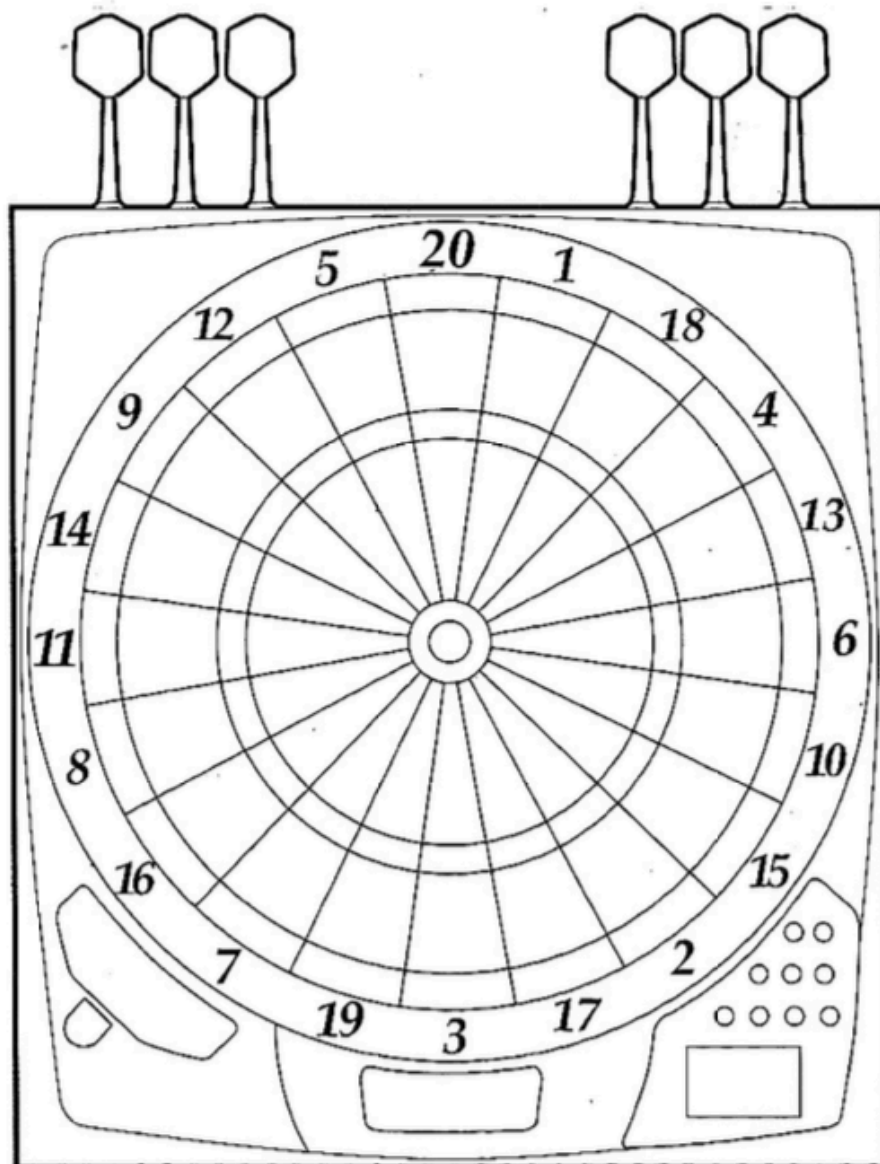


WORLD CHAMPION

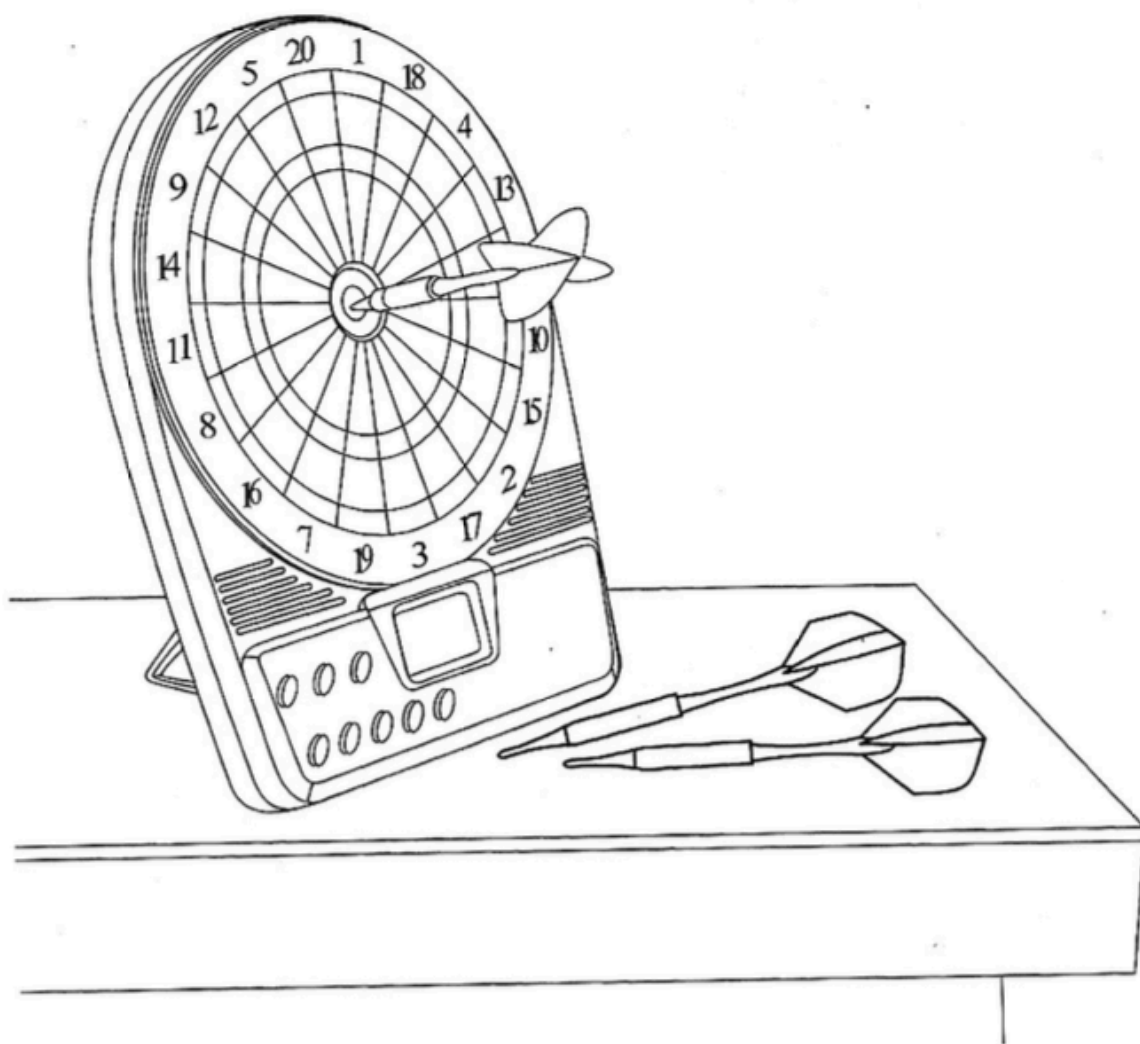


**ELEKTROONILINE
NOOLEMÄNGULAUD**

No.189 / No.289 / No.489

Kasutusjuhend ja mängujuhised

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektrooniline
noolemängulaud
Kasutusjuhend ja mängujuhised**

Täname, et ostsite M.Y elektroonilise noolemängulaua.

Hoiatus:

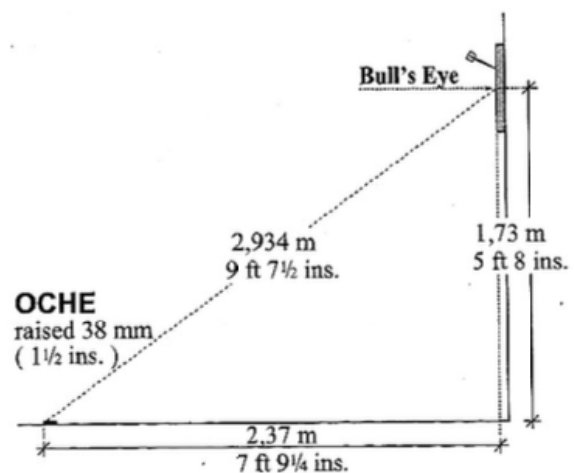
See noolemängulaud ei ole mänguasi ja seda tohib kasutada ainult pädeva täiskasvanu järelevalve all. Pärast mängimise lõpetamist veenduge, et nooled on pandud ohutusse kohta ja väikelastele kättesaamatusse kohta.

Toote omadused

- LCD-ekraan
- Sinine LCD-taustvalgustus
- Arvutab tulemused automaatselt
- Elektroonilised helid, kui nooled tabavad lauda
- 18 mängu mitme taseme ja valikuga
- Maksimaalselt 8 mängijat
- Lülitub automaatselt välja 30 minutit pärast mängu lõppu

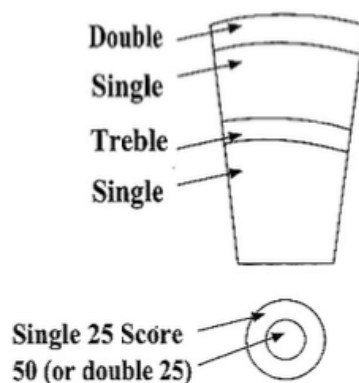
Standardne seadistamine

Valige seinal koht, kus on ees umbes 3 meetrit vaba ruumi, et riputada noolemängulaud 1.73 meetri kõrgusele põrandast kuni märklaua keskkohani (Bull's Eye). Mängijad peaksid nooli visates seisma noolemängulauast 2.37 meetri kaugusel (viskejoon ehk oche). (Vt pilti)



Punktsüsteem

Sektor	Tulemus
Ühekordne sektor	Punktisumma X1
Kahekordne sektor	Punktisumma X2
Kolmekordne sektor	Punktisumma X3
Sisemine ring	1 X 25
Märklaua keskpunkt	50 (25X2)



Nuppude määratlus

1. Vajutage nuppu "POWER" ja mäng lülitub pärast helisignaali tavapärasesse tööolekusse.
 2. Kasutage nuppu "GAME" mängude valimiseks (G01-G18). Nupuga "GAME" saab ka mängust väljuda ja naasta algsesse olekusse.
 3. Nuppu "OPTION" saab kasutada mängu alamängu valimiseks (G01-G18).
 4. Kasutage nuppu "PLAYER" mängijate arvu valimiseks enne mängimist, vaikeväärtus on 2.
 5. Nupp "HANDICAP" (kasutatakse mängu raskusastme valimiseks). Näiteks kui 4 mängijat mängivad korraga mängu "G01", saab esimene mängija valida 800, teine mängija 200, kolmas mängija 500 ja neljas mängija 300.
 6. Nupp "LIGHT" (kasutatakse LCD-taustvalgustuse sisse- või väljalülitamiseks).
 7. Nuppu "DOUBLE IN/OUT" kasutatakse ainult mängu G02 jaoks, üksikasju vaadake mängu kasutusjuhendist.
 8. Nuppu "SOUND" kasutatakse heli valimiseks või vaigistamiseks.
 9. Nuppu "ELIMINATE" kasutatakse praeguse noole skoori tühistamiseks või taastamiseks.
 10. Nuppu "START/NEXT" kasutatakse mängu alustamiseks ja järgmisele mängijale üleminekuks.
- Heli märguanded
- "Laser" See heli kõlab, kui tabatakse ühekordseid sektoreid.
- "Double" See teade antakse, kui tabatakse kahekordset sektorit.
- "Treble" See teade antakse, kui tabatakse kolmekordset sektorit.
- "Bull's Eye" See teade antakse, kui tabatakse märklaua keskpunkti.

"Ye" See teade antakse, kui tabatakse "sihtmärk"-sektorit. "SORRY"
See teade antakse, kui tabatakse sektorit, mis ei ole sihtmärk.
Mängu kasutusjuhend

1. Iga mängija skoor väheneb määratud skoorist iga tabamuse korral. Võitja on esimene mängija, kes jõuab skoorini 0.
2. Mängijad saavad valida erinevaid mängurežiime, kasutades nuppu "DOUBLE IN/OUT". (Vt allolevat pilti)

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

Kui kuvatakse "Double out", tähendab see, et mäng saab lõppeda ainult kahekordse sektori tabamisega - kui aga pärast ühe, kahe või kolme noole viskamist on skoor 1 või alla 0, tähendab see "lõhki" (bust) viskamist ja mängija ei saa ühtegi punkti kirja ning naaseb skoorini, millest ta alustas, ning antakse teade "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Kui kuvatakse "Double in" ja "Double out", tähendab see, et mäng peab algama ja lõppema kahekordse sektori tabamisega.

	Score						
Game	G 02		501				
Option	5 0 1						
Player	P 8	→→→					
Double in	==	↵					
Double out							
	20	19	18	17	16	15	B

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

1. (5, 10, 15, 20) Tähendab, et punktide saamiseks tuleb tabada mis tahes punktisektorit.
2. 5 Tabage sektoreid 1 kuni 5 järjekorras.
3. 10 Tabage sektoreid 1 kuni 10 järjekorras.
4. 15 Tabage sektoreid 1 kuni 15 järjekorras.
5. 20 Tabage sektoreid 1 kuni 20 järjekorras. Pärast ühe ülaltoodud taseme valimist peab mängija viskama oma nooled sektorisse vastavalt antud juhistele - pärast iga viset näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Tähendab, et punktide saamiseks tohib tabada ainult kahekordseid sektoreid.
2. "205" Tabage sektoreid 1 kuni
5. "210" Tabage sektoreid 1 kuni 10. "215" Tabage sektoreid 1 kuni
15. "220" Tabage sektoreid 1 kuni 20.

3. Mängija peab viskama oma nooled sektorisse vastavalt juhistele. Kui tabatakse õiget sektorit, teatatakse järgmine sektor ja kuulete "Yes" või "Sorry".

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

- (305, 310, 315, 320) Tähendab, et punktide saamiseks tohib tabada ainult kolmekordseid sektoreid. 305 Tabage sektoreid 1 kuni 5. 310 Tabage sektoreid 1 kuni 10. 315 Tabage sektoreid 1 kuni 15. 320 Tabage sektoreid 1 kuni 20.
- Mängija peab viskama oma nooled sektorisse vastavalt juhistele. Kui tabatakse õiget sektorit, teatatakse järgmine sektor ja kuulete "Yes" või "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

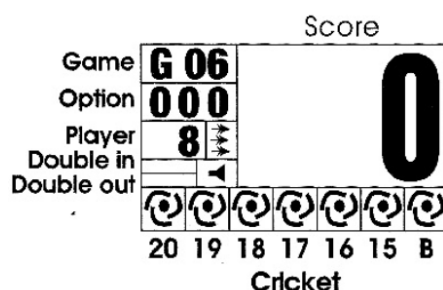
- Kehtib ainult siis, kui tabatakse sektoreid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või märklaua keskpunkti.
- Võitja on mängija, kes esimesena tabab kõiki ülaltoodud sektoreid kolm korda.

Ühekordse sektori tabamus - loeb ühe korra. Kahekordse sektori tabamus - loeb kaks korda. Kolmekordse sektori tabamus - loeb kolm korda.

3. "000" - Võite tabada mis tahes sektorit 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti. Neid sektoreid võib tabada mis tahes järjekorras.

"020" - Peate esmalt tabama 20 kolm korda, seejärel järjekorras 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti. "025" - Peate esmalt tabama märklaua keskpunkti kolm korda, seejärel järjekorras 15, 16, 17, 18, 19, 20.

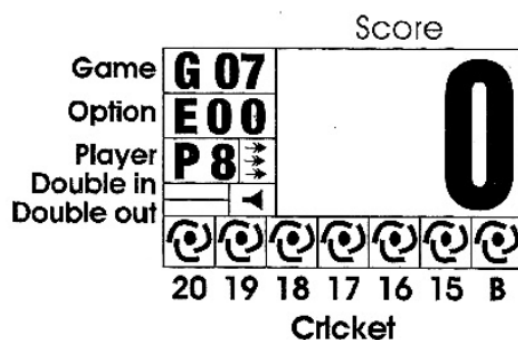
4. Igal sektoril on kolm "^" indikaatorit. Kui seda tabatakse üks kord, süttib üks "^". Kui kõik "^" süttivad, on mäng läbi. (Vt allolevat pilti.)



5. Võitja on mängija, kes süütab esimesena kõik "^^" indikaatorid.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Kehtib ainult siis, kui tabatakse sektoreid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või märklaua keskpunkti.
2. Võitja on mängija, kes esimesena tabab kõiki ülaltoodud sektoreid kolm korda. Ühekordse sektori tabamus – loeb ühe korra. Kahekordse sektori tabamus – loeb kaks korda. Kolmekordse sektori tabamus – loeb kolm korda.
3. "E00" - Võite tabada mis tahes sektorit 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti. Sektoreid võib tabada mis tahes järjekorras.
"E20" - Peate esmalt tabama 20 sektorit kolm korda, seejärel järjekorras 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti. "E25" - Peate esmalt tabama märklaua keskpunkti kolm korda, seejärel järjekorras 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Igal sektoril on kolm "^^" indikaatorit. Kui seda tabatakse üks kord, süttib üks "^^".
5. Iga punktisektor on avatud ja sellega saab punkte koguda alles pärast seda, kui iga mängija on seda 3 korda tabanud, kuid see suletakse ja punkte ei saa enam koguda, kui kõik mängijad on seda 3 korda tabanud.
6. Iga mängija peab püüdma tabada punktisektorit 3 korda, et see läheks olekusse "open" (avatud) ja saaks hakata punkte koguma.
7. Enne kui vastased lõpetavad 3 tabamust punktisektori avamiseks, saab mängija jätkata teiste tema jaoks "avatud" punktisektorite tabamist, et saada kõrgemaid skoori.
8. Pärast seda, kui kõik mängijad on lõpetanud sama punktisektori 3 tabamust, suletakse see sektor ja sellega ei saa enam punkte koguda. Mängijad peaksid valima punktide saamiseks teise punktisektori.
9. Võitja on mängija, kes esimesena suleb kõik määratud punktisektorid kõrgeima skooriga, või mängija, kellel on kõrgeim skoor pärast kõigi sektorite sulgemist. (Vt allolevat pilti.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Kehtib ainult siis, kui tabatakse sektoreid 15, 16, 17, 18, 19, 20 või märklaua keskpunkti. 2. Võitja on mängija, kes esimesena tabab kõiki ülaltoodud sektoreid kolm korda.

Ühekordse sektori tabamus – loeb ühe korra. Kahekordse sektori tabamus – loeb kaks korda. Kolmekordse sektori tabamus – loeb kolm korda.

3. "C00" - Võite tabada mis tahes sektorit 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja märklaua keskpunkti. Sektoreid võib tabada mis tahes järjekorras. "C20" - Peate esmalt tabama 20 kolm korda, seejärel järjekorras 19, 18, 17, 16, 15 ja märklaua keskpunkti. "C25" - Peate esmalt tabama märklaua keskpunkti kolm korda, seejärel järjekorras 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Igal sektoril on kolm "^" indikaatorit. Kui seda tabatakse üks kord, süttib üks "^".

5. Iga punktisektor on avatud ja sellega saab punkte koguda pärast seda, kui iga mängija on seda 3 korda tabanud, kuid see suletakse ja punkte ei saa enam koguda, kui kõik mängijad on seda 3 korda tabanud.

6. Praeguse mängija kogutud punktid lisatakse kõigi vastaste skooridele.

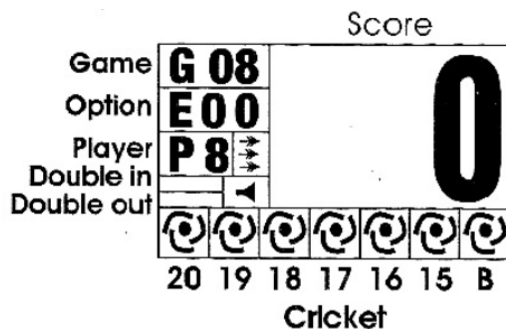
7. Iga mängija peab püüdma tabada punktisektorit 3 korda, et see saaks minna olekusse "open" ja seejärel punkte koguda.

8. Enne kui vastased lõpetavad 3 tabamust punktisektori avamiseks, saab mängija jätkata teiste "avatud" punktisektorite tabamist, et lasta vastastel saada kõrgemaid skooride.

9. Pärast seda, kui kõik mängijad on lõpetanud sama punktisektori 3 tabamust, suletakse see sektor ja sellega ei saa enam punkte koguda.

Mängijad peaksid valima punktide saamiseks teise punktisektori. 10.

Võitja on mängija, kes suleb kõik määratud punktisektorid madalaima skooriga, või mängija, kellel on madalaim skoor pärast kõigi sektorite sulgemist. (Vt allolevat pilti.)



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

1. Valitud skooriks saab valida (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
2. Mängija peab tabama numbrisektoreid 1 kuni 18 järjekorras. (1 esimese viskega, 2 teisega ja nii edasi). Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse tabamuse korral "Yes" või möödalasu korral "Sorry".
3. Mängija peaks püüdma saada võimalikult madala skoori. Kui korra kolm noolt mööda lähevad, tähendab see "halba noolt" ja lisatakse 5 punkti. Kui tabatakse kolmekordset sektorit, antakse 1 punkt (Eagle dart). Kui tabatakse kahekordset sektorit, antakse 2 punkti (Bird dart). Kui tabatakse ühekordset sektorit, antakse 3 punkti. Korra lõpetamiseks võite kasutada mis tahes 3 noolt, kuid skoori arvutamiseks kasutatakse ainult viimast noolt.
4. Kui tabate esimese noolega ühekordset sektorit ja saate 3 punkti, võite otsustada minna järgmisele korrale. Aga kui soovite saada madalamat skoori, võite jätkata viskamist. Kuid kui mõlemad viimased 2 viset mööda lähevad, saate lõpuks 5 punkti.
5. Mängija, kes saavutab või ületab valitud skoori, eemaldatakse mängust. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, on see mängija võitja. Või kui kõik 18 korda on lõpetatud, on võitja madalaima skooriga mängija.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Arvuti näitab numbrisektoreid automaatselt, võitja on mängija, kes tabab esimesena kõiki määratud numbrisektoreid 3 korda. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse tabamuse korral "Yes" või möödalasu korral "Sorry".
2. 132-Tabage sektorite järjekorras 15, 4, 8, 14,
- 3.
3. 141-Tabage sektorite järjekorras 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Tabage sektorite järjekorras 20, 16, 12, 6,
- 2.
5. 189-Tabage sektorite järjekorras 19, 10, 18, 5, 1.
6. Mängija peab tabama numbrisektorit kolm korda ja saab seejärel liikuda edasi järgmise numbrisektori tabamisele. Ühekordse sektori tabamus loeb ühe korra. Kahekordse sektori tabamus loeb kaks korda. Kolmekordse sektori tabamus loeb kolm korda.

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

1. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Igal mängijal on alguses baaselude väärtus. Kui mängijal pole enam elusid, on ta mängust väljas. Esimene mängija peab tabama juhuslikult antud numbrisektorit.
3. Kui mängija suudab sihtmärki tabada oma esimese või teise noolega, saab mängija luua uue sihtmärgi kolmanda noolega. Kui mängija tabab sihtmärki kõigi kolme noolega või ei suuda luua uut kehtivat sihtmärki, antakse järgmisele mängijale uus sihtmärk juhuslikult. Kui see mängija ei suuda sihtmärki kolme noolega tabada, kaotatakse üks punkt, seda sihtmärki peab seejärel järgmine mängija pidevalt tabama. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse tabamuse korral "Yes" või möödalasu korral "Sorry".
4. Tabamus on kehtiv, kui tabatakse sihtmärgi numbrisektori mis tahes osa, olgu see ühekordne, kahekordne või kolmekordne sektor.
5. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

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

1. Valik (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Igal mängijal on alguses baaselude väärtus. Kui mängijal pole enam elusid, on ta mängust väljas. Esimene mängija, kes on väljas, peab tabama juhuslikult numbrisektorit "target".
3. Kui mängija suudab sihtmärki tabada oma esimese või teise noolega, saab mängija luua uue sihtmärgi kolmanda noolega. Kui mängija tabab sihtmärki kõigi kolme noolega või ei suuda luua uut ja tõhusat sihtmärki, antakse järgmisele mängijale uus sihtmärk juhuslikult. Kui see mängija ei suuda sihtmärki kolme noolega tabada, kaotatakse üks punkt, seda sihtmärki peab tabama järgmine mängija. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".
4. See on kehtiv ainult siis, kui tabatakse sihtmärgi numbrisektori sama punktiosa.

5. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

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

1. Valik (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Mängu sisenemisel kuvatakse skooriakendes "SEL" (Select), et öelda mängijale, et ta valiks endale punktisektori. Esimene mängija poolt tabatud punktisektor valitakse tema sektoriks. Seejärel vajutage nuppu "NEXT", et lasta järgmisel mängijal valida oma punktisektor. Pärast seda, kui kõik mängijad on oma punktisektorid valinud, mäng algab.
3. Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud oma punktisektorid, saavad nad hakata tabama. Alles pärast seda, kui mängija tabab oma punktisektorit, saab temast kogu mängu ajaks tapja (killer).
4. Kui vastasest tapja tabab mängija punktisektorit, võetakse sellelt mängijalt üks punkt maha. Elupunktid kuvatakse otse ekraanil. Iga mängija saab skoori vaadata, vajutades nuppu "SCORES".
5. Kui mängijast on saanud "tapja" ja ta tabab oma sihtsektorit, ei ole ta enam "tapja" ja tema elupunktidest lahutatakse üks punkt.
6. Tapja peaks pingutama, et võtta vastastelt punkte, tabades vastase punktisektorit.
7. Kui sihtsektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".
8. Valik (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) tähendab, et mängija võib saada tapjaks, kui ta tabab valitud numbrisektorit, olgu see ühekordne, kahekordne või kolmekordne sektor.
9. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja. 10. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

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

1. Valik (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Mängu sisenemisel kuvatakse skooriakendes "SEL" (Select), et

vihjata mängijale, et ta valiks endale punktisektori. Esimene mängija poolt tabatud punktisektor valitakse tema sektoriks. Seejärel vajutage nuppu "NEXT", et lasta järgmisel mängijal valida oma punktisektor. Pärast seda, kui kõik mängijad on oma punktisektorid valinud, võib mäng alata.

3. Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud punktisektorid, saavad nad hakata tabama. Alles pärast seda, kui mängija tabab oma punktisektorit, saab temast kogu mängu ajaks tapja.

4. Kui vastasest tapja tabab mängija punktisektorit, võetakse sellelt mängijalt üks punkt. Elupunktid kuvatakse otse ekraanil. Iga mängija saab skoori vaadata, vajutades nuppu "SCORES".

5. Kui mängijast on saanud "tapja" ja ta tabab oma sihtsektoreid, ei ole ta enam tapja ja tema elupunktidest lahutatakse üks punkt.

6. Tapja peaks pingutama, et võtta vastastelt punkte, tabades vastase punktisektorit.

7. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".

8. Valik (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) tähendab, et mängija võib saada tapjaks ainult siis, kui ta tabab valitud numbrisektori kahekordset osa.

9. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja. 10. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

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

1. Valik (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tähistab mängija algset elude arvu.

2. Mängu sisenemisel kuvatakse skooriakendes "SEL" (Select), et öelda mängijale, et ta valiks endale punktisektori. Esimene mängija poolt tabatud punktisektor valitakse tema sektoriks. Seejärel vajutage nuppu "NEXT", et lasta järgmisel mängijal valida oma punktisektor. Pärast seda, kui kõik mängijad on oma punktisektorid valinud, võib mäng alata.

3. Pärast seda, kui kõik mängijad on valinud oma punktisektorid, saavad nad hakata tabama. Alles pärast seda, kui mängija tabab oma punktisektorit, saab temast kogu mängu ajaks tapja.

4. Kui tapja tabab mängija punktisektorit, lahutatakse sellelt mängijalt üks punkt. Elupunktid kuvatakse otse ekraanil. Iga mängija saab skoori vaadata, vajutades nuppu "SCORES".
5. Kui mängijast on saanud "tapja" ja ta tabab oma sihtmärki, ei ole ta enam tapja ja kaotab sellest skoorist ühe elupunkti.
6. Tapja peaks pingutama, et võtta vastastelt punkte, tabades vastase punktisektorit.
7. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".
8. Valik (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) tähendab, et mängija võib saada tapjaks ainult siis, kui ta tabab valitud numbrisektori kolmekordset osa.
9. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, kellel on elusid, on mäng läbi ja see mängija on võitja. 10. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

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

1. Valik (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Mängijale antakse tabamiseks juhuslik numbrisektor. Mängija peab seda tabama kümne sekundi jooksul, vastasel juhul võetakse see tabamus ära. Kui sektorit tabatakse, näidatakse järgmist sektorit ja teile teatatakse "Yes" või "Sorry".
3. Iga lask, mis tabab "sihtmärk"-sektori ühekordset, kahekordset või kolmekordset osa, vähendab ühe punkti.
4. Võitja on mängija, kelle punktid on esimesena vähenenud 0-ni.

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

1. Valik (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tähistab mängija algset elude arvu.
2. Mängija peaks püüdma saavutada suurema või võrdse skoori kui eelmine ühe korra kõrgeim skoor. Kui mängija skoorib vähem kui eelmine kolme noole kogusumma, võetakse mängijalt üks (elu) ära. Võitja on viimane mängija, kellel on (elu) alles.
3. Mängijatel ei ole lubatud punkte tühistada. Kui mängija vajutab

otse nuppu START või kui ükski tema nooltest ei taba sektoreid, kaotab ta samuti ühe (elu).

4. Mängija elimineeritakse, kui tema elude arv on 0, ja meeldetuletuseks kõlab helisignaal.

5. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

6. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

5. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

6. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.

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

1. Valik (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) tähistab mängija algset elude arvu.

2. Eesmärk on lüüa kolme noole madalaimat kogusummat. Kui kolme noole kogusumma on suurem kui rekord, võetakse mängijalt üks (elu) ära. Võitja on viimane mängija, kellel on (elu) alles.

3. Mängijatel ei ole lubatud punkte tühistada. Kui mängija vajutab otse nuppu START või kui ükski nool ei taba sektoreid, kaotab ta samuti ühe (elu).

4. Mängija elimineeritakse, kui tema elude arv on 0, ja meeldetuletuseks kõlab helisignaal.

5. Kui alles on jäänud vaid üks mängija, on mäng läbi ja see mängija on võitja.

6. Mängu peaks mängima rohkem kui 2 mängijat.