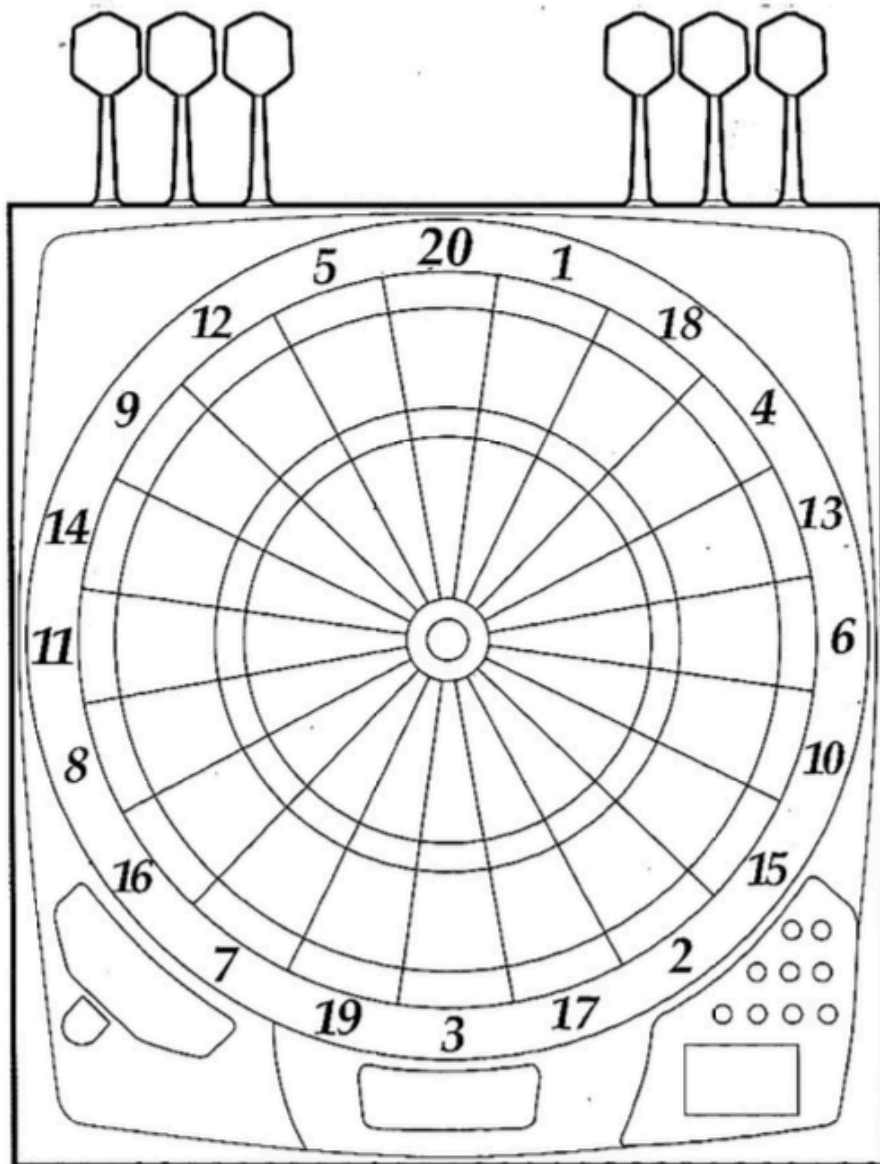


WORLD CHAMPION

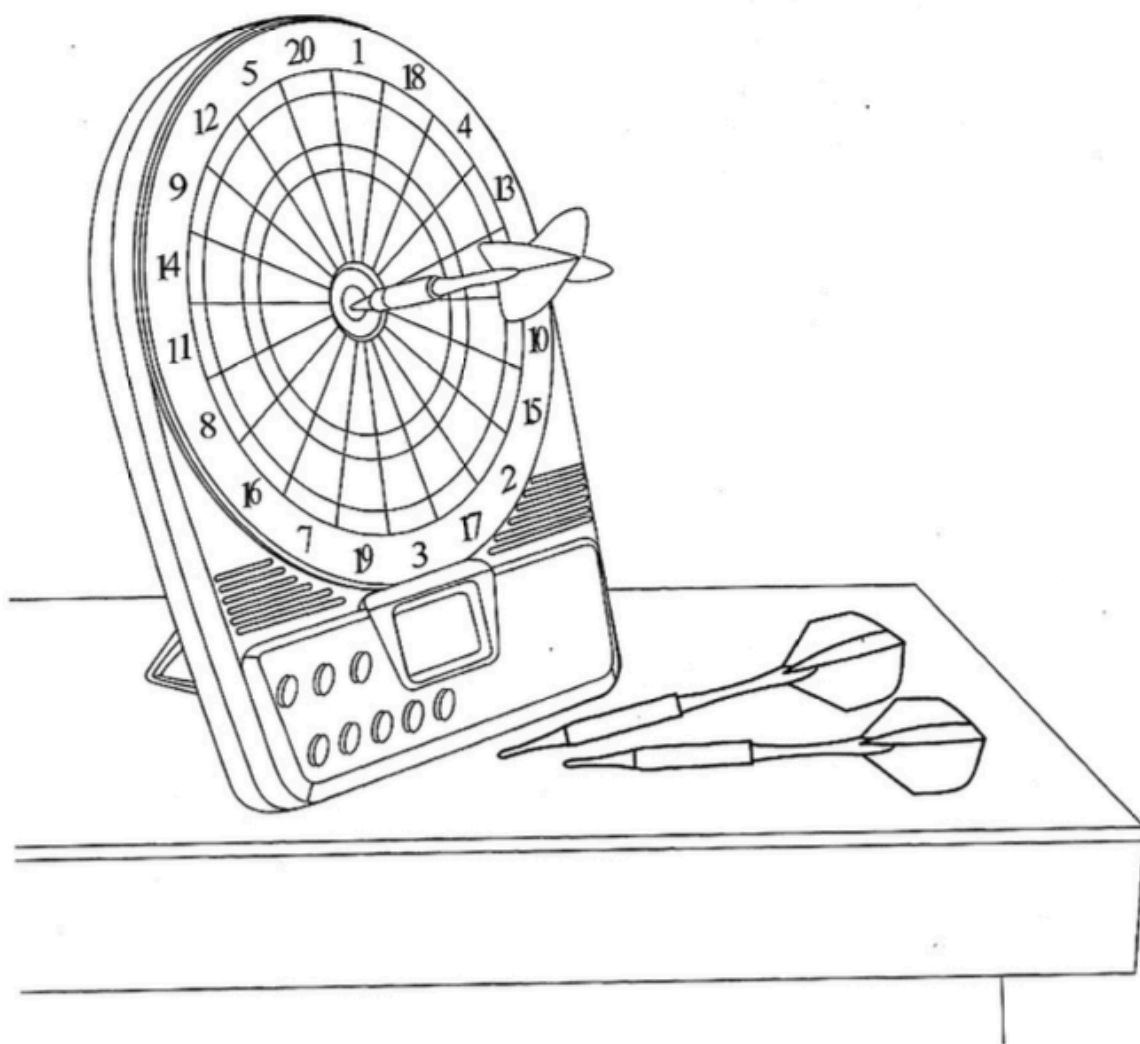


電子ダーツボード

No.189 / No.289 / No.489

取扱説明書およびゲームガイド

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 電子ダーツボード 取扱説明書およびゲームガイド

M.Y 電子ダーツボードをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

警告：

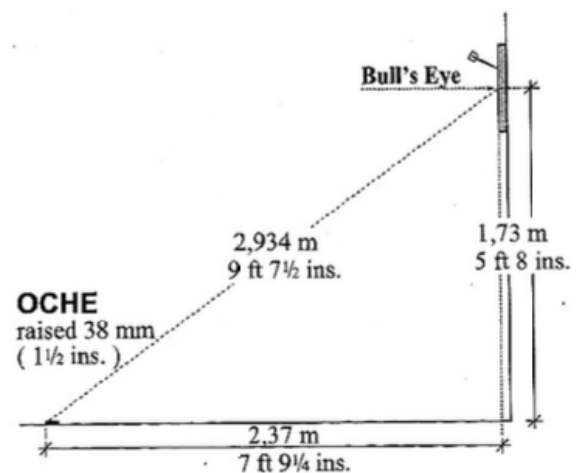
このダーツボードは玩具ではありません。必ず適切な大人の監督下で使用してください。プレイ終了後は、ダーツを安全な場所に保管し、小さなお子様の手の届かないようにしてください。

製品の特徴

- LCDスクリーン
- ブルーLCDバックライト
- スコア自動計算機能
- ダーツ命中時の電子音エフェクト
- 18種類のゲーム（マルチレベル・マルチオプション対応）
- 最大8人プレイ可能
- プレイ終了から30分後に自動電源オフ

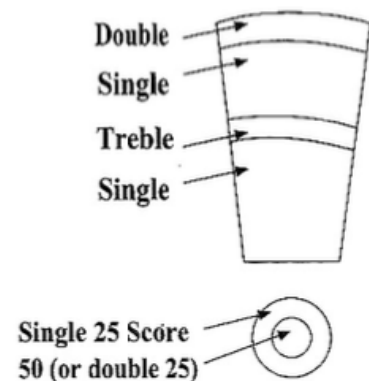
標準セットアップ

床からブルズアイ（中心）までの高さが1.73メートルになるように、前方に約3メートルの空きスペースがある壁面を選んでダーツボードを掛けます。プレイヤーは投擲時、ダーツボードから2.37メートルの距離（スローライン）に立つ必要があります。（図を参照）



スコアリングシステム

セグメント	結果
シングルスコアセグメント	スコア X1
ダブルスコアセグメント	スコア X2
トリブルスコアセグメント	スコア X3
インナーリング	1 X 25
ブルズアイ	50 (25X2)



ボタンの定義

1. "POWER" ボタンを押すと、音が鳴りゲームが通常動作状態に入ります。
2. "GAME" ボタンを使用してゲーム (G01-G18) を選択します。"GAME" ボタンはゲームを終了して初期状態に戻る際にも使用します。
3. "OPTION" ボタンは、各ゲーム (G01-G18) のサブゲームを選択するために使用します。
4. プレイ前に "PLAYER" ボタンを使用してプレイヤー人数を選択します。デフォルト値は 2 です。
5. "HANDICAP" ボタン (ゲームの難易度選択に使用) : 例えば、4人でゲーム "G01" を同時にプレイする場合、プレイヤー1は 800、プレイヤー2は 200、プレイヤー3は 500、プレイヤー4は 300 を選択できます。
6. "LIGHT" ボタン (LCDバックライトのオン/オフ切り替えに使用)
7. "DOUBLE IN/OUT" ボタンは G02 専用です。詳細はゲーム操作説明を参照してください。
8. "SOUND" ボタンは、音声の有無またはミュートの選択に使用します。
9. "ELIMINATE" ボタンは、現在のダーツのスコアを消去または復元するために使用します。
10. "START/NEXT" ボタンは、ゲームの開始および次のプレイヤーへの交代に使用します。音声インジケーション

"Laser" シングルスコアセグメントに命中した時に流れます。"Double" ダブルスコアセグメントに命中した時に流れるアドバイスです。

"Treble" トリブルスコアセグメントに命中した時に流れるアドバイスです。"Bull's Eye" ブルズアイに命中した時に流れるアドバイスです。

"Too High" スコアがカウントダウンされて 0 になるか 1 に等しくなった時に流れるアドバイスで、ゲーム "G02" でのみ使用されます。

"Score" プレイヤーがスコアを獲得した時に流れるアドバイスで、ゲーム "G05" および "G06" でのみ使用されます。

"Close" ゲームを終了させるセグメントに命中した時に流れるアドバイスです。

"Open" ゲームを開始またはオープンにするセグメントに命中した時に流れるアドバイスです。

"Winner" 勝利スコアが達成された時に流れるアドバイスです！

"NEXT PLAYER" 前のプレイヤーが3本のダーツを投げ終えたため、START/NEXT ボタンを押すよう促すアドバイスです。

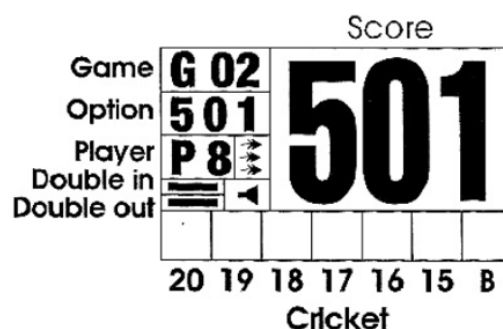
"Ye" 「ターゲット」セグメントに命中した時に流れるアドバイスです。"SORRY" 「非ターゲット」セグメントに命中した時に流れるアドバイスです。 ゲーム操作説明

G01 カウントアップ (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

各プレイヤーのスコアは、命中するごとに 0 から加算されます。指定されたスコアに最初に到達または超過したプレイヤーが勝者となります。

G02 カウントダウン (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. 各プレイヤーのスコアは、命中するごとに設定スコアから減算されます。最初にスコアを 0 にしたプレイヤーが勝者となります。
2. プレイヤーは "DOUBLE IN/OUT" ボタンを使用して、様々なゲームモードを選択できます。（下の図を参照）



ダブルイン (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

"Double in" が表示されている場合、ダブル（すなわち「ダブルセグメント」への命中）を投げることでのみゲームを開始できることを意味します。

ダブルアウト (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

"Double out" が表示されている場合、ダブルを投げることでのみゲームを終了できることを意味します。ただし、1本、2本、または3本のダーツを投げた後のスコアが1または0未満になった場合は「バースト (bust or burst darts)」となり、その回のスコアは記録されず、開始時のスコアに戻り、"Too High!" というアドバイスが流れます。ダブルイン/アウト (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) "Double in" と "Double out" の両方が表示されている場合は、ダブルを投げることでゲームを開始し、かつ終了させる必要があることを意味します。

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

G03 ラウンド・ザ・クロック (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) は、ポイントを獲得するために任意のスコアリングセグメントに命中させることを意味します。
2. 5 : 1から5までのスコアリングセグメントを順番に狙います。
3. 10 : 1から10までのスコアリングセグメントを順番に狙います。
4. 15 : 1から15までのスコアリングセグメントを順番に狙います。
5. 20 : 1から20までのスコアリングセグメントを順番に狙います。上記のレベルのいずれかを選択した後、プレイヤーは与えられたアドバイスに基づいてセグメントにダーツを投げます。投げるたびに次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" のアドバイスが流れます。

G04 ラウンド・ザ・クロック・ダブル (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) は、ダブルスコアセグメントに命中させた場合のみポイントを獲得できることを意味します。
2. "205" : 1から5までのセグメントを狙います。"210" : 1から10までのセグメントを狙います。"215" : 1から15までのセグメントを狙います。"220" : 1から20までのセグメントを狙います。

3. プレイヤーはアドバイスに従ってセグメントにダーツを投げます。正しいセグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" という音声が聞こえます。

G05 ラウンド・ザ・クロック・トリプル (305, 310, 315, 320)

1. (305, 310, 315, 320) は、トリブルスコアセグメントに命中させた場合のみポイントを獲得できることを意味します。 305 : 1から5までのセグメントを狙います。 310 : 1から10までのセグメントを狙います。 315 : 1から15までのセグメントを狙います。 320 : 1から20までのセグメントを狙います。

2. プレイヤーはアドバイスに従ってセグメントにダーツを投げます。正しいセグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" という音声が聞こえます。

G06 シンプルクリケット (000, 020, 025)

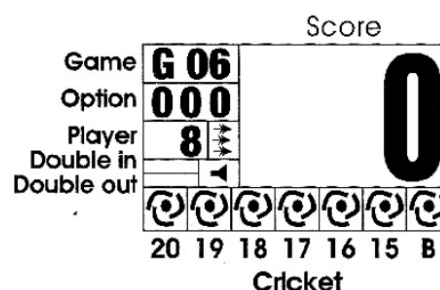
1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 またはブルズアイに命中した場合のみ有効です。
2. 上記のすべてのセグメントを最初に3回命中させたプレイヤーが勝者となります。

シングルスコアセグメント命中 : 1回分としてカウント。 ダブルスコアセグメント命中 : 2回分としてカウント。 トリブルスコアセグメント命中 : 3回分としてカウント。

3. "000" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 およびブルズアイのどのセグメントからでも狙えます。これらのセグメントは順不同で命中させることができます。

"020" - 最初に20を3回命中させ、次に 19, 18, 17, 16, 15、ブルズアイの順に狙う必要があります。 "025" - 最初にブルズアイを3回命中させ、次に 15, 16, 17, 18, 19, 20 の順に狙う必要があります。

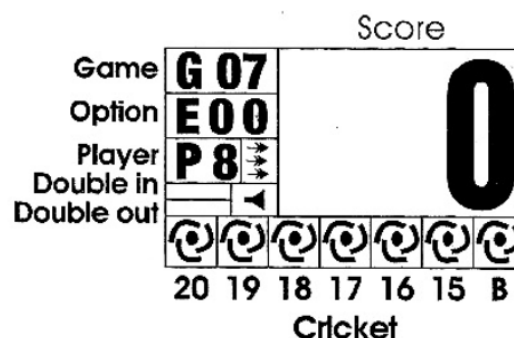
4. 各セグメントには3つの "^" インジケーターがあります。1回命中するごとに、1つの "^" が点灯します。すべての "^" が点灯するとゲーム終了です。(下の図を参照)



5. すべての " ^ " を最初に点灯させたプレイヤーが勝者となります。

G07 スコアクリケット (E00, E20, E25)

1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 またはブルズアイに命中した場合のみ有効です。
2. 上記のすべてのセグメントを最初に3回命中させたプレイヤーが勝者となります。 シングルスコアセグメント命中：1回分としてカウント。 ダブルスコアセグメント命中：2回分としてカウント。 トリプルスコアセグメント命中：3回分としてカウント。
3. "E00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 およびブルズアイのどのセグメントからでも狙えます。 セグメントは順不同で命中させることができます。 "E20" - 最初に20セグメントを3回命中させ、次に 19, 18, 17, 16, 15、ブルズアイの順に狙う必要があります。 "E25" - 最初にブルズアイを3回命中させ、次に 15, 16, 17, 18, 19, 20 の順に狙う必要があります。
4. 各セグメントには3つの " ^ " インジケーターがあります。1回命中するごとに、1つの " ^ " が点灯します。
5. 各スコアリングセグメントは、各プレイヤーが3回命中させた後に「オープン」となりスコアを獲得できるようになりますが、全プレイヤーが3回命中させると「クローズ」となり、スコアを獲得できなくなります。
6. 各プレイヤーはスコアリングセグメントを3回命中させて「オープン」状態にし、スコア獲得を開始できるように努める必要があります。
7. 対戦相手がスコアリングセグメントをオープンにするための3回の命中を完了する前に、プレイヤーは自身にとって「オープン」な他のスコアリングセグメントに命中させ続けて、より高いスコアを獲得することができます。
8. 全プレイヤーが同じスコアリングセグメントへの3回の命中を完了すると、そのセグメントはクローズされ、二度とスコアを獲得できなくなります。プレイヤーはスコアを得るために別のスコアリングセグメントを選んで狙う必要があります。
9. 指定されたすべてのスコアリングセグメントを最初にクローズし、かつ最高スコアを持っているプレイヤー、またはすべてのセグメントがクローズされた後に最高スコアを持っているプレイヤーが勝者となります。
(下の図を参照)



G08 カットスロートクリケット (C00, C20, C25) 1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 またはブルズアイに命中した場合のみ有効です。

2. 上記のすべてのセグメントを最初に3回命中させたプレイヤーが勝者となります。

シングルスコアセグメント命中：1回分としてカウント。ダブルスコアセグメント命中：2回分としてカウント。トリプルスコアセグメント命中：3回分としてカウント。

3. "C00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 およびブルズアイのどのセグメントからでも狙えます。セグメントは順不同で命中させることができます。

"C20" - 最初に20を3回命中させ、次に 19, 18, 17, 16, 15、ブルズアイの順に狙う必要があります。"C25" - 最初にブルズアイを3回命中させ、次に 15, 16, 17, 18, 19, 20 の順に狙う必要があります。

4. 各セグメントには3つの "^" インジケーターがあります。1回命中するごとに、1つの "^" が点灯します。

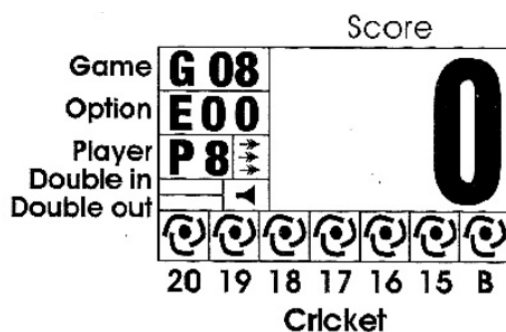
5. 各スコアリングセグメントは、各プレイヤーが3回命中させた後にオープンとなりスコア加算が可能になりますが、全プレイヤーが3回命中させるとクローズされ、スコア加算ができなくなります。

6. 現在のプレイヤーが獲得したポイントは、すべての対戦相手のスコアに加算されます。

7. 各プレイヤーはスコアリングセグメントを3回命中させて「オープン」状態にし、スコア加算ができるように努める必要があります。

8. 対戦相手がスコアリングセグメントをオープンにするための3回の命中を完了する前に、プレイヤーは自身にとって「オープン」な他のスコアリングセグメントに命中させ続けて、対戦相手のスコアをより高くさせることができます。

9. 全プレイヤーが同じスコアリングセグメントへの3回の命中を完了すると、そのセグメントはクローズされ、二度とスコア加算は行われません。プレイヤーはスコアのために別のスコアリングセグメントを選んで狙う必要があります。 10. 指定されたすべてのスコアリングセグメントをクローズし、かつ最低スコアを持っているプレイヤー、またはすべてのセグメントがクローズされた後に最低スコアを持っているプレイヤーが勝者となります。（下の図を参照）



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) を目標スコアとして選択できます。
2. プレイヤーは1から18までの数字セグメントを順番に狙う必要があります (1投目は1、2投目は2、という具合です)。セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、命中した場合は "Yes"、ミスした場合は "Sorry" と通知されます。
3. プレイヤーはできるだけ低いスコアを目指します。1ターンの3本のダーツがすべて外れた場合は「バッドダーツ」となり、5ポイントが加算されます。トリプルセグメントに命中した場合は1ポイント (イーグルダーツ)、ダブルセグメントに命中した場合は2ポイント (バーディダーツ)、シングルセグメントに命中した場合は3ポイントが与えられます。3本のダーツのいずれかを使ってターンを終了できますが、スコア計算には最後のダーツのみが使用されます。
4. 1投目でシングルセグメントに命中して3ポイントを得た場合、次のターンに進むことを決定できます。しかし、より低いスコアを狙いたい場合は、投擲を続けることができます。ただし、残りの2投が両方とも外れた場合、最終的に5ポイントを獲得することになります。
5. 選択したスコアに到達または超過したプレイヤーはゲームから脱落します。プレイヤーが一人だけ残った場合、そのプレイヤーが勝者となります。または、全18ターン終了後に最もスコアの低いプレイヤーが勝者となります。

G10 ビンゴ (132, 141, 168, 189)

1. 数字セグメントはコンピュータによって自動的に表示され、指定されたすべての数字セグメントを最初に3回ずつ命中させたプレイヤーが勝者となります。セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、命中した場合は "Yes"、ミスした場合は "Sorry" と通知されます。
2. 132 - 15, 4, 8, 14, 3 セグメントの順に狙います。
3. 141 - 17, 13, 9, 7, 1 セグメントの順に狙います。
4. 168 - 20, 16, 12, 6, 2 セグメントの順に狙います。
5. 189 - 19, 10, 18, 5, 1 セグメントの順に狙います。
6. プレイヤーは1つの数字セグメントに3回命中させてから、次の数字セグメントに進むことができます。シングルセグメントは1回、ダブルは2回、トリプルは3回としてカウントされます。

G11 ビッグ・リトル・シンプル (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. オプション (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) はプレイヤーの初期ライフ値を表します。
2. 各プレイヤーは開始時に基本ライフ値を持っています。ライフ値がなくなるとゲームから脱落します。最初のプレイヤーは、ランダムに提示された数字セグメントを狙う必要があります。
3. プレイヤーが1投目または2投目でターゲットに命中させた場合、3投目を使用して新しいターゲットを設定できます。3投すべてを使ってターゲットに命中させた場合、または新しい有効なターゲットを設定できなかった場合は、次のプレイヤーのために新しいターゲットがランダムに提示されます。3投でターゲットに命中できなかった場合、ライフを1つ失い、次のプレイヤーが引き続きそのターゲットを狙います。セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、命中した場合は "Yes"、ミスした場合は "Sorry" と通知されます。
4. ターゲットの数字セグメントであれば、シングル、ダブル、トリブルのどこに命中しても有効な命中となります。
5. ライフを持っているプレイヤーが一人だけになった時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。

G12 ビッグ・リトル・ハード (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. オプション (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) はプレイヤーの初期ライフ値を表します。
2. 各プレイヤーは開始時に基本ライフ値を持っています。ライフ値がなくなるとゲームから脱落します。最初のプレイヤーは、ランダムな数字セグメントの「ターゲット」を狙う必要があります。
3. プレイヤーが1投目または2投目でターゲットに命中させた場合、3投目を使用して新しいターゲットを設定できます。3投すべてを使ってターゲットに命中させた場合、または新しい有効なターゲットを設定できなかった場合は、次のプレイヤーのために新しいターゲットがランダムに提示されます。3投でターゲットに命中できなかった場合、ライフを1つ失い、次のプレイヤーがそのターゲットを狙います。セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" と通知されます。
4. ターゲットの数字セグメントの、全く同じスコアセクション（シングル、ダブル、トリブルの別）に命中した場合のみ有効となります。

5. ライフを持っているプレイヤーが一人だけになった時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。

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

1. オプション (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。
2. ゲームに入ると、スコアウィンドウに "SEL" (Select) と表示され、プレイヤーに自身のスコアリングセグメントを選択するよう促します。プレイヤーが最初に命中させたスコアリングセグメントが、そのプレイヤーのセグメントとして選択されます。その後 "NEXT" ボタンを押し、次のプレイヤーにセグメントを選択させます。全プレイヤーがセグメントを選択し終わるとゲームが開始されます。
3. 全プレイヤーがセグメントを選択した後、投擲を開始できます。プレイヤーは自身のスコアリングセグメントに命中させて初めて、ゲーム中の「キラー」になることができます。
4. プレイヤーのスコアリングセグメントに対戦相手のキラーが命中させると、そのプレイヤーのライフが1ポイント差し引かれます。ライフポイントは画面に直接表示されます。各プレイヤーは "SCORES" ボタンを押してスコアを確認できます。
5. 「キラー」になったプレイヤーが自身のターゲットセグメントに命中させた場合、そのプレイヤーは「キラー」ではなくなり、ライフポイントから1ポイント減点されます。
6. キラーは対戦相手のスコアリングセグメントを狙い、相手のポイントを削るように努めるべきです。
7. ターゲットセグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" と通知されます。
8. オプション (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) は、選択した数字セグメントのシングル、ダブル、トリブルのどこに命中してもキラーになれることを意味します。
9. ライフを持っているプレイヤーが一人だけになった時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。
10. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。

G14 キラー・ダブル (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

1. オプション (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。
2. ゲームに入ると、スコアウィンドウに "SEL" (Select) と表示され、

プレイヤーに自身のスコアリングセグメントを選択するようヒントを出します。プレイヤーが最初に命中させたスコアリングセグメントが、そのプレイヤーのセグメントとして選択されます。その後 "NEXT" ボタンを押し、次のプレイヤーにセグメントを選択させます。全プレイヤーがセグメントを選択し終わるとゲームを開始できます。

3. 全プレイヤーがセグメントを選択した後、投擲を開始できます。プレイヤーは自身のスコアリングセグメントに命中させて初めて、ゲーム中のキラーになることができます。
4. プレイヤーのスコアリングセグメントに対戦相手のキラーが命中させると、そのプレイヤーから1ポイントが差し引かれます。ライフポイントは画面に直接表示されます。各プレイヤーは "SCORES" ボタンを押してスコアを確認できます。
5. 「キラー」になったプレイヤーが自身のターゲットセグメントに命中させた場合、そのプレイヤーはキラーではなくなり、ライフポイントから1ポイント減点されます。
6. キラーは対戦相手のスコアリングセグメントを狙い、相手のポイントを削るように努めるべきです。
7. セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" と通知されます。
8. オプション (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) は、選択した数字セグメントのダブルセクションに命中させた場合のみキラーになれることを意味します。
9. ライフを持っているプレイヤーが一人だけになった時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。
10. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。

G15 キラー・トリプル (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

1. オプション (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。
2. ゲームに入ると、スコアウィンドウに "SEL" (Select) と表示され、プレイヤーに自身のスコアリングセグメントを選択するよう促します。プレイヤーが最初に命中させたスコアリングセグメントが、そのプレイヤーのセグメントとして選択されます。その後 "NEXT" ボタンを押し、次のプレイヤーにセグメントを選択させます。全プレイヤーがセグメントを選択し終わるとゲームを開始できます。
3. 全プレイヤーがセグメントを選択した後、投擲を開始できます。プレイヤーは自身のスコアリングセグメントに命中させて初めて、ゲーム中のキラーになることができます。

4. プレイヤーのスコアリングセグメントにキラーが命中させると、そのプレイヤーから1ポイントが減点されます。ライフポイントは画面に直接表示されます。各プレイヤーは "SCORES" ボタンを押してスコアを確認できます。
5. 「キラー」になったプレイヤーが自身のターゲットに命中させた場合、そのプレイヤーはキラーではなくなり、このスコアからライフポイントを1つ失います。
6. キラーは対戦相手のスコアリングセグメントを狙い、相手のポイントを削るように努めるべきです。
7. セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" と通知されます。
8. オプション (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) は、選択した数字セグメントのトリプルセクションに命中させた場合のみキラーになれることを意味します。
9. ライフを持っているプレイヤーが一人だけになった時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。
10. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。

G16 シュートアウト (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. オプション (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。
2. プレイヤーが狙うべき数字セグメントがランダムに提示されます。プレイヤーは10秒以内に命中させる必要があります、さもなければその投擲権は失われます。セグメントに命中すると次のセグメントが指示され、"Yes" または "Sorry" と通知されます。
3. 「ターゲット」セグメントのシングル、ダブル、トリプルのいずれかに命中するたびに、ポイントが1つ減ります。
4. 最初にポイントを 0 にしたプレイヤーが勝者となります。

G17 レッグス・オーバー (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. オプション (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。
2. プレイヤーは、そのターンで前の最高スコア以上のスコアを出すように努める必要があります。プレイヤーのスコアが前の3投合計スコアを下回った場合、そのプレイヤーからライフが1つ差し引かれます。最後にライフが残ったプレイヤーが勝者となります。
3. プレイヤーはポイントをクリアすることはできません。プレイヤーが

START ボタンを直接押した場合、またはダーツが一本もセグメントに命中しなかった場合も、ライフを1つ失います。

4. ライフ数が 0 になるとそのプレイヤーは脱落し、リマインダーとして音が鳴ります。

5. プレイヤーが一人だけ残った時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。

6. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。

5. プレイヤーが一人だけ残った時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。

6. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。

G18 レッグス・アンダー (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. オプション (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) はプレイヤーの開始ライフ値を表します。

2. 目的は、3投合計の最低スコアを更新することです。3投の合計が記録より高い場合、そのプレイヤーからライフが1つ差し引かれます。最後にライフが残ったプレイヤーが勝者となります。

3. プレイヤーはポイントをクリアすることはできません。プレイヤーが START ボタンを直接押した場合、またはダーツが一本もセグメントに命中しなかった場合も、ライフを1つ失います。

4. ライフ数が 0 になるとそのプレイヤーは脱落し、リマインダーとして音が鳴ります。

5. プレイヤーが一人だけ残った時点でゲーム終了となり、そのプレイヤーが勝者となります。

6. このゲームは2人以上のプレイヤーでプレイする必要があります。