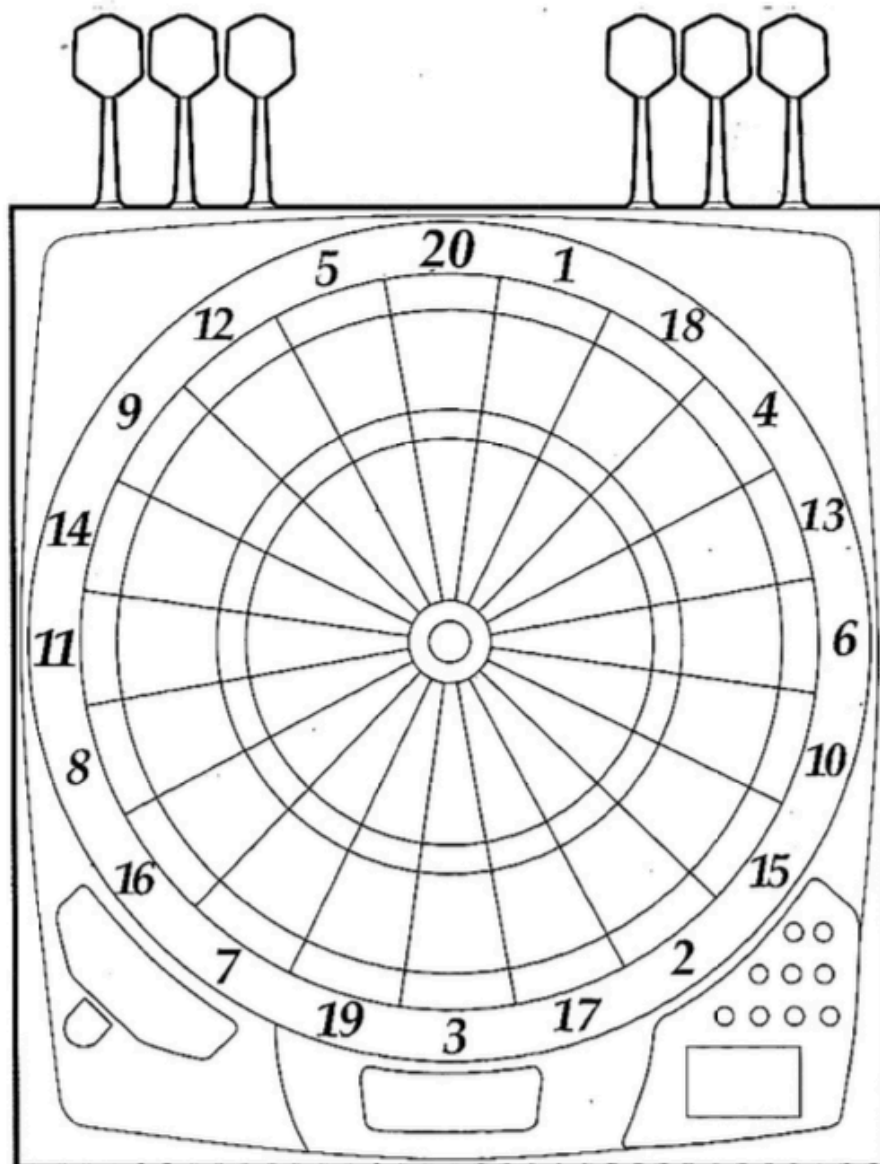


WORLD CHAMPION

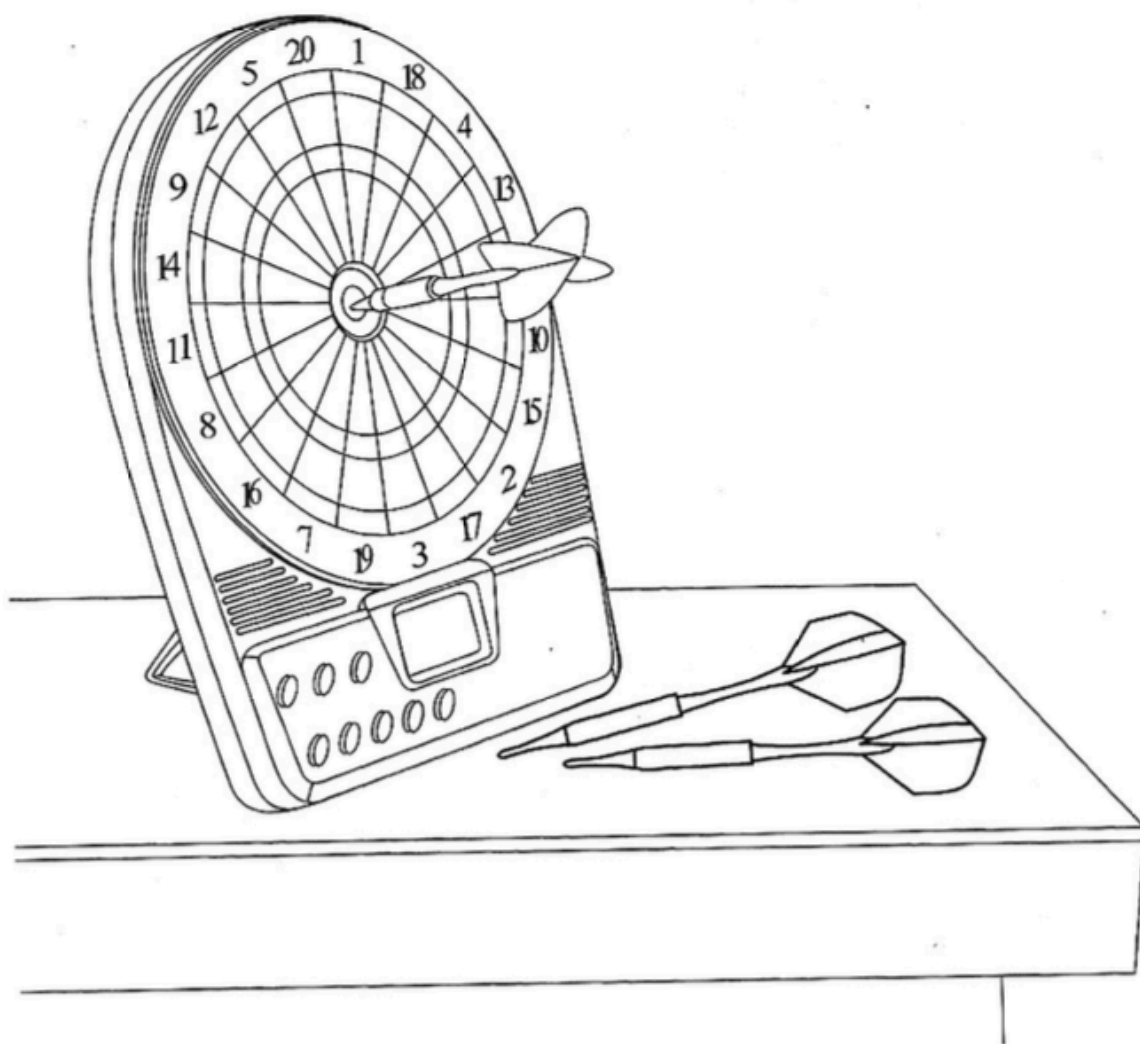


**ELEKTRONIČKA
PIKADO PLOČA**

No.189 / No.289 / No.489

Korisnički priručnik i upute za igre

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronička
pikado ploča
Korisnički priručnik i upute za igre**

Zahvaljujemo na kupnji M.Y elektroničke pikado ploče.

Upozorenje:

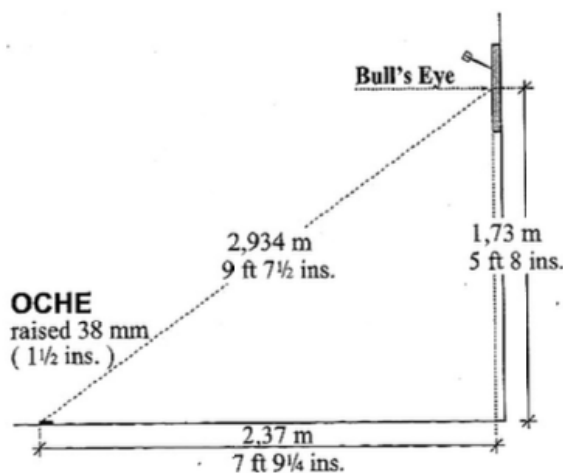
Ova pikado ploča nije igračka i smije se koristiti samo pod nadzorom kompetentne odrasle osobe. Nakon završetka igre, pobrinite se da su strelice sigurno odložene i izvan dohvata male djece.

Značajke proizvoda

- LCD zaslon
- Plavo LCD pozadinsko osvjetljenje
- Automatski izračunava rezultate
- Elektronički zvukovi pri pogotku strelice u ploču
- 18 igara s više razina i više opcija
- Maksimalno 8 igrača
- Automatski se isključuje 30 minuta nakon igre

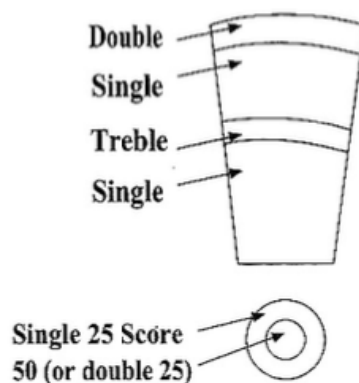
Standardno postavljanje

Odaberite mjesto na zidu s oko 3 metra slobodnog prostora ispred za vješanje pikado ploče na visinu od 1.73 metra od poda do središta (Bull's Eye). Igrači bi trebali stajati na udaljenosti od 2.37 metara (linija bacanja - oče) od ploče prilikom bacanja strelica. (Pogledajte sliku)



Sustav bodovanja

Segment	Rezultat
Pojedinačni segmenti bodovanja	Bodovi X1
Dvostruki segmenti bodovanja	Bodovi X2
Trostruki segmenti bodovanja	Bodovi X3
Unutarnji prsten	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definicija tipki

1. Pritisnite tipku "POWER" i igra ulazi u normalno radno stanje nakon što čujete zvuk.
2. Koristite tipku "GAME" za odabir igara (G01- G18). Tipka "GAME" također može izaći iz igre i vratiti se u početno stanje.
3. Tipka "OPTION" može se koristiti za odabir pod-igre unutar igre (G01-G18).
4. Koristite tipku "PLAYER" za odabir broja igrača prije početka, zadana vrijednost je 2.
5. Tipka "HANDICAP" (koristi se za odabir težine igre). Na primjer, ako 4 igrača igraju igru "G01" istovremeno, prvi igrač može odabrati 800, drugi 200, treći 500, a četvrti 300.
6. Tipka "LIGHT" (koristi se za uključivanje ili isključivanje LCD pozadinskog osvjetljenja).
7. Tipka "DOUBLE IN/OUT" koristi se samo za G02, molimo pogledajte upute za rad igre za detalje.
8. Tipka "SOUND" koristi se za odabir zvuka ili isključivanje zvuka (mute).
9. Tipka "ELIMINATE" koristi se za brisanje ili vraćanje rezultata trenutne strelice. 10. Tipka "START/NEXT" koristi se za početak igre i promjenu na sljedećeg igrača. Zvučna indikacija "Laser" Ovaj zvuk se emitira kada su pogođeni pojedinačni segmenti bodovanja. "Double" Ova obavijest se emitira kada je pogođen dvostruki segment bodovanja. "Treble" Ova obavijest se emitira kada je pogođen trostruki segment bodovanja. "Bull's Eye" Ova obavijest se emitira kada je pogođeno središte (Bull's-Eye).

"Too High" Ova obavijest se emitira kada se rezultat odbroji do 0 ili je jednak 1 i koristi se samo u igri "G02".

"Score" Ova obavijest se emitira kada igrač osvoji bodove, koristi se samo u igrama "G05" i "G06".

"Close" Ova obavijest se emitira kada je pogođen segment koji završava igru.

"Open" Ova obavijest se emitira kada je pogođen segment koji otvara ili započinje igru.

"Winner" Ova obavijest se emitira kada je postignut pobjednički rezultat! "NEXT PLAYER" Ova obavijest se emitira kako bi ukazala na pritisak tipke START/NEXT jer je prethodni igrač bacio svoje 3 strelice.

"Ye" Ova obavijest se emitira kada je pogođen "ciljani" segment.

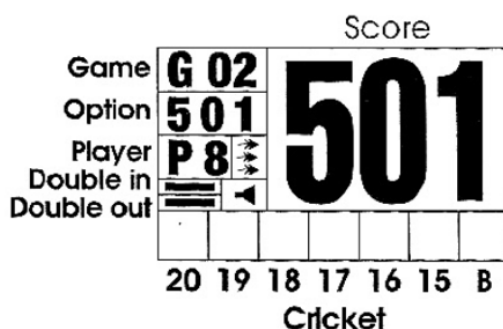
"SORRY" Ova obavijest se emitira kada je pogođen segment koji nije cilj. Upute za rad igre

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

Rezultati svakog igrača akumulirat će se od 0 za svaki pogodak. Prvi igrač koji dosegne ili premaši određeni rezultat je pobjednik.

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

1. Rezultati svakog igrača smanjivat će se od postavljenog rezultata za svaki pogodak. Prvi igrač koji dosegne rezultat 0 je pobjednik.
2. Igrači mogu birati različite načine igre pomoću tipke "DOUBLE IN/OUT". (Pogledajte sliku ispod)



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

Kada je prikazano "Double in", to znači da igra može započeti samo bacanjem dvostrukog polja (tj. pogađanjem "Double Segmenta").

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

Kada je prikazano "Double out", to znači da igra može završiti samo bacanjem dvostrukog polja - međutim, ako je nakon bacanja jedne, dvije ili tri strelice rezultat 1 ili ispod 0, to znači "bust" (prebačaj) i igrač ne može registrirati nikakav rezultat te se vraća na rezultat s kojim je započeo krug uz obavijest "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Kada su prikazani "Double in" i "Double out", to znači da igra mora započeti i završiti bacanjem dvostrukog polja.

	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) Znači pogoditi bilo koji segment bodovanja za dobivanje bodova.
2. 5 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 5 po redu.
3. 10 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 10 po redu.
4. 15 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 15 po redu.
5. 20 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 20 po redu. Nakon što se odabere jedna od gore navedenih razina, igrač treba bacati strelice u segment prema dobivenom savjetu - nakon svakog bacanja bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Znači da možete pogoditi samo dvostruki segment bodovanja da biste dobili bodove.
2. "205" Pogodite segmente bodovanja od 1 do 5.
5. "210" Pogodite segmente bodovanja od 1 do 10. "215" Pogodite segmente bodovanja od 1 do 15. "220" Pogodite segmente bodovanja od 1 do 20.

3. Igrač treba bacati strelice u segment prema uputi. Ako je pogođen ispravan segment, bit će indiciran sljedeći segment i čut ćete "Yes" ili "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Znači da se mogu pogoditi samo trostruki segmenti bodovanja za dobivanje bodova. 305 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 5. 310 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 10. 315 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 15. 320 Pogodite segmente bodovanja od 1 do 20.
2. Igrač treba bacati strelice u segment prema uputi. Ako je pogođen ispravan segment, bit će indiciran sljedeći segment i čut ćete "Yes" ili "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

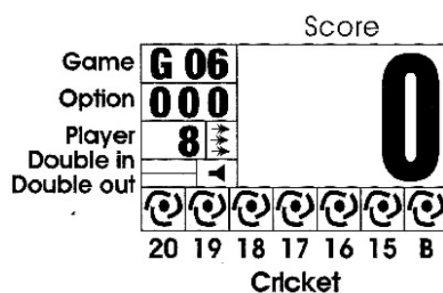
1. Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili Bull's-eye.
2. Pobjednik je igrač koji prvi tri puta pogodi sve navedene segmente.

Pogodak u pojedinačni segment - broji se jednom. Pogodak u dvostruki segment - broji se dvaput. Pogodak u trostruki segment - broji se tri puta.

3. "000" - Možete pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's-eye. Ovi segmenti mogu se pogađati bilo kojim redoslijedom.

"020" - Prvo morate pogoditi 20 tri puta, zatim slijedite s 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's-eye po redu. "025" - Prvo morate pogoditi Bull's-eye tri puta, zatim slijedite s 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.

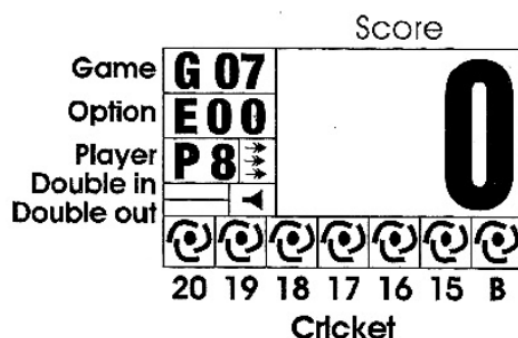
4. Svaki segment ima tri indikatora "^". Kada se pogodi jednom, jedan "^" će se uključiti. Kada se svi "^" uključe, igra je gotova. (Pogledajte sliku ispod.)



5. Pobjednik je igrač koji prvi uključi sve "^".

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili Bull's-eye.
2. Pobjednik je igrač koji prvi tri puta pogodi sve navedene segmente. Pogodak u pojedinačni segment – broji se jednom. Pogodak u dvostruki segment – broji se dvaput. Pogodak u trostruki segment – broji se tri puta.
3. "E00" - Možete pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's-eye. Segmenti se mogu pogađati bilo kojim redoslijedom. "E20" - Prvo morate pogoditi segment 20 tri puta, zatim slijedite s 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's-eye po redu. "E25" - Prvo morate pogoditi Bull's-eye tri puta, zatim slijedite s 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.
4. Svaki segment ima tri indikatora "^". Kada se pogodi jednom, jedan "^" će se uključiti.
5. Svaki segment bodovanja je otvoren i može donositi bodove tek nakon što ga svaki igrač pogodi 3 puta, ali će biti zatvoren i neće donositi bodove ako ga svi igrači pogode 3 puta.
6. Svaki igrač mora pokušati pogoditi segment bodovanja 3 puta kako bi ušao u status "open" (otvoreno) i počeo bodovati.
7. Prije nego što protivnici završe 3 pogotka za otvaranje segmenta, igrač može nastaviti pogađati druge "otvorene" segmente kako bi dobio veći rezultat.
8. Nakon što svi igrači završe 3 pogotka istog segmenta, taj će segment biti zatvoren i više se ne može bodovati. Igrači trebaju odabrati drugi segment za bodovanje.
9. Pobjednik je igrač koji prvi zatvori sve navedene segmente s najvećim rezultatom ili igrač s najvećim rezultatom nakon što su svi segmenti zatvoreni. (Pogledajte sliku ispod.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Vrijedi samo kada se pogodi 15, 16, 17, 18, 19, 20 ili Bull's-eye.

2. Pobjednik je igrač koji prvi tri puta pogodi sve navedene segmente.

Pogodak u pojedinačni segment – broji se jednom. Pogodak u dvostruki segment – broji se dvaput. Pogodak u trostruki segment – broji se tri puta.

3. "C00" - Možete pogoditi bilo koji segment od 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's-eye. Segmenti se mogu pogađati bilo kojim redoslijedom.

"C20" - Prvo morate pogoditi 20 tri puta, zatim slijedite s 19, 18,

17, 16, 15 i Bull's-eye po redu. "C25" - Prvo morate pogoditi Bull's-eye tri puta, zatim slijedite s 15, 16, 17, 18, 19, 20 po redu.

4. Svaki segment ima tri indikatora "^". Kada se pogodi jednom, jedan "^" će se uključiti.

5. Svaki segment bodovanja je otvoren i može donositi bodove nakon što ga svaki igrač pogodi 3 puta, ali će biti zatvoren i neće donositi bodove ako ga svi igrači pogode 3 puta.

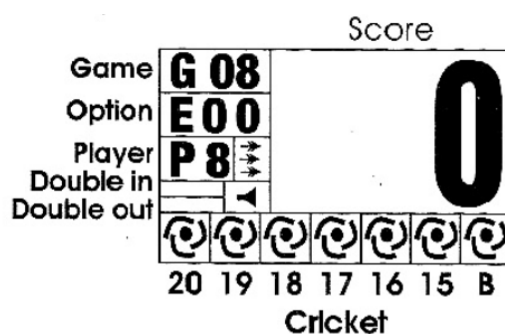
6. Bodovi koje ostvari trenutni igrač bit će dodani rezultatima svih protivnika.

7. Svaki igrač mora pokušati pogoditi segment bodovanja 3 puta kako bi ušao u status "open" i mogao bodovati.

8. Prije nego što protivnici završe 3 pogotka za otvaranje segmenta, igrač može nastaviti pogađati druge "otvorene" segmente kako bi protivnici dobili veće rezultate.

9. Nakon što svi igrači završe 3 pogotka istog segmenta, taj će segment biti zatvoren i više se ne može bodovati. Igrači trebaju odabrati drugi segment za bodovanje. 10. Pobjednik je igrač koji zatvori sve navedene segmente s najnižim rezultatom ili igrač s najnižim rezultatom nakon što su svi segmenti zatvoreni.

(Pogledajte sliku ispod.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) se može odabrati kao ciljani rezultat.
2. Igrač treba pogađati brojeve segmenata od 1 do 18 po redu. (1 s prvim bacanjem, 2 s drugim bacanjem i tako dalje). Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" za pogodak ili "Sorry" za promašaj.
3. Igrač treba pokušati ostvariti što niži rezultat. Ako tri strelice u krugu promaše, to se smatra "lošom strelicom" i dodaje se 5 bodova. Ako je pogođen trostruki segment, dodjeljuje se 1 bod (Eagle dart). Ako je pogođen dvostruki segment, dodjeljuju se 2 boda (Bird dart). Ako je pogođen pojedinačni segment, dodjeljuju se 3 boda. Možete koristiti bilo koju od 3 strelice da završite krug, ali samo zadnja strelica će se koristiti za izračun rezultata.
4. Ako pogodite pojedinačni segment s prvom strelicom i dobijete 3 boda, možete odlučiti ući u sljedeći krug. Ali ako želite dobiti niži rezultat, možete nastaviti bacati. Međutim, ako oba zadnja bacanja promaše, na kraju ćete dobiti 5 bodova.
5. Igrač koji dosegne ili premaši odabrani rezultat bit će izbačen iz igre. Kada ostane samo jedan igrač, taj igrač je pobjednik. Ili ako se završi svih 18 krugova, pobjednik je igrač s najnižim rezultatom.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Računalo će automatski prikazati brojeve segmenata, pobjednik je igrač koji prvi tri puta pogodi sve navedene brojeve segmenata. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ako je pogođen ili "Sorry" ako promašite.
2. 132-Pogađanje redoslijedom segmenata 15, 4, 8, 14,
- 3.
3. 141-Pogađanje redoslijedom segmenata 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Pogađanje redoslijedom segmenata 20, 16, 12, 6,
- 2.
5. 189-Pogađanje redoslijedom segmenata 19, 10, 18, 5, 1.
6. Igrač mora pogoditi broj segmenta tri puta, a zatim može nastaviti na sljedeći broj segmenta. Pogodak u pojedinačni segment računa se jednom. Pogodak u dvostruki segment računa se dvaput. Pogodak u trostruki segment računa se tri puta.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava početni broj života igrača.
2. Svaki igrač ima osnovni broj života na početku. Kada igrač ostane bez života, ispada iz igre. Prvi igrač mora pogoditi broj segmenta koji je nasumično zadan.
3. Ako igrač pogodi cilj prvom ili drugom strelicom, može postaviti novi cilj trećom strelicom. Ako igrač pogodi cilj koristeći sve tri strelice ili ne može postaviti novi važeći cilj, tada će novi cilj biti nasumično zadan za sljedećeg igrača. Ako ovaj igrač ne može pogoditi cilj s tri strelice, gubi život, a taj cilj će zatim pokušati pogoditi sljedeći igrač. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ako je pogođen ili "Sorry" ako je promašen.
4. Pogodak je važeći ako se pogodi bilo koji dio ciljanog broja segmenta, bez obzira je li to pojedinačni, dvostruki ili trostruki segment.
5. Kada ostane samo jedan igrač koji ima živote, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) označava početni broj života igrača.
2. Svaki igrač ima osnovni broj života na početku. Kada igrač ostane bez života, ispada iz igre. Prvi igrač koji je na redu mora pogoditi nasumični "ciljani" broj segmenta.
3. Ako igrač pogodi cilj prvom ili drugom strelicom, može postaviti novi cilj trećom strelicom. Ako igrač pogodi cilj koristeći sve tri strelice ili ne može postaviti novi i učinkovit cilj, tada će novi cilj biti nasumično zadan za sljedećeg igrača. Ako ovaj igrač ne može pogoditi cilj s tri strelice, gubi život, a taj cilj će pokušati pogoditi sljedeći igrač. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".
4. Vrijedi samo kada se pogodi isti dio bodovanja ciljanog broja segmenta.

5. Kada ostane samo jedan igrač koji ima živote, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava početni broj života igrača.
2. Pri ulasku u igru, prozori za rezultat prikazuju "SEL" (Select) kako bi rekli igraču da odabere segment bodovanja za sebe. Prvi segment bodovanja koji igrač pogodi odabire se kao njegov segment. Zatim pritisnite tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač odabrao svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra počinje.
3. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, mogu početi pogađati. Tek nakon što igrač pogodi svoj vlastiti segment, postaje ubojica (killer) tijekom igre.
4. Kada protivnički ubojica pogodi segment igrača, tom se igraču oduzima jedan život. Bodovi života prikazani su izravno na zaslonu. Svaki igrač može provjeriti rezultat pritiskom na tipku "SCORES".
5. Ako je igrač postao "killer" i pogodi svoj vlastiti ciljani segment, više neće biti "killer" i jedan bod će mu biti oduzet od života.
6. Ubojica bi trebao raditi na tome da oduzima bodove protivnicima pogađajući njihove segmente bodovanja.
7. Ako je ciljani segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".
8. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znači da igrač može postati ubojica pogađanjem odabranog broja segmenta bez obzira je li to pojedinačni, dvostruki ili trostruki segment.
9. Kada ostane samo jedan igrač koji ima živote, igra je gotova i taj igrač je pobjednik. 10. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) označava početni broj života igrača.
2. Pri ulasku u igru, prozori za rezultat prikazuju "SEL" (Select) kako bi

dali znak igraču da odabere segment bodovanja za sebe. Prvi segment bodovanja koji igrač pogodi odabire se kao njegov segment. Zatim pritisnite tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač odabrao svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra može početi.

3. Nakon što svi igrači odaberu segmente bodovanja, mogu početi pogađati. Tek nakon što igrač pogodi svoj vlastiti segment, može postati ubojica tijekom igre.

4. Kada protivnički ubojica pogodi segment igrača, tom se igraču oduzima jedan život. Bodovi života prikazani su izravno na zaslonu. Svaki igrač može provjeriti rezultat pritiskom na tipku "SCORES".

5. Ako je igrač postao "killer" i pogodi svoje vlastite ciljane segmente, više neće biti ubojica i jedan bod će mu biti oduzet od života.

6. Ubojica bi trebao raditi na tome da oduzima bodove protivnicima pogađajući njihove segmente bodovanja.

7. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".

8. Opcija (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znači da igrač može postati ubojica samo pogađanjem odabranog broja segmenta u dvostrukom polju.

9. Kada ostane samo jedan igrač koji ima živote, igra je gotova i taj igrač je pobjednik. 10. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) označava početni broj života igrača.

2. Pri ulasku u igru, prozori za rezultat prikazuju "SEL" (Select) kako bi rekli igraču da odabere segment bodovanja za sebe. Prvi segment bodovanja koji igrač pogodi odabire se kao njegov segment. Zatim pritisnite tipku "NEXT" kako bi sljedeći igrač odabrao svoj segment. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, igra može početi.

3. Nakon što svi igrači odaberu svoje segmente, mogu početi pogađati. Tek nakon što igrač pogodi svoj segment bodovanja, može postati ubojica tijekom igre.

4. Kada ubojica pogodi segment igrača, tom se igraču oduzima jedan život. Bodovi života prikazani su izravno na zaslonu. Svaki igrač može provjeriti rezultat pritiskom na tipku "SCORES".
5. Ako je igrač postao "killer" i pogodi svoj vlastiti cilj, više neće biti ubojica i izgubit će jedan život od tog rezultata.
6. Ubojica bi trebao raditi na tome da oduzima bodove protivnicima pogađajući njihove segmente bodovanja.
7. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".
8. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znači da igrač može postati ubojica samo pogađanjem odabranog broja segmenta u trostrukom polju.
9. Kada ostane samo jedan igrač koji ima živote, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.
10. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) označava početni broj života igrača.
2. Nasumično se zadaje broj segmenta koji igrač treba pogoditi. Igrač ga mora pogoditi u roku od deset sekundi, inače će se taj pokušaj oduzeti. Ako je segment pogođen, bit će indiciran sljedeći segment i bit ćete obaviješteni s "Yes" ili "Sorry".
3. Svaki pogodak koji pogodi "ciljani" segment (pojedinačni, dvostruki ili trostruki) smanjit će jedan bod.
4. Pobjednik je igrač čiji se bodovi prvi smanje na 0.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) označava početni broj života igrača.
2. Igrač bi trebao pokušati postići rezultat veći ili jednak prethodnom najvećem rezultatu postignutom u krugu. Kada igrač postigne manje od prethodnog ukupnog rezultata od tri strelice, oduzima mu se jedan (Life). Posljednji igrač kojem preostane (Life) je pobjednik.
3. Igračima nije dopušteno brisanje bodova. Ako igrač pritisne

tipku START izravno ili nijedna od njegovih strelica ne pogodi segmente, također će izgubiti jedan (Life).

4. Igrač će biti eliminiran kada njegov broj života bude 0, a kao podsjetnik će se čuti zvuk.

5. Kada ostane samo jedan igrač, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

6. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.

5. Kada ostane samo jedan igrač, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

6. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.

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

1. Opcija (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) označava početni broj života igrača.

2. Cilj je nadmašiti najniži ukupni rezultat od tri strelice. Kada je ukupni zbroj tri strelice veći od rekorda, tada se igraču oduzima jedan (Life). Posljednji igrač kojem preostane (Life) je pobjednik.

3. Igračima nije dopušteno brisanje bodova. Ako igrač pritisne tipku START izravno ili nijedna strelica ne pogodi segmente, također će izgubiti jedan (Life).

4. Igrač će biti eliminiran kada njegov broj života bude 0, a kao podsjetnik će se čuti zvuk.

5. Kada ostane samo jedan igrač, igra je gotova i taj igrač je pobjednik.

6. Igru bi trebalo igrati više od 2 igrača.