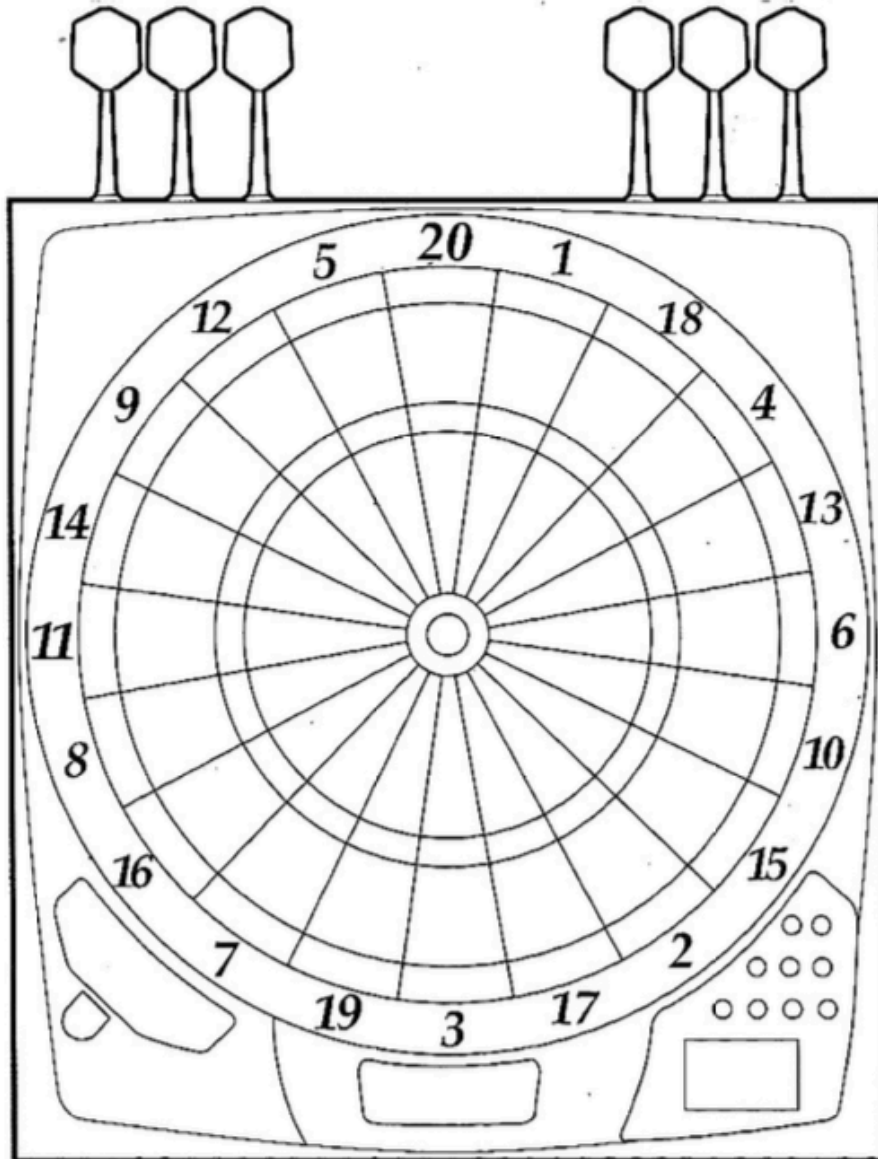


WORLD CHAMPION

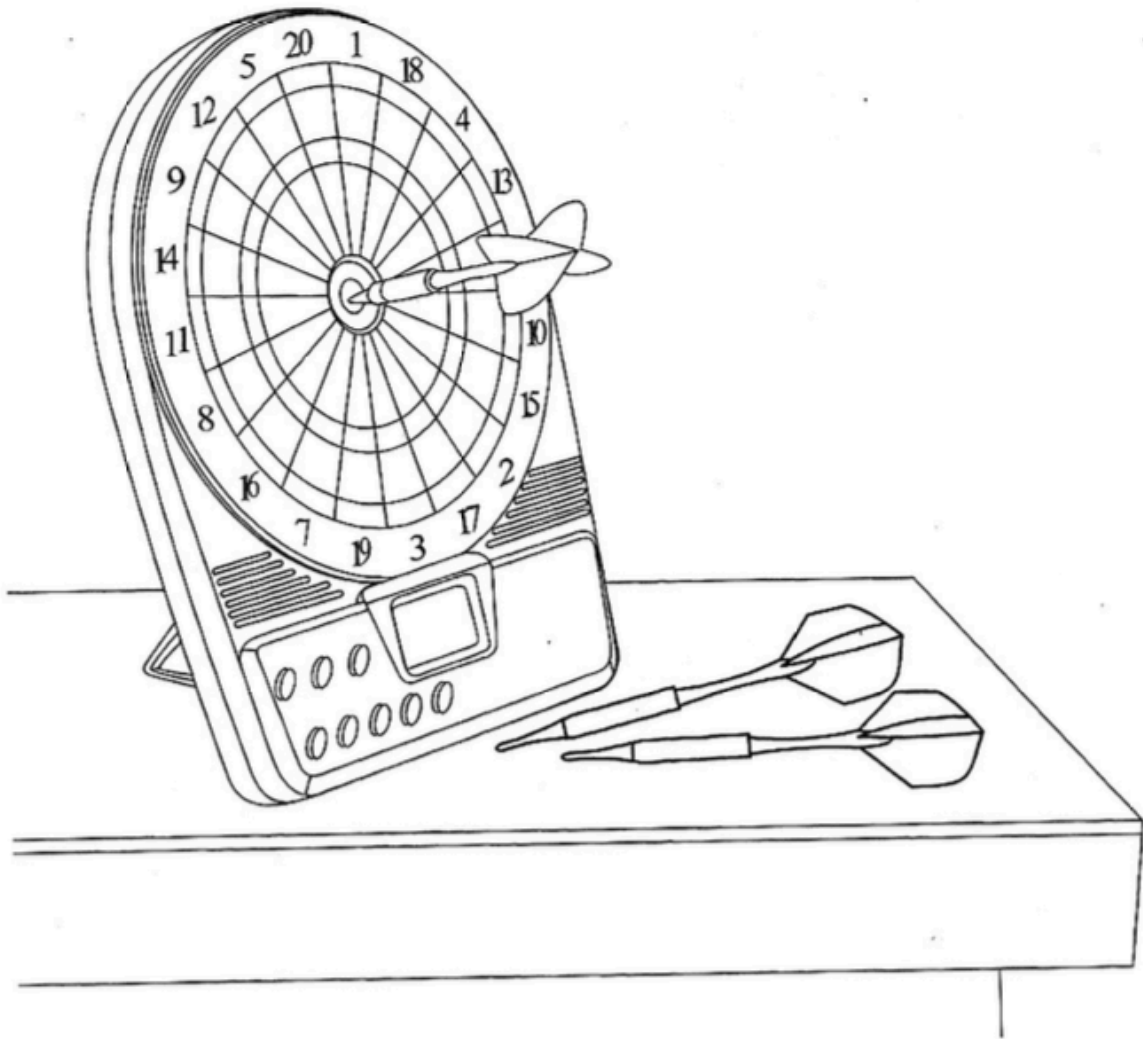


전자 다트판

No.189 / No.289 / No.489

사용 설명서 및 게임 지침

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 전자 다트판 사용 설명서 및 게임 지침

M.Y 전자 다트판을 구매해 주셔서 감사합니다.

경고:

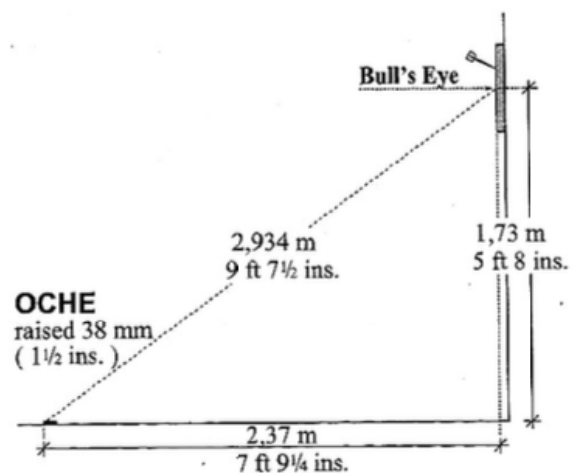
이 다트판은 장난감이 아니며 반드시 유능한 성인의 감독 하에 사용해야 합니다. 게임을 마친 후에는 다트를 안전하게 보관하고 어린 아이들의 손이 닿지 않는 곳에 두십시오.

제품 특징

- LCD 화면
- 블루 LCD 백라이트
- 점수 자동 계산
- 다트가 보드에 맞을 때 전자 음향 발생
- 멀티 레벨 및 멀티 옵션이 포함된 18가지 게임
- 최대 8인 플레이
- 게임 종료 후 30분 뒤 자동 전원 차단

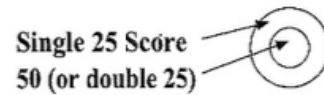
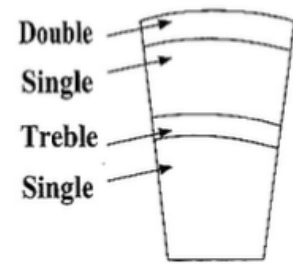
표준 설치

바닥에서 불스아이(Bull's Eye)까지의 높이가 1.73 미터가 되도록 벽에 다트판을 겁니다. 다트판 앞쪽으로 약 3 미터의 여유 공간을 확보하십시오. 다트를 던질 때 플레이어는 다트판으로부터 2.37 미터 거리(오키, oche)에 서야 합니다. (그림 참조)



점수 시스템

세그먼트	결과
싱글 점수 세그먼트	점수 X1
더블 점수 세그먼트	점수 X2
트리블 점수 세그먼트	점수 X3
이너 링	1 X 25
볼스아이	50 (25X2)



버튼 정의

1. "POWER" 버튼을 누르면 신호음과 함께 게임이 정상 작동 상태로 진입합니다.
2. "GAME" 버튼을 사용하여 게임(G01-G18)을 선택합니다. "GAME" 버튼은 게임을 종료하고 초기 상태로 돌아갈 때도 사용합니다.
3. "OPTION" 버튼은 해당 게임(G01-G18)의 서브 게임을 선택하는 데 사용됩니다.
4. 플레이 전 "PLAYER" 버튼을 사용하여 플레이어 수를 선택합니다. 기본값은 2입니다.
5. "HANDICAP" 버튼(게임 난이도 선택 시 사용): 예를 들어 4명의 플레이어가 동시에 "G01" 게임을 할 때, 플레이어 1은 800, 플레이어 2는 200, 플레이어 3은 500, 플레이어 4는 300을 선택할 수 있습니다.
6. "LIGHT" 버튼(LCD 백라이트를 켜거나 끌 때 사용)
7. "DOUBLE IN/OUT" 버튼은 G02 게임 전용입니다. 자세한 내용은 게임 조작 지침을 참조하십시오.
8. "SOUND" 버튼은 소리 켜기 또는 음소거를 선택하는 데 사용됩니다.
9. "ELIMINATE" 버튼은 현재 던진 다트의 점수를 지우거나 복구하는 데 사용됩니다.
10. "START/NEXT" 버튼은 게임을 시작하고 다음 플레이어로 순서를 넘길 때 사용합니다. 음성 안내

"Laser" 싱글 점수 세그먼트에 맞았을 때 나오는 소리입니다.

"Double" 더블 점수 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다.

"Treble" 트리블 점수 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다.

"Bull's Eye" 볼스아이에 맞았을 때 나오는 안내입니다.

"Too High" 점수가 0으로 카운트다운되거나 1이 되었을 때 나오는 안내이며, "G02" 게임에서만 사용됩니다.

"Score" 플레이어가 점수를 획득했을 때 나오는 안내이며, "G05" 및 "G06" 게임에서만 사용됩니다.

"Close" 게임을 종료시키는 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다.

"Open" 게임을 열거나 시작하는 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다.

"Winner" 승리 점수를 달성했을 때 나오는 안내입니다! "NEXT PLAYER" 이전 플레이어가 다트 3개를 모두 던졌으므로 START/NEXT 버튼을 누르라는 안내입니다.

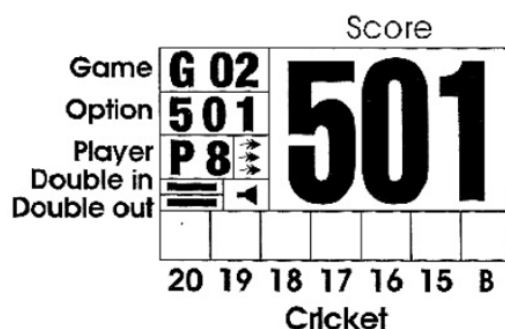
"Ye" "타겟" 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다. "SORRY" "타겟 외" 세그먼트에 맞았을 때 나오는 안내입니다. 게임 조작 지침

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

각 플레이어의 점수는 명중할 때마다 0부터 누적됩니다. 지정된 점수에 먼저 도달하거나 초과하는 플레이어가 승리합니다.

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

1. 각 플레이어의 점수는 명중할 때마다 설정된 점수에서 차감됩니다. 점수가 0에 먼저 도달하는 플레이어가 승리합니다.
2. 플레이어는 "DOUBLE IN/OUT" 버튼을 사용하여 다양한 게임 모드를 선택할 수 있습니다. (아래 그림 참조)

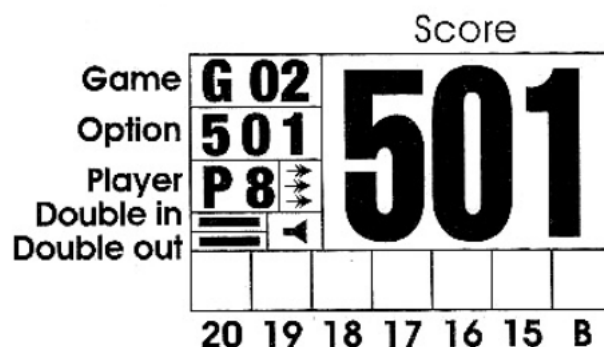


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

"Double in"이 표시되면 더블(즉, "더블 세그먼트")을 맞춰야만 게임을 시작할 수 있음을 의미합니다.

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

"Double out"이 표시되면 더블을 맞춰야만 게임을 끝낼 수 있음을 의미합니다. 하지만 다트 1~3개를 던진 후 점수가 1이 되거나 0 미만 이 되면 "버스트(bust)"가 되어 해당 점수는 기록되지 않고 시작 전 점수로 돌아가며 "Too High!"라는 안내가 나옵니다. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) "Double in"과 "Double out"이 모두 표시되면 더블을 맞춰야 시작하고 더블을 맞춰야 끝낼 수 있음을 의미합니다.



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

1. (5, 10, 15, 20)은 점수를 얻기 위해 아무 점수 세그먼트나 맞추는 것을 의미합니다.
2. 5: 1부터 5까지 순서대로 점수 세그먼트를 맞춥니다.
3. 10: 1부터 10까지 순서대로 점수 세그먼트를 맞춥니다.
4. 15: 1부터 15까지 순서대로 점수 세그먼트를 맞춥니다.
5. 20: 1부터 20까지 순서대로 점수 세그먼트를 맞춥니다. 위 레벨 중 하나를 선택한 후 플레이어는 안내에 따라 해당 세그먼트에 다트를 던져야 합니다. 각 투구 후 다음 세그먼트가 표시되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.

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

1. (205, 210, 215, 220)은 더블 점수 세그먼트만 맞춰야 점수를 얻을 수 있음을 의미합니다.
2. "205": 1부터 5까지 세그먼트를 맞춥니다. "210": 1부터 10까지 세그먼트를 맞춥니다. "215": 1부터 15까지 세그먼트를 맞춥니다. "220": 1부터 20까지 세그먼트를 맞춥니다.

3. 플레이어는 안내에 따라 해당 세그먼트에 다트를 던져야 합니다. 올바른 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 소리가 들립니다.

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

1. (305, 310, 315, 320)은 트리플 점수 세그먼트만 맞춰야 점수를 얻을 수 있음을 의미합니다. 305: 1부터 5까지 세그먼트를 맞춥니다. 310: 1부터 10까지 세그먼트를 맞춥니다. 315: 1부터 15까지 세그먼트를 맞춥니다. 320: 1부터 20까지 세그먼트를 맞춥니다.
2. 플레이어는 안내에 따라 해당 세그먼트에 다트를 던져야 합니다. 올바른 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 소리가 들립니다.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

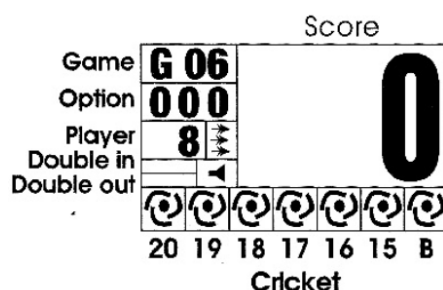
1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 또는 볼스아이를 맞췄을 때만 유효합니다.
2. 위 세그먼트를 모두 세 번씩 먼저 맞춘 플레이어가 승리합니다.

싱글 점수 세그먼트 명중 - 1회로 계산 더블 점수 세그먼트 명중 - 2회로 계산 트리플 점수 세그먼트 명중 - 3회로 계산

3. "000" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이 중 어떤 세그먼트든 맞출 수 있습니다. 순서는 상관없습니다.

"020" - 반드시 20을 먼저 세 번 맞춘 후, 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순서로 맞춰야 합니다. "025" - 반드시 볼스아이를 먼저 세 번 맞춘 후, 15, 16, 17, 18, 19, 20 순서로 맞춰야 합니다.

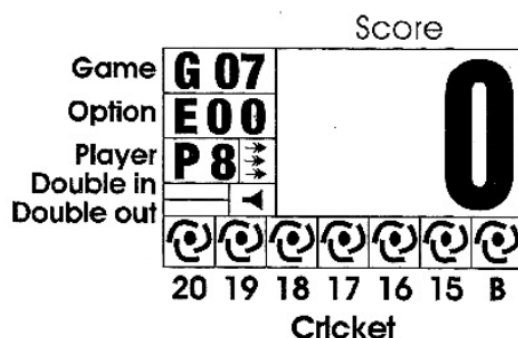
4. 각 세그먼트에는 세 개의 "^" 표시등이 있습니다. 한 번 맞출 때마다 "^" 하나가 켜집니다. 모든 "^"가 켜지면 게임이 종료됩니다. (아래 그림 참조)



5. 모든 "^"를 먼저 컨 플레이어는 승리합니다.

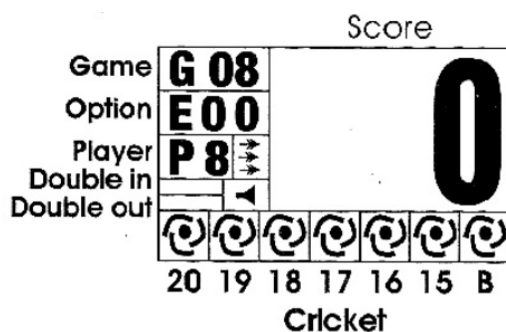
G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 또는 볼스아이를 맞췄을 때만 유효합니다.
2. 위 세그먼트를 모두 세 번씩 먼저 맞춘 플레이어가 승리합니다.
싱글 점수 세그먼트 명중 - 1회로 계산 더블 점수 세그먼트 명중 - 2회로 계산 트리플 점수 세그먼트 명중 - 3회로 계산
3. "E00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이 중 어떤 세그먼트든 맞출 수 있습니다. 순서는 상관없습니다. "E20" - 반드시 20 세그먼트를 먼저 세 번 맞춘 후, 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순서로 맞춰야 합니다. "E25" - 반드시 볼스아이를 먼저 세 번 맞춘 후, 15, 16, 17, 18, 19, 20 순서로 맞춰야 합니다.
4. 각 세그먼트에는 세 개의 "^" 표시등이 있습니다. 한 번 맞출 때마다 "^" 하나가 켜집니다.
5. 각 점수 세그먼트는 각 플레이어가 3번 맞춘 후에만 "오픈"되어 점수를 얻을 수 있지만, 모든 플레이어가 3번씩 맞추면 "클로즈"되어 더 이상 점수를 얻을 수 없습니다.
6. 모든 플레이어는 점수 세그먼트를 3번 맞춰서 "오픈" 상태로 만들어 점수 획득을 시작해야 합니다.
7. 상대방이 해당 세그먼트를 오픈하기 위해 3번 맞추기를 완료하기 전까지, 플레이어는 자신에게 "오픈"된 다른 세그먼트를 계속 맞춰 더 높은 점수를 얻을 수 있습니다.
8. 모든 플레이어가 동일한 점수 세그먼트를 3번씩 맞추면 해당 세그먼트는 클로즈되며 다시는 점수를 얻을 수 없습니다. 플레이어는 점수를 위해 다른 세그먼트를 선택해야 합니다.
9. 지정된 모든 점수 세그먼트를 가장 먼저 클로즈하고 점수가 가장 높은 플레이어, 또는 모든 세그먼트가 클로즈된 후 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. (아래 그림 참조)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. 15, 16, 17, 18, 19, 20 또는 볼스아이를 맞췄을 때만 유효합니다.
2. 위 세그먼트를 모두 세 번씩 먼저 맞춘 플레이어가 승리합니다.

싱글 점수 세그먼트 명중 - 1회로 계산 더블 점수 세그먼트 명중 - 2회로 계산 트리플 점수 세그먼트 명중 - 3회로 계산
3. "C00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 및 볼스아이 중 어떤 세그먼트든 맞출 수 있습니다. 순서는 상관없습니다. "C20" - 반드시 20을 먼저 세 번 맞춘 후, 19, 18, 17, 16, 15, 볼스아이 순서로 맞춰야 합니다. "C25" - 반드시 볼스아이를 먼저 세 번 맞춘 후, 15, 16, 17, 18, 19, 20 순서로 맞춰야 합니다.
4. 각 세그먼트에는 세 개의 "^" 표시등이 있습니다. 한 번 맞출 때마다 "^" 하나가 켜집니다.
5. 각 점수 세그먼트는 각 플레이어가 3번 맞춘 후에 오픈되어 점수를 낼 수 있지만, 모든 플레이어가 3번씩 맞추면 클로즈되어 점수를 낼 수 없습니다.
6. 현재 플레이어가 획득한 점수는 모든 상대방의 점수에 합산됩니다.
7. 모든 플레이어는 점수 세그먼트를 3번 맞춰서 "오픈" 상태로 만들어 점수를 낼 수 있게 해야 합니다.
8. 상대방이 세그먼트를 오픈하기 위해 3번 맞추기를 완료하기 전까지, 플레이어는 자신에게 "오픈"된 다른 세그먼트를 계속 맞춰 상대방의 점수를 높일 수 있습니다.
9. 모든 플레이어가 동일한 점수 세그먼트를 3번씩 맞추면 해당 세그먼트는 클로즈되며 다시는 점수를 낼 수 없습니다. 플레이어는 점수를 위해 다른 세그먼트를 선택해야 합니다. 10. 지정된 모든 점수 세그먼트를 클로즈하고 점수가 가장 낮은 플레이어, 또는 모든 세그먼트가 클로즈된 후 점수가 가장 낮은 플레이어가 승리합니다. (아래 그림 참조)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)을 목표 점수로 선택할 수 있습니다.
2. 플레이어는 1부터 18까지 숫자 세그먼트를 순서대로 맞춰야 합니다. (첫 번째 투구에 1, 두 번째 투구에 2 등). 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며, 명중 시 "Yes", 빗나갈 시 "Sorry" 안내가 나옵니다.
3. 플레이어는 가장 낮은 점수를 얻도록 노력해야 합니다. 한 턴의 다트 3개가 모두 빗나가면 "bad dart"로 간주되어 5점이 추가됩니다. 트리플 세그먼트 명중 시 1점(Eagle dart), 더블 세그먼트 명중 시 2점(Bird dart), 싱글 세그먼트 명중 시 3점이 부여됩니다. 3개의 다트 중 어느 것이든 사용하여 턴을 마칠 수 있지만, 마지막 다트만 점수 계산에 사용됩니다.
4. 첫 번째 다트로 싱글 세그먼트를 맞춰 3점을 얻었다면 다음 턴으로 넘어가기로 결정할 수 있습니다. 하지만 더 낮은 점수를 얻고 싶다면 계속 던질 수 있습니다. 단, 마지막 2번의 투구가 모두 빗나가면 최종적으로 5점을 얻게 됩니다.
5. 선택한 점수에 도달하거나 초과하는 플레이어는 게임에서 탈락합니다. 한 명의 플레이어만 남으면 그 플레이어가 승리합니다. 또는 18턴이 모두 끝난 후 점수가 가장 낮은 플레이어가 승리합니다.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. 컴퓨터가 자동으로 숫자 세그먼트를 표시하며, 지정된 모든 숫자 세그먼트를 먼저 3번씩 맞추는 플레이어가 승리합니다. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 명중 시 "Yes", 빗나갈 시 "Sorry" 안내가 나옵니다.
2. 132 - 15, 4, 8, 14, 3 세그먼트 순서로 맞추십시오.
3. 141 - 17, 13, 9, 7, 1 세그먼트 순서로 맞추십시오.
4. 168 - 20, 16, 12, 6, 2 세그먼트 순서로 맞추십시오.
5. 189 - 19, 10, 18, 5, 1 세그먼트 순서로 맞추십시오.
6. 플레이어는 한 숫자 세그먼트를 3번 맞춰야 다음 숫자 세그먼트로 넘어갈 수 있습니다. 싱글 세그먼트는 1회, 더블은 2회, 트리플은 3회로 계산됩니다.

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

1. 옵션(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)은 플레이어의 초기 생명 수치를 의미합니다.
2. 각 플레이어는 시작 시 기본 생명 수치를 가집니다. 생명 수치가 없으면 게임에서 탈락합니다. 첫 번째 플레이어는 무작위로 주어지는 숫자 세그먼트를 맞춰야 합니다.
3. 플레이어가 첫 번째 또는 두 번째 다트로 타겟을 맞추면, 세 번째 다트로 새로운 타겟을 만들 수 있습니다. 세 개의 다트를 모두 사용하여 타겟을 맞추거나 새로운 유효 타겟을 만들지 못한 경우, 다음 플레이어를 위한 새로운 타겟이 무작위로 주어집니다. 이 플레이어가 세 개의 다트로 타겟을 맞추지 못하면 생명을 1점 잃고, 해당 타겟은 다음 플레이어가 계속해서 맞춰야 합니다. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 명중 시 "Yes", 빗나갈 시 "Sorry" 안내가 나옵니다.
4. 싱글, 더블, 트리플 세그먼트에 관계없이 타겟 숫자 세그먼트의 어느 곳이든 맞추면 유효한 명중입니다.
5. 생명 수치가 남은 플레이어가 한 명뿐일 때 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다.

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

1. 옵션(X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21)은 플레이어의 초기 생명 수치를 의미합니다.
2. 각 플레이어는 시작 시 기본 생명 수치를 가집니다. 생명 수치가 없으면 게임에서 탈락합니다. 첫 번째 플레이어는 무작위로 주어지는 숫자 세그먼트 "타겟"을 맞춰야 합니다.
3. 플레이어가 첫 번째 또는 두 번째 다트로 타겟을 맞추면, 세 번째 다트로 새로운 타겟을 만들 수 있습니다. 세 개의 다트를 모두 사용하여 타겟을 맞추거나 새로운 유효 타겟을 만들지 못한 경우, 다음 플레이어를 위한 새로운 타겟이 무작위로 주어집니다. 이 플레이어가 세 개의 다트로 타겟을 맞추지 못하면 생명을 1점 잃고, 해당 타겟은 다음 플레이어가 맞춰야 합니다. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.
4. 타겟 숫자 세그먼트의 동일한 점수 구역(싱글/더블/트리플)을 맞췄을 때만 유효합니다.

5. 생명 수치가 남은 플레이어가 한 명뿐일 때 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다.

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

1. 옵션(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.
2. 게임에 진입하면 점수창에 "SEL" (Select)이 표시되어 플레이어에게 자신의 점수 세그먼트를 선택하라고 알립니다. 플레이어가 처음 맞춘 세그먼트가 자신의 세그먼트로 선택됩니다. 그런 다음 "NEXT" 버튼을 눌러 다음 플레이어가 자신의 세그먼트를 선택하게 합니다. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택하면 게임이 시작됩니다.
3. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택한 후 투구를 시작할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 세그먼트를 맞춘 후에만 게임 내내 킬러(killer)가 될 수 있습니다.
4. 플레이어의 세그먼트를 상대방 킬러가 맞추면 해당 플레이어의 생명이 1점 차감됩니다. 생명 점수는 화면에 직접 표시됩니다. 각 플레이어는 "SCORES" 버튼을 눌러 점수를 확인할 수 있습니다.
5. 플레이어가 "킬러"가 된 상태에서 자신의 타겟 세그먼트를 맞추면 더 이상 "킬러"가 아니게 되며 생명 점수에서 1점이 감점됩니다.
6. 킬러는 상대방의 세그먼트를 맞춰 상대방의 점수를 깎기 위해 노력해야 합니다.
7. 타겟 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.
8. 옵션(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)은 싱글, 더블, 트리플에 관계없이 선택한 숫자 세그먼트를 맞추면 킬러가 될 수 있음을 의미합니다.
9. 생명 수치가 남은 플레이어가 한 명뿐일 때 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다. 10. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.

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

1. 옵션(X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.
2. 게임에 진입하면 점수창에 "SEL" (Select)이 표시되어

플레이어에게 자신의 점수 세그먼트를 선택하라고 힌트를 줍니다. 플레이어가 처음 맞춘 세그먼트가 자신의 세그먼트로 선택됩니다. 그런 다음 "NEXT" 버튼을 눌러 다음 플레이어가 자신의 세그먼트를 선택하게 합니다. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택하면 게임이 시작될 수 있습니다.

3. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택한 후 투구를 시작할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 세그먼트를 맞춘 후에만 게임 내내 킬러가 될 수 있습니다.

4. 플레이어의 세그먼트를 상대방 킬러가 맞추면 해당 플레이어의 생명이 1점 차감됩니다. 생명 점수는 화면에 직접 표시됩니다. 각 플레이어는 "SCORES" 버튼을 눌러 점수를 확인할 수 있습니다.

5. 플레이어가 "킬러"가 된 상태에서 자신의 타겟 세그먼트를 맞추면 더 이상 킬러가 아니게 되며 생명 점수에서 1점이 감점됩니다.

6. 킬러는 상대방의 세그먼트를 맞춰 상대방의 점수를 깎기 위해 노력해야 합니다.

7. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.

8. 옵션(207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)은 선택한 숫자 세그먼트의 더블 구역을 맞췄을 때만 킬러가 될 수 있음을 의미합니다.

9. 생명 수치가 남은 플레이어가 한 명뿐일 때 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다. 10. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.

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

1. 옵션(X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.

2. 게임에 진입하면 점수창에 "SEL" (Select)이 표시되어 플레이어에게 자신의 점수 세그먼트를 선택하라고 알립니다. 플레이어가 처음 맞춘 세그먼트가 자신의 세그먼트로 선택됩니다. 그런 다음 "NEXT" 버튼을 눌러 다음 플레이어가 자신의 세그먼트를 선택하게 합니다. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택하면 게임이 시작될 수 있습니다.

3. 모든 플레이어가 세그먼트를 선택한 후 투구를 시작할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 세그먼트를 맞춘 후에만 게임 내내 킬러가 될 수 있습니다.

4. 플레이어의 세그먼트를 킬러가 맞추면 해당 플레이어의 생명이 1 점 감점됩니다. 생명 점수는 화면에 직접 표시됩니다. 각 플레이어는 "SCORES" 버튼을 눌러 점수를 확인할 수 있습니다.
5. 플레이어가 "킬러"가 된 상태에서 자신의 타겟을 맞추면 더 이상 킬러가 아니게 되며 이 점수에서 생명 1점을 잃습니다.
6. 킬러는 상대방의 세그먼트를 맞춰 상대방의 점수를 깎기 위해 노력해야 합니다.
7. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.
8. 옵션(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)은 선택한 숫자 세그먼트의 트리블 구역을 맞췄을 때만 킬러가 될 수 있음을 의미합니다.
9. 생명 수치가 남은 플레이어가 한 명뿐일 때 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다. 10. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.

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

1. 옵션(X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.
2. 플레이어가 맞출 숫자 세그먼트가 무작위로 주어집니다. 플레이어는 10초 이내에 맞춰야 하며, 그렇지 않으면 기회가 사라집니다. 세그먼트를 맞추면 다음 세그먼트가 안내되며 "Yes" 또는 "Sorry" 안내가 나옵니다.
3. "타겟" 세그먼트의 싱글, 더블, 트리블 중 어디든 맞출 때마다 1점씩 차감됩니다.
4. 점수가 먼저 0으로 줄어든 플레이어가 승리합니다.

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

1. 옵션(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.
2. 플레이어는 한 턴에 이전 최고 점수보다 높거나 같은 점수를 내야 합니다. 플레이어가 이전 다트 3개 합계보다 적은 점수를 내면 생명 (Life)을 1개 잃습니다. 마지막까지 생명이 남은 플레이어가 승리합니다.
3. 플레이어는 점수를 지울 수 없습니다. 플레이어가

START 버튼을 직접 누르거나 다트가 세그먼트에 하나도 맞지 않으면 생명을 1개 잃습니다.

4. 생명 수치가 0이 되면 플레이어는 탈락하며 알림음이 들립니다.
5. 한 명의 플레이어만 남으면 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다.
6. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.
5. 한 명의 플레이어만 남으면 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다.
6. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.

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

1. 옵션(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)은 플레이어의 시작 생명 수치를 의미합니다.
2. 목표는 다트 3개 합계의 최저 점수를 경신하는 것입니다. 다트 3개 합계가 기록보다 높으면 생명(Life)을 1개 잃습니다. 마지막까지 생명이 남은 플레이어가 승리합니다.
3. 플레이어는 점수를 지울 수 없습니다. 플레이어가 START 버튼을 직접 누르거나 다트가 세그먼트에 맞지 않으면 생명을 1개 잃습니다.
4. 생명 수치가 0이 되면 플레이어는 탈락하며 알림음이 들립니다.
5. 한 명의 플레이어만 남으면 게임이 종료되며 해당 플레이어가 승리합니다.
6. 이 게임은 2명 이상의 플레이어가 플레이해야 합니다.