок объявляется победителем.

### **G22 Killer / Киллер (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра начинается после того, как все игроки выберут сегменты.
3. Попав по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.
4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.
5. Попав по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.
6. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников.
7. При попадании в сегмент система издаст звуковой сигнал “Yes” и “No”, если попадания не было.
8. Выигрывает последний «оставшийся в живых».
9. В игре должно участвовать 2 и более игроков.

### **G23 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра

начинается после того, как все игроки выберут сегменты.

3. Попав по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.
4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.
5. Попав по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.
6. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников.
7. При попадании в сегмент система издаст звуковой сигнал “Yes” и “No”, если попадания не было.
8. (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) — цифра означает, что игрок может стать киллером, только попав по двойной секции выбранного номера сегмента.
9. Выигрывает последний «оставшийся в живых».
10. В игре должно участвовать 2 и более игроков.

#### **G24 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. В начале игры на экране появляется надпись SEL, предлагающая участнику выбрать сегмент. Первый сегмент, по которому тот попадёт, станет его сегментом. Затем другой игрок нажимает на кнопку NEXT и выбирает сегмент для себя. Игра начинается после того, как все игроки выберут сегменты.
3. Попав по своему сегменту после начала игры, участник становится киллером.
4. Далее он получает очки (жизни), попадая по сегментам соперников, отнимает их. Количество очков можно посмотреть на экране, нажав на кнопку SCORES.
5. Попав по своему сегменту снова, игрок перестаёт быть киллером и теряет одно очко.
6. Киллер должен постараться отнять жизни у соперников.
7. При попадании в сегмент система издаст звуковой сигнал “Yes” и “No”, если попадания не было.
8. (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) — цифра означает, что игрок может стать киллером, только попав по двойной секции выбранного номера сегмента.
9. Выигрывает последний «оставшийся в живых».
10. В игре должно участвовать 2 и более игроков.

#### **G25 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.

2. Номер сегмента, по которому нужно попасть, выдаётся случайным образом. Игрок должен попасть по нему в течение 10 секунд, иначе этот бросок не будет засчитан. При попадании в цель устройство издаст сигнал "Yes", и "No", если попадания не было. Попад по одному сегменту, вы получите номер следующего.
3. Каждое попадание в сегмент отнимает у вас одно очко.
4. Победителем становится тот, кто первым лишится всех очков.

### **G26 Legs over** (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. По правилам игрок должен постараться получить больше очков, чем предыдущий участник. Если за одну попытку (состоящую из трёх бросков подряд) он набирает такое же количество очков или меньше, чем предыдущий игрок, то лишается одной жизни.
3. Пропускать броски нельзя. Если игрок откажется выполнять броски и нажмёт кнопку START, то также потеряет одну жизнь.
4. При потере всех жизней участник выбывает из игры.
5. После того, как в игре остаётся один человек, игра завершается, и игрок объявляется победителем.
6. В игре должно участвовать более 2 игроков.

### **G27 Legs Under** (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Игроку случайным образом выпадает сегмент, который он должен поразить в течение 10 секунд.
2. По правилам игрок должен постараться получить меньше очков, чем предыдущий участник. Если за одну попытку (состоящую из трёх бросков подряд) он набирает такое же количество очков или больше, чем предыдущий игрок, то лишается одной жизни.
3. Пропускать броски нельзя. Если игрок откажется выполнять броски и нажмёт кнопку START, то также потеряет одну жизнь.
4. При потере всех жизней участник выбывает из игры.
5. После того, как в игре остаётся один человек, игра завершается, и игрок объявляется победителем.
6. В игре должно участвовать более 2 игроков.

