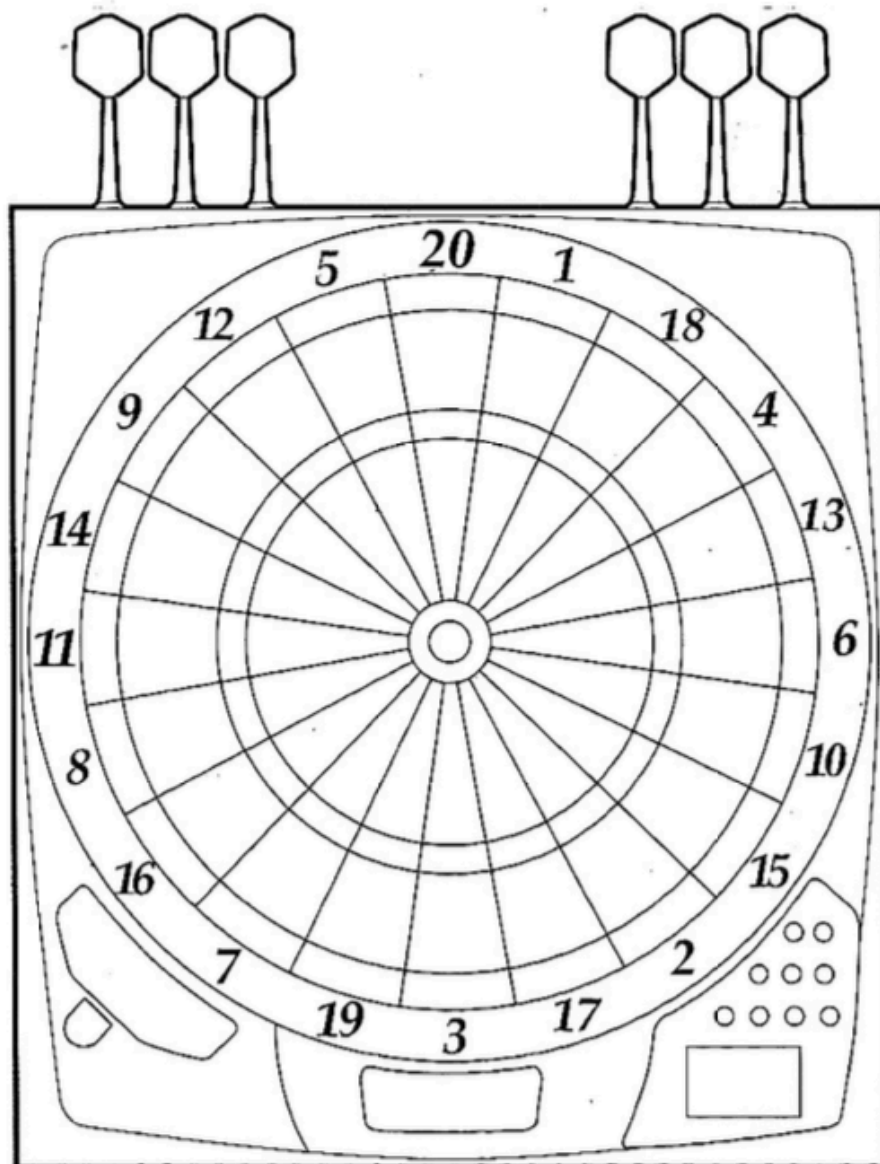


WORLD CHAMPION

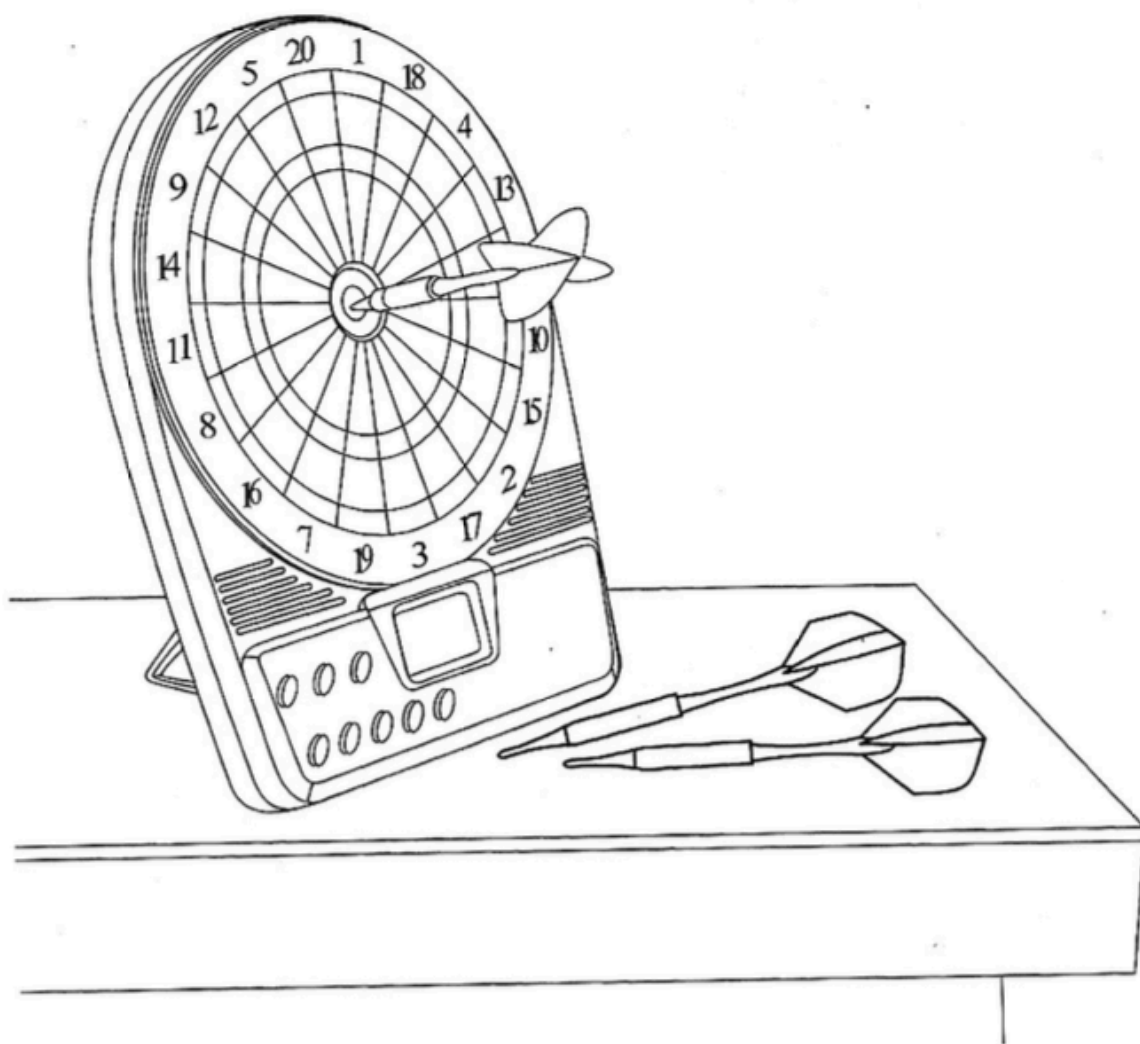


DIANA ELECTRÓNICA

No.189 / No.289 / No.489

**Manual de Usuario e Instrucciones de
Juegos**

WORLD CHAMPION



**Diana Electrónica No.189 / No.289 /
No.489
Manual de Usuario e Instrucciones de
Juegos**

Gracias por comprar su Diana Electrónica M.Y.

Advertencia:

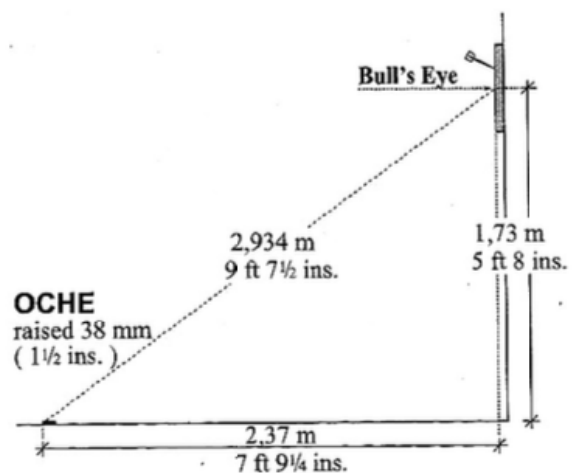
Esta diana no es un juguete y solo debe usarse bajo la supervisión de un adulto competente. Una vez que haya terminado de jugar, asegúrese de que los dardos se guarden de forma segura y fuera del alcance de los niños pequeños.

Características del Producto

- Pantalla LCD
- Retroiluminación LCD azul
- Calcula las puntuaciones automáticamente
- Sonidos electrónicos cuando los dardos golpean el tablero
- 18 Juegos con múltiples niveles y múltiples opciones
- Máximo 8 jugadores
- Se apaga automáticamente después de 30 minutos tras el juego

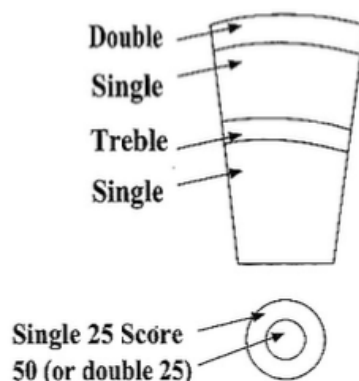
Configuración Estándar

Elija un lugar en la pared con unos 3 metros despejados al frente para colgar la diana a una altura de 1.73 metros desde el suelo hasta el Bull's Eye (centro). Los jugadores deben situarse a 2.37 metros de distancia (la línea de tiro u oche) de la diana al lanzar los dardos. (Ver la imagen)



Sistema de Puntuación

Segmento	Resultado
Segmentos de puntuación sencilla	Puntuación X1
Segmentos de puntuación doble	Puntuación X2
Segmentos de puntuación triple	Puntuación X3
Anillo interior	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definición de Botones

1. Presione el botón "POWER" y el juego entrará en estado de funcionamiento normal después de escuchar un sonido.
2. Use el botón "GAME" para elegir juegos (G01-G18). El botón "GAME" también puede salir de un juego y volver al estado original.
3. El botón "OPTION" se puede usar para elegir un subjuego del juego (G01-G18).
4. Use el botón "PLAYER" para elegir el número de jugadores antes de jugar, el valor predeterminado es 2.
5. Botón "HANDICAP" (usado para elegir la dificultad del juego). Por ejemplo, si 4 jugadores están jugando al juego "G01" al mismo tiempo, el jugador uno puede elegir 800, el jugador dos puede elegir 200, el jugador tres puede elegir 500 y el jugador cuatro puede elegir 300.
6. Botón "LIGHT" (usado para encender o apagar la retroiluminación LCD).
7. El botón "DOUBLE IN/OUT" solo se usa para G02, consulte las instrucciones de funcionamiento del juego para más detalles.
8. El botón "SOUND" se usa para elegir sonido o silencio.
9. El botón "ELIMINATE" se usa para borrar o reanudar la puntuación del dardo actual.
10. El botón "START/NEXT" se usa para iniciar un juego y cambiar al siguiente jugador.

Indicación de Sonido

"Laser" Este sonido se emite cuando se golpean los Segmentos de Puntuación Sencilla. "Double" Este aviso se emite cuando se golpea un Segmento de Puntuación Doble. "Treble" Este aviso se emite cuando se golpea un Segmento de Puntuación Triple. "Bull's Eye" Este aviso se emite cuando se golpea el Bull's-Eye.

"Too High" Este aviso se emite cuando la puntuación llega a 0 o es igual a 1 y solo se usa en el juego "G02".

"Score" Este aviso se emite cuando el jugador obtiene la puntuación, solo se usa en los juegos "G05" y "G06".

"Close" Este aviso se emite cuando se golpea el segmento que finaliza el juego.

"Open" Este aviso se emite cuando se golpea el segmento que abre o inicia el juego.

"Winner" ¡Este aviso se emite cuando se logra la puntuación ganadora!

"NEXT PLAYER" Este aviso se emite para indicar que se presione el botón START/NEXT ya que el jugador anterior habrá lanzado sus 3 dardos.

"Ye" Este aviso se emite cuando se golpea el segmento "objetivo".

"SORRY" Este aviso se emite cuando se golpea un segmento que "no es el objetivo".

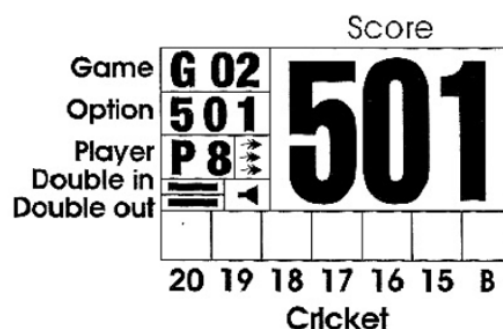
Instrucciones de Funcionamiento del Juego

G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Las puntuaciones de cada jugador se acumularán desde 0 por cada acierto. El primer jugador que alcance o supere la puntuación designada es el ganador.

G02 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Las puntuaciones de cada jugador se restarán de la puntuación establecida por cada acierto. El primer jugador en alcanzar la puntuación de 0 es el ganador.
2. Los jugadores pueden elegir varios modos de juego usando el botón "DOUBLE IN/OUT". (Ver la imagen de abajo)



Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

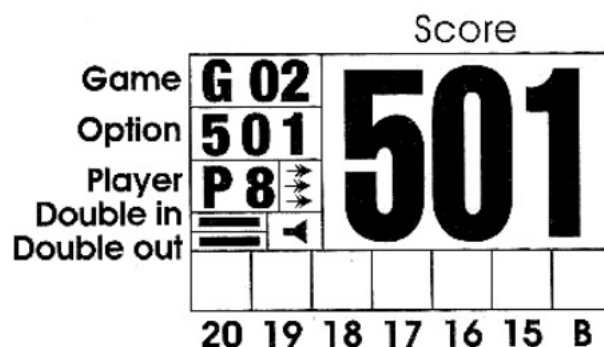
Cuando se muestra "Double in", significa que el juego solo puede comenzar lanzando un doble (es decir, golpeando el "Segmento Doble").

Double out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Cuando se muestra "Double out", significa que el juego solo puede terminar lanzando un doble; sin embargo, si después de lanzar uno, dos o tres dardos la puntuación es 1 o inferior a 0, significa "bust" (dardos fallidos) y el jugador no puede registrar ninguna puntuación, volviendo a la puntuación desde la que comenzó y se emitirá el aviso "Too High!".

Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Cuando se muestran "Double in" y "Double out", significa que el juego debe comenzar y terminar lanzando un doble.



G03 Round Clock (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Significa golpear cualquier segmento de puntuación para obtener puntos.
2. 5 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 5 en orden.
3. 10 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 10 en orden.
4. 15 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 15 en orden.
5. 20 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 20 en orden. Después de elegir uno de los niveles anteriores, el jugador debe lanzar sus dardos al segmento según el aviso dado; después de cada lanzamiento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".

G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) Significa que solo puede golpear el segmento de puntuación doble para obtener puntos.
2. "205" Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 10.
5. "210" Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 10. "215" Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 15. "220" Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 20.

3. El jugador debe lanzar sus dardos al segmento según lo indicado. Si se golpea el segmento correcto, se indicará el siguiente segmento y escuchará "Yes" o "Sorry".

G05 Round Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) Significa que solo puede golpear el segmento de puntuación triple para obtener puntos. 305 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 5. 310 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 10. 315 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 15. 320 Golpear los segmentos de puntuación del 1 al 20.
2. El jugador debe lanzar sus dardos al segmento según lo indicado. Si se golpea el segmento correcto, se indicará el siguiente segmento y escuchará "Yes" o "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

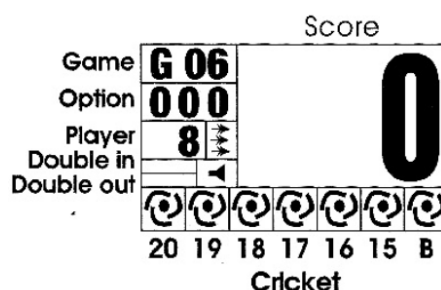
1. Solo es válido cuando se golpea 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el bull's-eye.
2. El jugador que sea el primero en golpear todos los segmentos anteriores tres veces es el ganador.

Golpear segmento de puntuación sencilla - cuenta una vez. Golpear segmento de puntuación doble - cuenta dos veces. Golpear segmento de puntuación triple - cuenta tres veces.

3. "000" - Puede golpear cualquier segmento del 15, 16, 17, 18, 19, 20 y bull's-eye. Estos segmentos se pueden golpear en cualquier orden.

"020" - Debe golpear el 20 tres veces primero, luego seguir con 19, 18, 17, 16, 15 y bull's eye en orden. "025" - Debe golpear el bull's-eye tres veces primero, luego seguir con 15, 16, 17, 18, 19, 20 en orden.

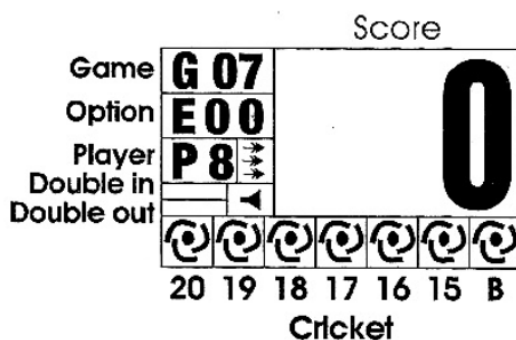
4. Cada segmento tiene tres indicadores "^". Cuando se golpea una vez, se encenderá un "^". Cuando todos los "^" se enciendan, el juego termina. (Ver la imagen de abajo).



5. El jugador que encienda todos los "^^" primero es el ganador.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Solo es válido cuando se golpea 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el bull's-eye.
2. El jugador que sea el primero en golpear todos los segmentos anteriores tres veces es el ganador. Golpear segmento de puntuación sencilla – cuenta una vez. Golpear segmento de puntuación doble – cuenta dos veces. Golpear segmento de puntuación triple – cuenta tres veces.
3. "E00" - Puede golpear cualquier segmento del 15, 16, 17, 18, 19, 20 y bull's-eye. Los segmentos se pueden golpear en cualquier orden. "E20" - Debe golpear el segmento 20 tres veces primero, luego seguir con 19, 18, 17, 16, 15 y bull's-eye en orden. "E25" - Debe golpear el bull's-eye tres veces primero, luego seguir con 15, 16, 17, 18, 19, 20 en orden.
4. Cada segmento tiene tres indicadores "^^". Cuando se golpea una vez, se encenderá un "^^".
5. Cada segmento de puntuación está abierto y solo puede puntuar después de que cada jugador lo golpee 3 veces, pero se cerrará y no se podrá puntuar si todos los jugadores lo golpean 3 veces.
6. Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación 3 veces para que entre en estado "open" (abierto) y pueda comenzar a puntuar.
7. Antes de que los oponentes terminen los 3 aciertos para abrir el segmento de puntuación, el jugador puede continuar golpeando otros segmentos de puntuación "abiertos" para él/ella para obtener puntuaciones más altas.
8. Después de que todos los jugadores terminen los 3 aciertos del mismo segmento de puntuación, este segmento se cerrará y no se podrá puntuar de nuevo. Los jugadores deben elegir otro segmento de puntuación para golpear y obtener puntos.
9. El jugador que primero cierre todos los segmentos de puntuación especificados con la puntuación más alta, o el jugador con la puntuación más alta después de que todos los segmentos estén cerrados, es el ganador. (Ver la imagen de abajo).

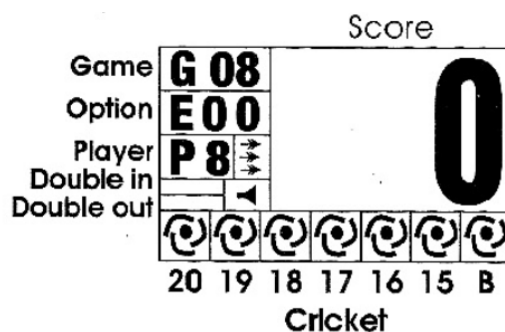


G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

1. Solo es válido cuando se golpea 15, 16, 17, 18, 19, 20 o el bull's-eye.
2. El jugador que primero golpee todos los segmentos anteriores tres veces es el ganador.

Golpear segmento de puntuación sencilla – cuenta una vez. Golpear segmento de puntuación doble – cuenta dos veces. Golpear segmento de puntuación triple – cuenta tres veces.

3. "C00" - Puede golpear cualquier segmento del 15, 16, 17, 18, 19, 20 y bull's-eye. Los segmentos se pueden golpear en cualquier orden. "C20" - Debe golpear el 20 tres veces primero, luego seguir con 19, 18, 17, 16, 15 y bull's eye en orden. "C25" - Debe golpear el bull's-eye tres veces primero, luego seguir con 15, 16, 17, 18, 19, 20 en orden.
4. Cada segmento tiene tres indicadores "^". Cuando se golpea una vez, se encenderá un "^".
5. Cada segmento de puntuación está abierto y puede puntuar después de que cada jugador lo golpee 3 veces, pero se cerrará y no se podrá puntuar si todos los jugadores lo golpean 3 veces.
6. Los puntos obtenidos por el jugador actual se sumarán a las puntuaciones de todos los oponentes.
7. Cada jugador debe intentar golpear el segmento de puntuación 3 veces para que pueda entrar en estado "open" y luego pueda puntuar.
8. Antes de que los oponentes terminen los 3 aciertos para abrir el segmento de puntuación, el jugador puede continuar golpeando otros segmentos de puntuación "abiertos" para que los oponentes obtengan puntuaciones más altas.
9. Después de que todos los jugadores terminen los 3 aciertos del mismo segmento de puntuación, este segmento se cerrará y no se podrá puntuar de nuevo. Los jugadores deben elegir otro segmento de puntuación para golpear y obtener puntos.
10. El jugador que cierre todos los segmentos de puntuación especificados con la puntuación más baja, o el jugador con la puntuación más baja después de que todos los segmentos estén cerrados, es el ganador. (Ver la imagen de abajo).



G09 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) se puede elegir como la puntuación seleccionada.
2. El jugador debe golpear el segmento numérico del 1 al 18 en orden. (Golpear 1 con el primer lanzamiento, 2 con el segundo lanzamiento y así sucesivamente). Si se golpea el segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" por un acierto o "Sorry" por un fallo.
3. El jugador debe intentar obtener la puntuación más baja. Si tres dardos de un turno fallan, significa un "bad dart" (dardo malo) y se añaden 5 puntos. Si se golpea el segmento de puntuación triple, se otorga 1 punto (dardo Eagle). Si se golpea el segmento de puntuación doble, se otorgan 2 puntos (dardo Bird). Si se golpea el segmento de puntuación sencilla, se otorgan 3 puntos. Puede usar cualquiera de los 3 dardos para terminar un turno, pero solo el último dardo se usará para calcular la puntuación.
4. Si golpea el segmento de puntuación sencilla con el primer dardo y obtiene 3 puntos, puede decidir entrar en el siguiente turno. Pero si desea obtener una puntuación más baja, puede continuar lanzando. Pero si ambos últimos 2 lanzamientos fallan, finalmente obtendrá 5 puntos.
5. El jugador que alcance o supere la puntuación seleccionada será expulsado del juego. Cuando solo quede un jugador, este será el ganador. O si después de terminar los 18 turnos, el jugador con la puntuación más baja es el ganador.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Los segmentos numéricos serán mostrados por la computadora automáticamente, el jugador que golpee todos los segmentos numéricos especificados 3 veces primero es el ganador. Si se golpea el segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" si se golpea o "Sorry" si falla.
2. 132-Golpear con la secuencia de segmentos 15, 4, 8, 14,
- 3.
3. 141-Golpear con la secuencia de segmentos 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Golpear con la secuencia de segmentos 20, 16, 12, 6,
- 2.
5. 189-Golpear con la secuencia de segmentos 19, 10, 18, 5, 1.
6. El jugador debe golpear un segmento numérico tres veces y luego puede pasar a golpear el siguiente segmento numérico. Golpear segmento de puntuación sencilla, cuenta una vez. Golpear segmento de puntuación doble, cuenta dos veces. Golpear segmento de puntuación triple, cuenta tres veces.

G11 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa el valor de vida original del jugador.
2. Cada jugador tiene un valor de vida básico al principio. Cuando un jugador no tiene valor de vida, queda fuera del juego. El primer jugador debe golpear el segmento numérico que se da al azar.
3. Si el jugador puede golpear el objetivo usando su primer o segundo dardo, el jugador puede establecer un nuevo objetivo usando el tercer dardo. Si el jugador golpea el objetivo usando los tres dardos o no puede establecer un nuevo objetivo efectivo, entonces el nuevo objetivo se dará al azar para el siguiente jugador. Si este jugador no puede golpear el objetivo con tres dardos, se perderá un punto, este objetivo será golpeado por el siguiente jugador continuamente. Si se dispara al segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" si acierta o "Sorry" si falla.
4. Es un acierto válido si se golpea cualquier lugar del segmento numérico objetivo, sin importar si es un segmento de puntuación sencilla, doble o triple.
5. Cuando solo queda un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

G12 Big Little Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. La opción (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa el valor de vida original del jugador.
2. Cada jugador tiene un valor de vida básico al principio. Cuando un jugador no tiene valor de vida, queda fuera del juego. El primer jugador que sale debe golpear el segmento numérico "objetivo" al azar.
3. Si el jugador puede golpear el objetivo usando su primer o segundo dardo, el jugador puede establecer un nuevo objetivo usando el tercer dardo. Si el jugador golpea el objetivo usando los tres dardos o no puede establecer un nuevo y efectivo objetivo, entonces el nuevo objetivo se dará al azar para el siguiente jugador. Si este jugador no puede golpear el objetivo con tres dardos, se perderá un punto, este objetivo será golpeado por el siguiente jugador. Si se dispara al segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".
4. Solo es válido cuando se golpea la misma sección de puntuación del segmento numérico objetivo.

5. Cuando solo queda un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.

G13 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa el valor de vida inicial del jugador.
2. Al entrar en el juego, las ventanas de puntuación muestran "SEL" (Select) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación golpeado por el jugador se elige para ser usado como su segmento. Luego presione el botón "NEXT" para permitir que el siguiente jugador elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido sus segmentos de puntuación, comienza el juego.
3. Después de que todos los jugadores seleccionen sus segmentos de puntuación, pueden comenzar a golpear. Solo después de que el jugador golpee su propio segmento de puntuación puede convertirse en un asesino (killer) durante el juego.
4. Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por un asesino oponente, se le quitará un punto a este jugador. Los puntos de vida se muestran directamente en la pantalla. Cada jugador puede consultar la puntuación presionando el botón "SCORES".
5. Si el jugador se ha convertido en un "killer" y dispara a su propio segmento objetivo, dejará de ser "killer" y se le deducirá un punto de sus puntos de vida.
6. El asesino debe trabajar duro para quitar puntos a los oponentes golpeando el segmento de puntuación del oponente.
7. Si se dispara al segmento objetivo, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".
8. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa que el jugador puede convertirse en un asesino al golpear el segmento numérico seleccionado, sin importar si es un segmento de puntuación sencilla, doble o triple.
9. Cuando solo queda un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.
10. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

G14 Killer - Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. La opción (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa el valor de vida inicial del jugador.
2. Al entrar en el juego, las ventanas de puntuación muestran "SEL" (Select) para

indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación golpeado por el jugador se elige para usar como su segmento. Luego presione el botón "NEXT" para permitir que el siguiente jugador elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido sus segmentos de puntuación, el juego puede comenzar.

3. Después de que todos los jugadores seleccionen los segmentos de puntuación, pueden comenzar a golpear. Solo después de que el jugador golpee su propio segmento de puntuación puede convertirse en un asesino durante el juego.

4. Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por el asesino oponente, se le quitará un punto a este jugador. Los puntos de vida se muestran directamente en la pantalla. Cada jugador puede consultar la puntuación presionando el botón "SCORES".

5. Si el jugador se ha convertido en un "killer" y dispara a sus propios segmentos objetivo, dejará de ser un asesino y se le deducirá un punto de sus puntos de vida.

6. El asesino debe trabajar duro para quitar puntos a los oponentes golpeando el segmento de puntuación del oponente.

7. Si se dispara al segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".

8. La opción (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa que el jugador puede convertirse en un asesino solo cuando golpea el segmento numérico seleccionado con la sección de puntuación doble.

9. Cuando solo queda un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador. 10. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

G15 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. La opción (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa el valor de vida inicial del jugador.

2. Al entrar en el juego, las ventanas de puntuación muestran "SEL" (Select) para indicar al jugador que elija un segmento de puntuación para sí mismo. El primer segmento de puntuación golpeado por el jugador se elige para usar como su segmento. Luego presione el botón "NEXT" para permitir que el siguiente jugador elija su segmento de puntuación. Después de que todos los jugadores hayan elegido sus segmentos de puntuación, el juego puede comenzar.

3. Después de que todos los jugadores seleccionen sus segmentos de puntuación, pueden comenzar a golpear. Solo después de que el jugador golpee su segmento de puntuación puede convertirse en un asesino durante el juego.

4. Cuando el segmento de puntuación de un jugador es golpeado por el asesino, se le deducirá un punto a este jugador. Los puntos de vida se muestran directamente en la pantalla. Cada jugador puede consultar la puntuación presionando el botón "SCORES".
5. Si el jugador se ha convertido en un "killer" y dispara a su propio objetivo, dejará de ser un asesino y perderá un punto de vida de esta puntuación.
6. El asesino debe trabajar duro para quitar puntos a los oponentes golpeando el segmento de puntuación del oponente.
7. Si se dispara al segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".
8. La opción (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa que el jugador puede convertirse en un asesino solo cuando golpea el segmento numérico seleccionado con la sección de puntuación triple.
9. Cuando solo queda un jugador que tiene valor de vida, el juego termina y este jugador es el ganador.
10. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

G16 Shoot Out (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. La opción (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa el valor de vida inicial del jugador.
2. Se da un segmento numérico al azar para que el jugador lo golpee. El jugador debe golpearlo en diez segundos, o este acierto será retirado. Si se dispara al segmento, se indicará el siguiente segmento y se le avisará "Yes" o "Sorry".
3. Cada disparo que golpee el segmento "objetivo" sencillo, doble o triple reducirá un punto.
4. El jugador cuyos puntos se hayan reducido a 0 primero es el ganador.

G17 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. La opción (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa el valor de vida inicial del jugador.
2. El jugador debe intentar puntuar más o igual a la puntuación más alta anterior realizada en un turno. Cuando un jugador puntúa menos que el total anterior de tres dardos, se le quita una (Vida) al jugador. El último jugador al que le quede una (Vida) es el ganador.
3. Los jugadores no tienen permitido borrar puntos. Si el jugador presiona el

botón START directamente o ninguno de sus dardos golpea los segmentos, también perderá una (Vida).

4. El jugador será eliminado cuando su número de vida sea 0 y se escuchará un sonido como recordatorio.

5. Cuando solo queda un jugador, el juego termina y este jugador es el ganador.

6. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

5. Cuando solo queda un jugador, el juego termina y este jugador es el ganador.

6. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.

G18 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. La opción (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) significa el valor de vida inicial del jugador.

2. El objetivo es superar la puntuación más baja de tres dardos en total. Cuando el total de tres dardos es superior al récord, se le quita una (Vida) al jugador. El último jugador al que le quede una (Vida) es el ganador.

3. Los jugadores no tienen permitido borrar puntos. Si el jugador presiona el botón START directamente o ningún dardo golpea los segmentos, también perderá una (Vida).

4. El jugador será eliminado cuando su número de vida sea 0, y se escuchará un sonido como recordatorio.

5. Cuando solo queda un jugador, el juego termina y este jugador es el ganador.

6. El juego debe ser jugado por más de 2 jugadores.