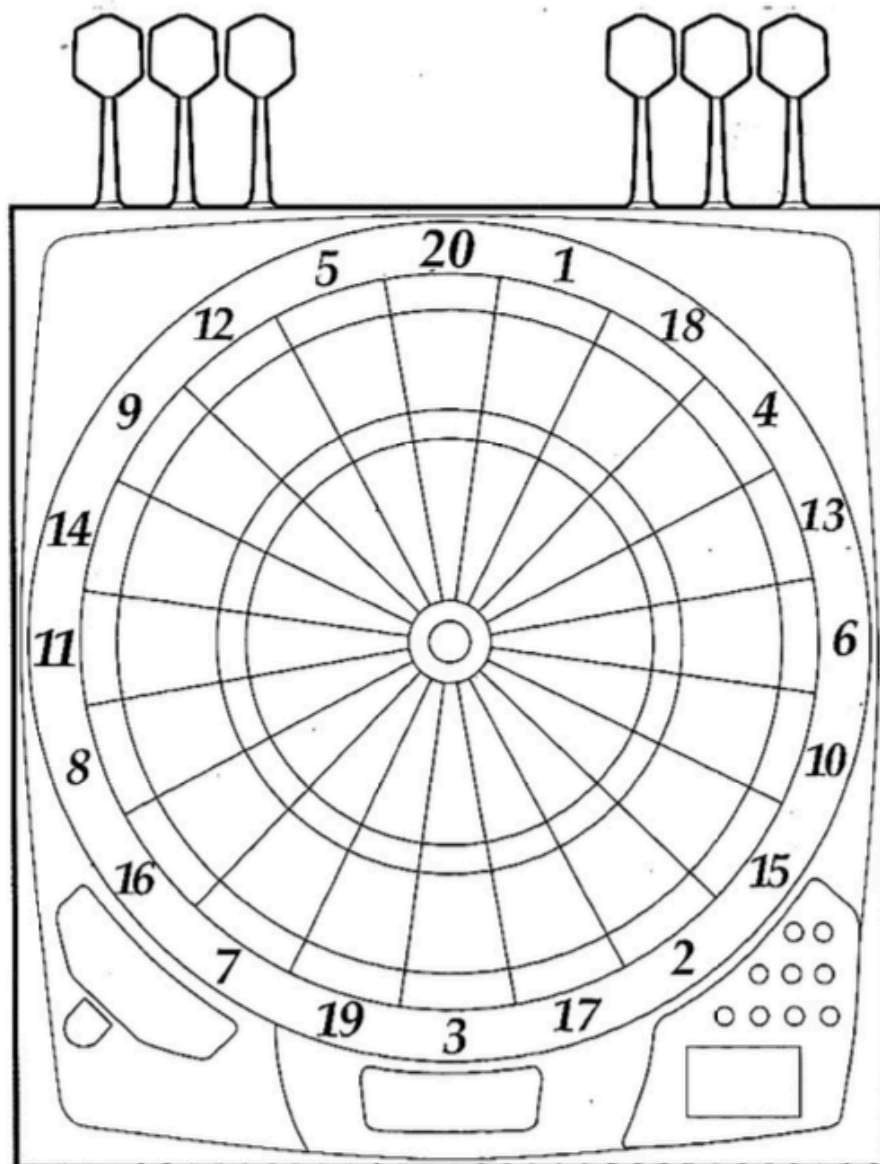


WORLD CHAMPION

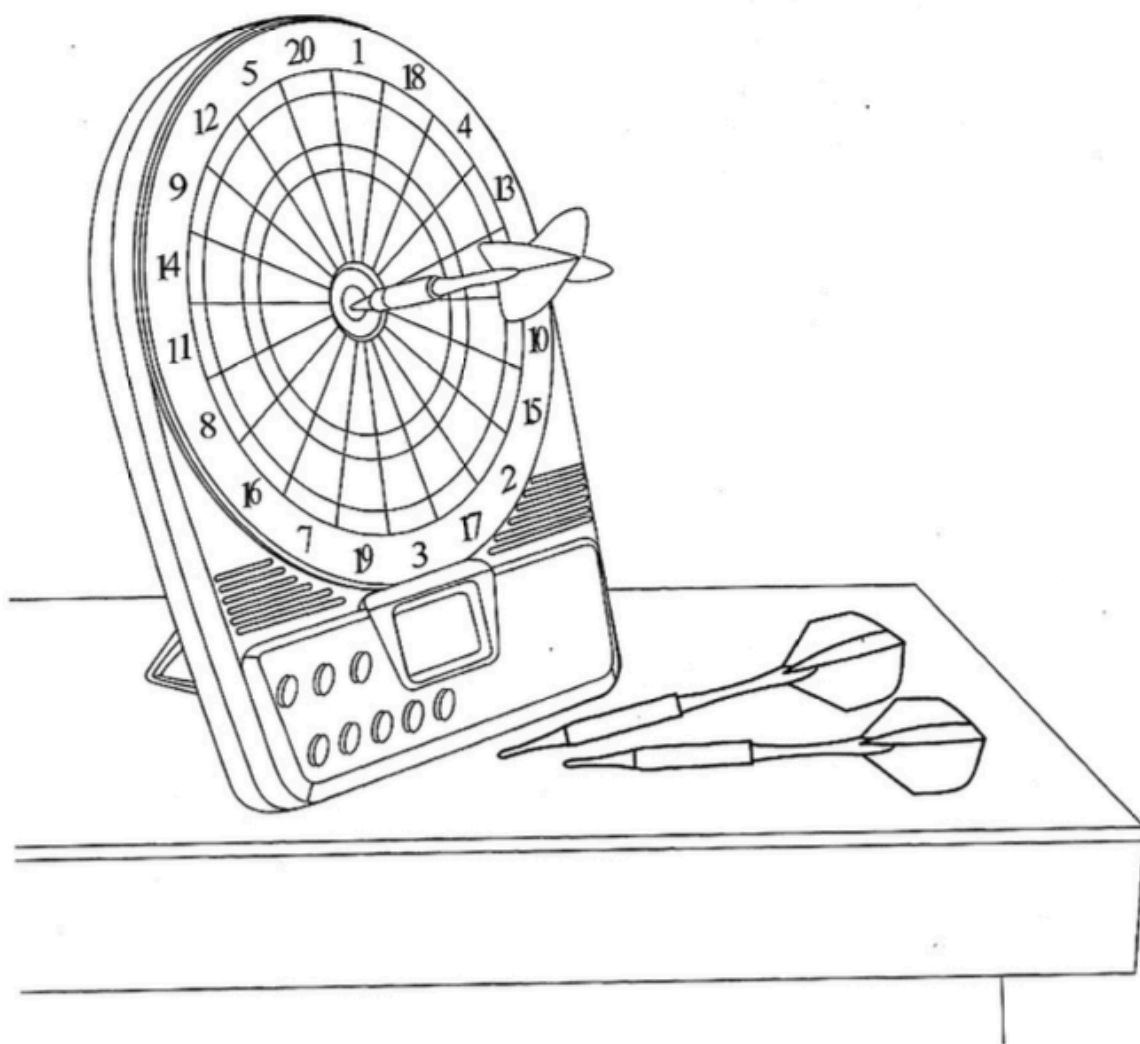


BERSAGLIO ELETTRONICO

No.189 / No.289 / No.489

Manuale Utente e Istruzioni di Gioco

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Bersaglio
Elettronico
Manuale Utente e Istruzioni di Gioco**

Grazie per aver acquistato il Bersaglio Elettronico M.Y.

Avvertenza:

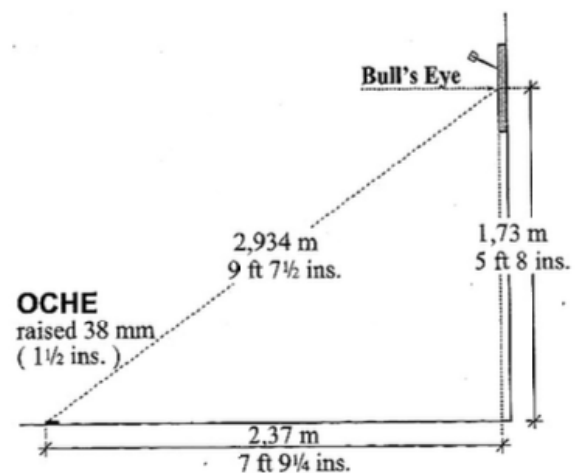
Questo bersaglio non è un giocattolo e deve essere utilizzato solo sotto la supervisione di un adulto competente. Al termine del gioco, assicurarsi che le freccette siano riposte in modo sicuro e fuori dalla portata dei bambini piccoli.

Caratteristiche del Prodotto

- Schermo LCD
- Retroilluminazione LCD blu
- Calcolo automatico del punteggio
- Suoni elettronici all'impatto delle freccette sul bersaglio
- 18 Giochi con livelli multipli e opzioni multiple
- Massimo 8 giocatori
- Spegnimento automatico dopo 30 minuti di inattività

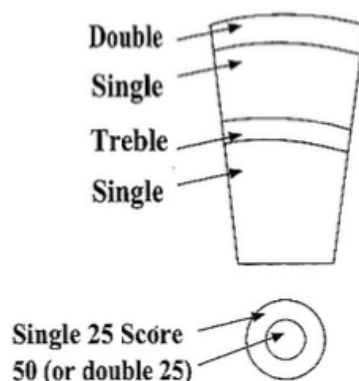
Configurazione Standard

Scegliere un punto sulla parete con circa 3 metri liberi davanti per appendere il bersaglio a un'altezza di 1.73 metri dal pavimento al centro del bersaglio (Bull's Eye). I giocatori devono posizionarsi a 2.37 metri di distanza (la linea di tiro o oche) dal bersaglio durante il lancio. (Vedere l'immagine)



Sistema di Punteggio

Segmento	Risultato
Punteggio Singolo	Punteggio X1
Segmenti Doppi	Punteggio X2
Segmenti Tripli	Punteggio X3
Anello Interno	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definizione Pulsanti

1. Premere il pulsante "POWER" e il gioco entrerà nello stato operativo normale dopo aver emesso un suono.
 2. Utilizzare il pulsante "GAME" per scegliere i giochi (G01-G18). Il pulsante "GAME" può anche uscire da un gioco e tornare allo stato originale.
 3. Il pulsante "OPTION" può essere utilizzato per scegliere un sotto-gioco del gioco (G01-G18).
 4. Utilizzare il pulsante "PLAYER" per scegliere il numero di giocatori prima di giocare; il valore predefinito è 2.
 5. Pulsante "HANDICAP" (usato per scegliere la difficoltà del gioco). Ad esempio, se 4 giocatori giocano contemporaneamente al gioco "G01", il giocatore uno può scegliere 800, il giocatore due 200, il giocatore tre 500 e il giocatore quattro 300.
 6. Pulsante "LIGHT" (usato per accendere o spegnere la retroilluminazione LCD).
 7. Il pulsante "DOUBLE IN/OUT" è utilizzato solo per G02, consultare le istruzioni operative del gioco per i dettagli.
 8. Il pulsante "SOUND" è usato per scegliere il suono o la modalità muto.
 9. Il pulsante "ELIMINATE" è usato per cancellare o ripristinare il punteggio della freccetta corrente.
 10. Il pulsante "START/NEXT" è usato per avviare un gioco e passare al giocatore successivo.
- Indicazioni Sonore

"Laser" Questo suono viene emesso quando vengono colpiti i Segmenti a Punteggio Singolo. "Double" Questo avviso viene emesso quando viene colpito un Segmento Doppio. "Treble" Questo avviso viene emesso quando viene colpito un Segmento Triplo. "Bull's Eye" Questo avviso viene emesso quando viene colpito il centro del bersaglio.

"Too High" Questo avviso viene emesso quando il punteggio scende a 0 o è uguale a 1 ed è utilizzato solo nel gioco "G02".

"Score" Questo avviso viene emesso quando il giocatore ottiene il punteggio, usato solo nei giochi "G05" e "G06".

"Close" Questo avviso viene emesso quando viene colpito il segmento che chiude il gioco.

"Open" Questo avviso viene emesso quando viene colpito il segmento che apre o inizia il gioco.

"Winner" Questo avviso viene emesso quando viene realizzato il punteggio vincente! "NEXT PLAYER" Questo avviso viene emesso per indicare di premere il pulsante START/NEXT poiché il giocatore precedente ha lanciato le sue 3 freccette.

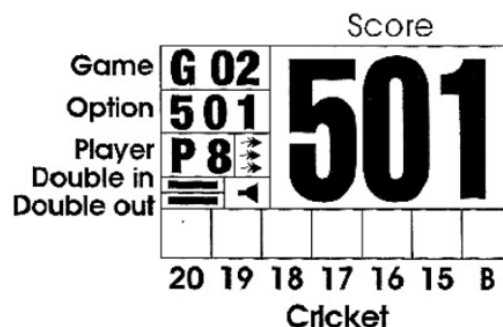
"Ye" Questo avviso viene emesso quando viene colpito il segmento "bersaglio". "SORRY" Questo avviso viene emesso quando viene colpito un segmento "non bersaglio". Istruzioni Operative di Gioco

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

I punteggi di ogni giocatore verranno accumulati a partire da 0 per ogni colpo. Il primo giocatore che raggiunge o supera il punteggio stabilito è il vincitore.

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

1. I punteggi di ogni giocatore verranno sottratti dal punteggio impostato per ogni colpo. Il primo giocatore a raggiungere il punteggio di 0 è il vincitore.
2. I giocatori possono scegliere varie modalità di gioco utilizzando il pulsante "DOUBLE IN/OUT". (Vedere l'immagine sotto)

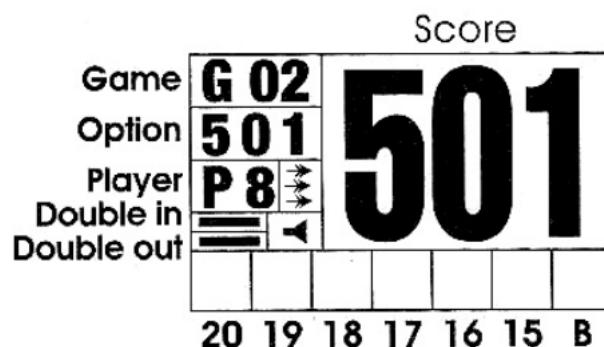


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Quando viene visualizzato "Double in", significa che il gioco può iniziare solo lanciando un doppio (ovvero colpendo il "Segmento Doppio").

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

Quando viene visualizzato "Double out", significa che il gioco può terminare solo lanciando un doppio - tuttavia, se dopo aver lanciato una, due o tre freccette il punteggio è 1 o inferiore a 0, si verifica un "bust" (sballato) e il giocatore non può registrare alcun punteggio, tornando al punteggio da cui era partito, e viene emesso l'avviso "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Quando vengono visualizzati "Double in" e "Double out", significa che il gioco deve iniziare e terminare lanciando un doppio.



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

1. (5, 10, 15, 20) Significa colpire qualsiasi segmento di punteggio per ottenere punti.
2. 5 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 5 in ordine.
3. 10 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10 in ordine.
4. 15 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15 in ordine.
5. 20 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20 in ordine. Dopo aver scelto uno dei livelli sopra indicati, il giocatore deve lanciare le freccette nel segmento in base all'avviso fornito - dopo ogni lancio verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Significa che puoi colpire solo i segmenti a punteggio doppio per ottenere punti.
2. "205" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10.
5. "210" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10. "215" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15. "220" Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20.

3. Il giocatore deve lanciare le freccette nel segmento come indicato. Se viene colpito il segmento corretto, verrà indicato il segmento successivo e si sentirà "Yes" o "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Significa che si possono colpire solo i segmenti a punteggio triplo per ottenere punti. 305 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a

5. 310 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 10. 315 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 15. 320 Colpire i segmenti di punteggio da 1 a 20.

2. Il giocatore deve lanciare le freccette nel segmento come indicato. Se viene colpito il segmento corretto, verrà indicato il segmento successivo e si sentirà "Yes" o "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. È valido solo quando vengono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il bull's-eye.

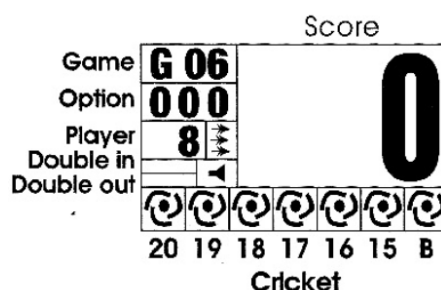
2. Il giocatore che per primo colpisce tutti i segmenti sopra indicati tre volte è il vincitore.

Colpire un segmento a punteggio singolo - conta una volta. Colpire un segmento a punteggio doppio - conta due volte. Colpire un segmento a punteggio triplo - conta tre volte.

3. "000" - Puoi colpire qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. Questi segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine.

"020" - Devi colpire il 20 tre volte per primo, poi seguire con 19, 18, 17, 16, 15 e bull's-eye in ordine. "025" - Devi colpire il bull's-eye tre volte per primo, poi seguire con 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

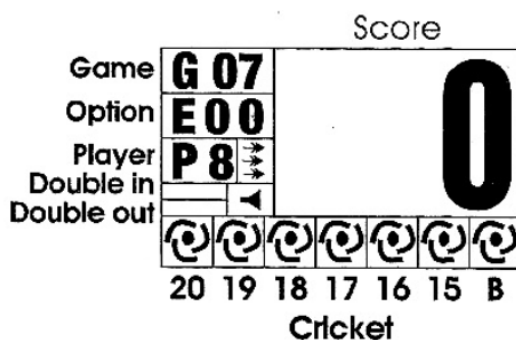
4. Ogni segmento ha tre indicatori "^". Quando viene colpito una volta, un "^" si accende. Quando tutti i "^" sono accesi, il gioco è finito. (Vedere l'immagine sotto.)



5. Il giocatore che accende per primo tutti i "^^" è il vincitore.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. È valido solo quando vengono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il bull's-eye.
2. Il giocatore che per primo colpisce tutti i segmenti sopra indicati tre volte è il vincitore. Colpire un segmento a punteggio singolo – conta una volta. Colpire un segmento a punteggio doppio – conta due volte. Colpire un segmento a punteggio triplo – conta tre volte.
3. "E00" - Puoi colpire qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. I segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine. "E20" - Devi colpire il segmento 20 tre volte per primo, poi seguire con 19, 18, 17, 16, 15 e bull's-eye in ordine. "E25" - Devi colpire il bull's-eye tre volte per primo, poi seguire con 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.
4. Ogni segmento ha tre indicatori "^^". Quando viene colpito una volta, un "^^" si accende.
5. Ogni segmento di punteggio è aperto e può accumulare punti solo dopo essere stato colpito 3 volte da ciascun giocatore, ma verrà chiuso e non potrà più dare punti se tutti i giocatori lo colpiscono 3 volte.
6. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio 3 volte affinché entri nello stato "open" (aperto) e possa iniziare a segnare.
7. Prima che gli avversari finiscano i 3 colpi per aprire il segmento di punteggio, il giocatore può continuare a colpire altri segmenti di punteggio "aperti" per lui/lei per ottenere punteggi più alti.
8. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato i 3 colpi dello stesso segmento di punteggio, questo segmento verrà chiuso e non potrà più essere segnato. I giocatori dovranno scegliere un altro segmento di punteggio da colpire per i punti.
9. Il giocatore che per primo chiude tutti i segmenti di punteggio specificati con il punteggio più alto, o il giocatore con il punteggio più alto dopo che tutti i segmenti sono stati chiusi, è il vincitore. (Vedere l'immagine sotto.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. È valido solo quando vengono colpiti 15, 16, 17, 18, 19, 20 o il bull's-eye.

2. Il giocatore che per primo colpisce tutti i segmenti sopra indicati tre volte è il vincitore.

Colpire un segmento a punteggio singolo – conta una volta. Colpire un segmento a punteggio doppio – conta due volte. Colpire un segmento a punteggio triplo – conta tre volte.

3. "C00" - Puoi colpire qualsiasi segmento tra 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. I segmenti possono essere colpiti in qualsiasi ordine. "C20" - Devi colpire il 20 tre volte per primo, poi seguire con 19, 18, 17, 16, 15 e bull's-eye in ordine. "C25" - Devi colpire il bull's-eye tre volte per primo, poi seguire con 15, 16, 17, 18, 19, 20 in ordine.

4. Ogni segmento ha tre indicatori "▲". Quando viene colpito una volta, un "▲" si accende.

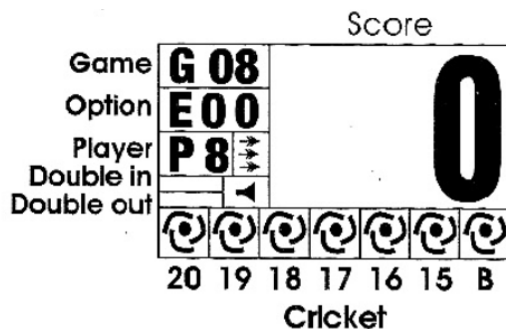
5. Ogni segmento di punteggio è aperto e può accumulare punti dopo essere stato colpito 3 volte da ciascun giocatore, ma verrà chiuso e non potrà più dare punti se tutti i giocatori lo colpiscono 3 volte.

6. I punti realizzati dal giocatore corrente verranno aggiunti ai punteggi di tutti gli avversari.

7. Ogni giocatore deve cercare di colpire il segmento di punteggio 3 volte affinché possa entrare nello stato "open" e possa quindi segnare.

8. Prima che gli avversari finiscano i 3 colpi per aprire il segmento di punteggio, il giocatore può continuare a colpire altri segmenti di punteggio "aperti" per lui/lei per far sì che gli avversari ottengano punteggi più alti.

9. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato i 3 colpi dello stesso segmento di punteggio, questo segmento verrà chiuso e non potrà più essere segnato. I giocatori dovranno scegliere un altro segmento di punteggio da colpire per i punti. 10. Il giocatore che chiude tutti i segmenti di punteggio specificati con il punteggio più basso, o il giocatore con il punteggio più basso dopo che tutti i segmenti sono stati chiusi, è il vincitore. (Vedere l'immagine sotto.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) può essere scelto come punteggio selezionato.
2. Il giocatore deve colpire il segmento numerico da 1 a 18 in ordine. (1 con il primo lancio, 2 con il secondo lancio e così via). Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" per un colpo a segno o "Sorry" per un errore.
3. Il giocatore deve cercare di ottenere il punteggio più basso. Se tre freccette di un turno mancano il bersaglio, si considera una "bad dart" (freccetta cattiva) e vengono aggiunti 5 punti. Se viene colpito un segmento triplo, viene assegnato 1 punto (Eagle dart). Se viene colpito un segmento doppio, vengono assegnati 2 punti (Bird dart). Se viene colpito un segmento singolo, vengono assegnati 3 punti. Puoi usare una qualsiasi delle 3 freccette per finire un turno, ma solo l'ultima freccetta verrà usata per calcolare il punteggio.
4. Se colpisci il segmento singolo con la prima freccetta e ottieni 3 punti, puoi decidere di passare al turno successivo. Ma se vuoi ottenere un punteggio inferiore, puoi continuare a lanciare. Tuttavia, se entrambi gli ultimi 2 lanci mancano, otterrai infine 5 punti.
5. Il giocatore che raggiunge o supera il punteggio selezionato verrà eliminato dal gioco. Quando rimane un solo giocatore, questo è il vincitore. Oppure, se dopo che tutti i 18 turni sono terminati, il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. I segmenti numerici verranno mostrati automaticamente dal computer; il giocatore che colpisce per primo tutti i segmenti numerici specificati 3 volte è il vincitore. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" se colpito o "Sorry" se mancato.
2. 132-Colpire con la sequenza dei segmenti 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Colpire con la sequenza dei segmenti 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Colpire con la sequenza dei segmenti 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189-Colpire con la sequenza dei segmenti 19, 10, 18, 5, 1.
6. Il giocatore deve colpire un segmento numerico tre volte e poi può passare a colpire il segmento numerico successivo. Colpire un segmento singolo conta una volta. Colpire un segmento doppio conta due volte. Colpire un segmento triplo conta tre volte.

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

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il valore delle vite originali del giocatore.
2. Ogni giocatore ha un valore di vita base all'inizio. Quando un giocatore non ha più vite, è fuori dal gioco. Il primo giocatore deve colpire il segmento numerico che viene assegnato casualmente.
3. Se il giocatore riesce a colpire il bersaglio usando la prima o la seconda freccetta, può stabilire un nuovo bersaglio usando la terza freccetta. Se il giocatore colpisce il bersaglio usando tutte e tre le frecce o non riesce a stabilire un nuovo bersaglio efficace, il nuovo bersaglio verrà assegnato casualmente per il giocatore successivo. Se questo giocatore non riesce a colpire il bersaglio con tre frecce, perderà un punto e questo bersaglio dovrà essere colpito dal giocatore successivo. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" se colpito o "Sorry" se mancato.
4. È un colpo valido se viene colpita qualsiasi parte del segmento numerico bersaglio, indipendentemente dal fatto che sia un segmento singolo, doppio o triplo.
5. Quando rimane un solo giocatore con vite, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.

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

1. L'opzione (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) indica il valore delle vite originali del giocatore.
2. Ogni giocatore ha un valore di vita base all'inizio. Quando un giocatore non ha più vite, è fuori dal gioco. Il primo giocatore che inizia deve colpire il segmento numerico "bersaglio" casuale.
3. Se il giocatore riesce a colpire il bersaglio usando la prima o la seconda freccetta, può stabilire un nuovo bersaglio usando la terza freccetta. Se il giocatore colpisce il bersaglio usando tutte e tre le frecce o non riesce a stabilire un nuovo bersaglio efficace, il nuovo bersaglio verrà assegnato casualmente per il giocatore successivo. Se questo giocatore non riesce a colpire il bersaglio con tre frecce, perderà un punto e questo bersaglio dovrà essere colpito dal giocatore successivo. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".
4. È valido solo se si colpisce la stessa sezione di punteggio del segmento numerico bersaglio.

5. Quando rimane un solo giocatore con vite, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.

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

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.
2. Entrando nel gioco, le finestre del punteggio mostrano "SEL" (Select) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento. Quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i propri segmenti, il gioco ha inizio.
3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato i propri segmenti, possono iniziare a colpire. Solo dopo che il giocatore ha colpito il proprio segmento può diventare un killer per il resto del gioco.
4. Quando il segmento di un giocatore viene colpito da un killer avversario, gli verrà tolto un punto. I punti vita sono visualizzati direttamente sullo schermo. Ogni giocatore può consultare il punteggio premendo il pulsante "SCORES".
5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce il proprio segmento bersaglio, non sarà più un "killer" e un punto verrà detratto dai suoi punti vita.
6. Il killer deve impegnarsi a togliere punti agli avversari colpendo i loro segmenti di punteggio.
7. Se il segmento bersaglio viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".
8. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa che il giocatore può diventare un killer colpendo il segmento numerico selezionato, indipendentemente dal fatto che sia un segmento singolo, doppio o triplo.
9. Quando rimane un solo giocatore con vite, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.
10. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.

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

1. L'opzione (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.
2. Entrando nel gioco, le finestre del punteggio mostrano "SEL" (Select) per

suggerire al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento. Quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i propri segmenti, il gioco può iniziare.

3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato i segmenti di punteggio, possono iniziare a colpire. Solo dopo che il giocatore ha colpito il proprio segmento di punteggio può diventare un killer per il resto del gioco.

4. Quando il segmento di un giocatore viene colpito dal killer avversario, gli verrà tolto un punto. I punti vita sono visualizzati direttamente sullo schermo. Ogni giocatore può consultare il punteggio premendo il pulsante "SCORES".

5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce i propri segmenti bersaglio, non sarà più un killer e un punto verrà detratto dai suoi punti vita.

6. Il killer deve impegnarsi a togliere punti agli avversari colpendo i loro segmenti di punteggio.

7. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".

8. L'opzione (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa che il giocatore può diventare un killer solo colpendo il segmento numerico selezionato nella sezione a punteggio doppio.

9. Quando rimane un solo giocatore con vite, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore. 10. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.

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

1. L'opzione (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.

2. Entrando nel gioco, le finestre del punteggio mostrano "SEL" (Select) per indicare al giocatore di scegliere un segmento di punteggio per se stesso. Il primo segmento di punteggio colpito dal giocatore viene scelto come suo segmento. Quindi premere il pulsante "NEXT" per consentire al giocatore successivo di scegliere il proprio segmento. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i propri segmenti, il gioco può iniziare.

3. Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato i propri segmenti, possono iniziare a colpire. Solo dopo che il giocatore ha colpito il proprio segmento può diventare un killer per il resto del gioco.

4. Quando il segmento di un giocatore viene colpito dal killer, un punto verrà detratto da quel giocatore. I punti vita sono visualizzati direttamente sullo schermo. Ogni giocatore può consultare il punteggio premendo il pulsante "SCORES".
5. Se il giocatore è diventato un "killer" e colpisce il proprio bersaglio, non sarà più un killer e perderà un punto vita da questo punteggio.
6. Il killer deve impegnarsi a togliere punti agli avversari colpendo i loro segmenti di punteggio.
7. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".
8. L'opzione (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa che il giocatore può diventare un killer solo colpendo il segmento numerico selezionato nella sezione a punteggio triplo.
9. Quando rimane un solo giocatore con vite, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.
10. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.

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

1. L'opzione (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.
2. Un segmento numerico viene assegnato casualmente al giocatore da colpire. Il giocatore deve colpirlo entro dieci secondi, altrimenti il colpo verrà annullato. Se il segmento viene colpito, verrà indicato il segmento successivo e verrà comunicato "Yes" o "Sorry".
3. Ogni colpo che centra il segmento "bersaglio" (singolo, doppio o triplo) ridurrà il punteggio di un punto.
4. Il giocatore i cui punti sono stati ridotti a 0 per primo è il vincitore.

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

1. L'opzione (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.
2. Il giocatore deve cercare di ottenere un punteggio superiore o uguale al precedente punteggio più alto realizzato in un turno. Quando un giocatore ottiene meno del totale delle tre freccette precedente, gli viene tolta una (Vita). L'ultimo giocatore a cui rimane una (Vita) è il vincitore.
3. Ai giocatori non è consentito azzerare i punti. Se il giocatore preme il pulsante

START direttamente o nessuna delle sue freccette colpisce i segmenti, perderà anch'egli una (Vita).

4. Il giocatore sarà eliminato quando il suo numero di vite è 0 e si sentirà un suono come promemoria.

5. Quando rimane un solo giocatore, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.

6. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.

5. Quando rimane un solo giocatore, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.

6. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.

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

1. L'opzione (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) indica il valore delle vite iniziali del giocatore.

2. L'obiettivo è battere il punteggio totale più basso di tre freccette. Quando il totale delle tre freccette è superiore al record, viene tolta una (Vita) al giocatore. L'ultimo giocatore a cui rimane una (Vita) è il vincitore.

3. Ai giocatori non è consentito azzerare i punti. Se il giocatore preme il pulsante START direttamente o nessuna freccetta colpisce i segmenti, perderà anch'egli una (Vita).

4. Il giocatore sarà eliminato quando il suo numero di vite è 0, e si sentirà un suono come promemoria.

5. Quando rimane un solo giocatore, il gioco finisce e questo giocatore è il vincitore.

6. Il gioco deve essere giocato da più di 2 giocatori.