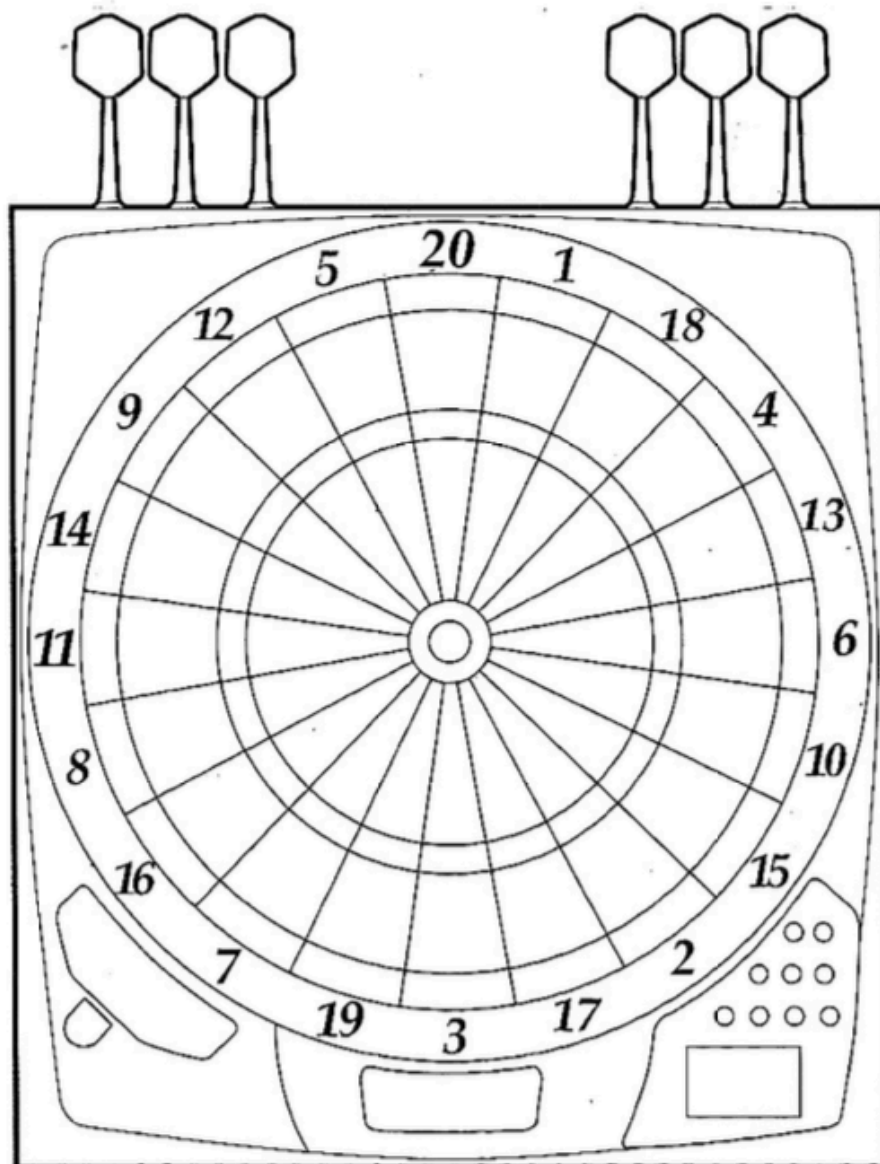


WORLD CHAMPION

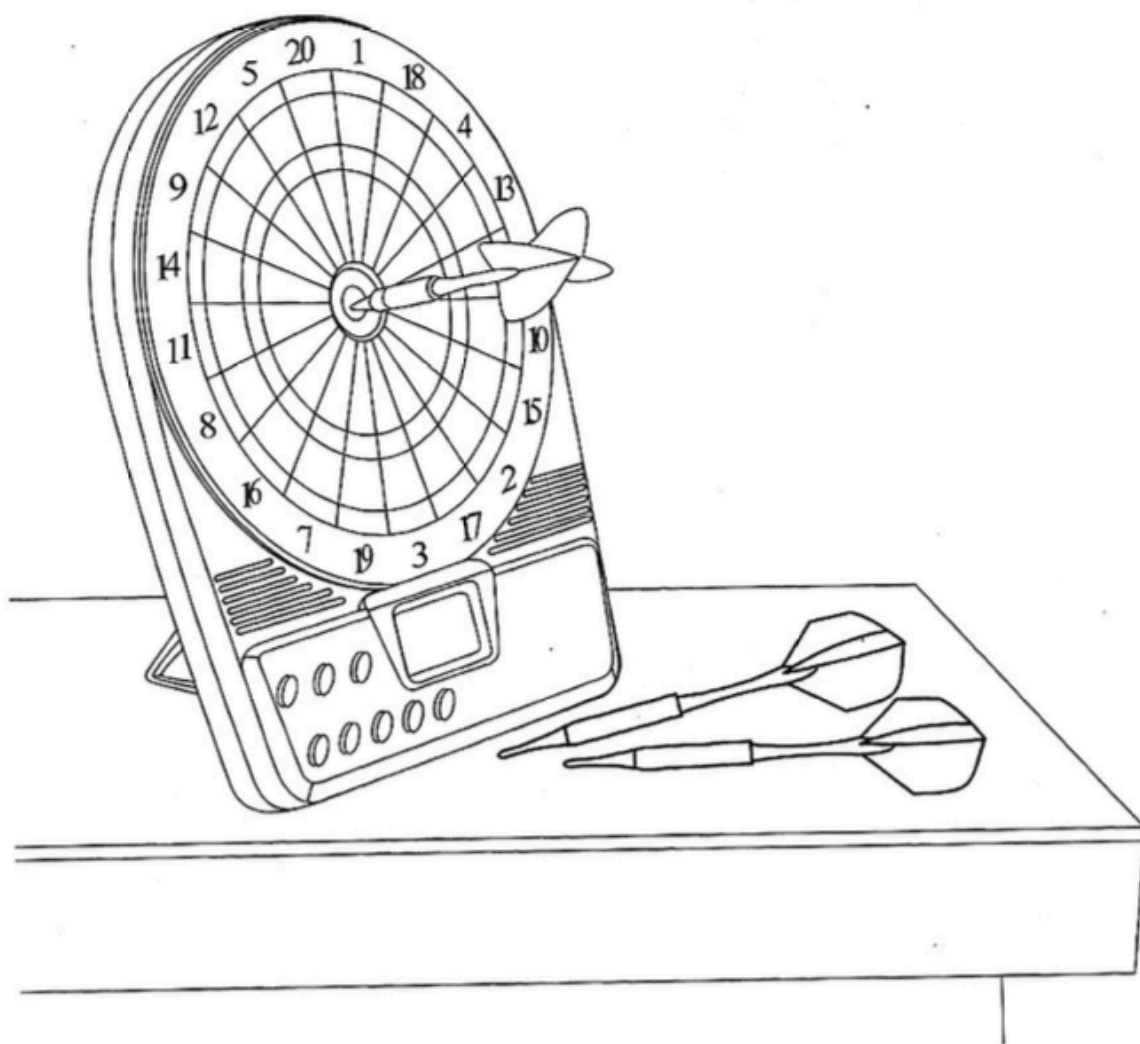


**ELEKTRONISCH
DARTBORD**

No.189 / No.289 / No.489

Gebruikershandleiding & Spelinstructies

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 Elektronisch Dartbord Gebruikershandleiding & Spelinstructies

Bedankt voor de aankoop van uw M.Y Elektronisch Dartbord.

Waarschuwing:

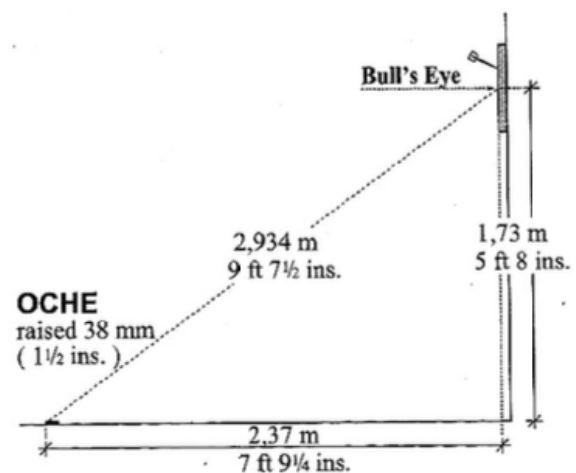
Dit dartbord is geen speelgoed en mag alleen worden gebruikt onder toezicht van een bekwame volwassene. Zorg er na het spelen voor dat de darts veilig worden opgeborgen en buiten het bereik van jonge kinderen worden gehouden.

Productkenmerken

- LCD-scherm
- Blauwe LCD-achtergrondverlichting
- Berekent automatisch scores
- Elektronische geluiden wanneer darts het bord raken
- 18 spellen met meerdere niveaus en opties
- Maximaal 8 spelers
- Schakelt automatisch uit 30 minuten na het spelen

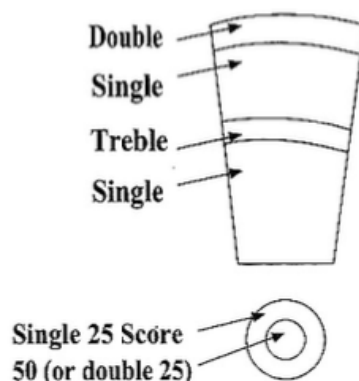
Standaardopstelling

Kies een plek op de muur met ongeveer 3 meter vrije ruimte ervoor om het dartbord op te hangen op een hoogte van 1.73 meter vanaf de vloer tot aan de Bull's Eye. De spelers moeten op 2.37 meter afstand (de oche) van het dartbord staan bij het werpen van de darts. (Zie de afbeelding)



Scoresysteem

Segment	Resultaat
Enkele scoresegmenten	Score X1
Dubbele scoresegmenten	Score X2
Drievoudige scoresegmenten	Score X3
Binnenring	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Knopdefinities

1. Druk op de "POWER" knop en het spel gaat in de normale werkstatus nadat u een geluid hoort.
2. Gebruik de "GAME" knop om spellen te kiezen (G01-G18). De "GAME" knop kan ook een spel afsluiten en terugkeren naar de oorspronkelijke status.
3. De "OPTION" knop kan worden gebruikt om een sub-spel van het spel (G01-G18) te kiezen.
4. Gebruik de "PLAYER" knop om het aantal spelers te kiezen voor het spelen, de standaardwaarde is 2.
5. "HANDICAP" knop (gebruikt om de moeilijkheidsgraad van het spel te kiezen) Bijvoorbeeld als 4 spelers tegelijkertijd spel "G01" spelen, kan speler één 800 kiezen, speler twee 200, speler drie 500 en speler vier 300.
6. "LIGHT" knop (gebruikt om de LCD-achtergrondverlichting aan of uit te zetten)
7. De "DOUBLE IN/OUT" knop wordt alleen gebruikt voor G02, zie de spelinstructies voor details.
8. "SOUND" knop wordt gebruikt om geluid te kiezen of te dempen.
9. "ELIMINATE" knop wordt gebruikt om de score van de huidige dart te wissen of te herstellen.
10. De "START/NEXT" knop wordt gebruikt om een spel te starten en naar de volgende speler te wisselen.

Geluidsindicatie

"Laser" Dit geluid klinkt wanneer Enkele Scoresegmenten worden geraakt.
 "Double" Dit advies klinkt wanneer een Dubbel Scoresegment wordt geraakt.
 "Treble" Dit advies klinkt wanneer een Drievoudig Scoresegment wordt geraakt. "Bull's Eye" Dit advies klinkt wanneer de Bull's-Eye wordt geraakt.

"Too High" Dit advies klinkt wanneer de score is afgeteld naar 0 of gelijk is aan 1 en wordt alleen gebruikt in spel "G02".

"Score" Dit advies klinkt wanneer de speler de score behaalt, alleen gebruikt in spel "G05" en "G06".

"Close" Dit advies klinkt wanneer het segment wordt geraakt dat het spel beëindigt.

"Open" Dit advies klinkt wanneer het segment wordt geraakt dat het spel opent of start.

"Winner" Dit advies klinkt wanneer de winnende score is behaald! "NEXT PLAYER" Dit advies klinkt om aan te geven dat op de START/NEXT knop moet worden gedrukt omdat de vorige speler zijn 3 darts heeft geworpen.

"Ye" Dit advies klinkt wanneer het "target" segment wordt geraakt.

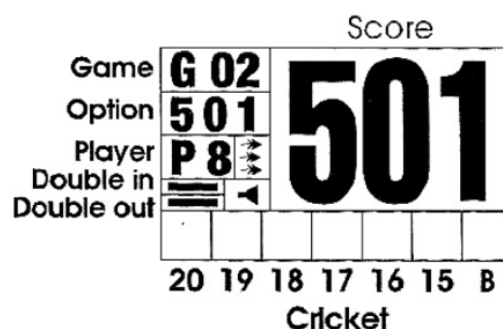
"SORRY" Dit advies klinkt wanneer een "none target" segment wordt geraakt. Spelinstructies

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

De scores van elke speler worden vanaf 0 opgeteld voor elke treffer. De eerste speler die de vastgestelde score bereikt of overschrijdt, is de winnaar.

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

1. De scores van elke speler worden voor elke treffer afgetrokken van de ingestelde score. De eerste speler die de score 0 bereikt, is de winnaar.
2. De spelers kunnen verschillende spelmodi kiezen met de "DOUBLE IN/OUT" knop. (Zie de onderstaande afbeelding)

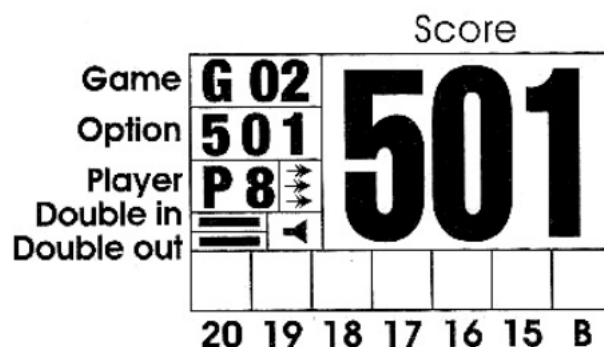


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Wanneer "Double in" wordt getoond, betekent dit dat het spel alleen kan starten door een dubbel te gooien (d.w.z. het raken van het "Double Segment")

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

Wanneer "Double out" wordt getoond, betekent dit dat het spel alleen kan eindigen door een dubbel te gooien - echter als na het gooien van één, twee of drie darts de score 1 of lager dan 0 is, betekent dit "bust or burst darts" en kan de speler geen score registreren en keert hij terug naar de score waarmee hij begon en klinkt het advies "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Wanneer "Double in" en "Double out" worden getoond, betekent dit dat het spel moet starten en eindigen door een dubbel te gooien.



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

1. (5, 10, 15, 20) Betekent raak elk scoresegment om punten te krijgen.
2. 5 Raak de scoresegmenten van 1 tot 5 in volgorde
3. 10 Raak de scoresegmenten van 1 tot 10 in volgorde
4. 15 Raak de scoresegmenten van 1 tot 15 in volgorde
5. 20 Raak de scoresegmenten van 1 tot 20 in volgorde Nadat een van de bovenstaande niveaus is gekozen, moet de speler zijn darts in het segment gooien op basis van het gegeven advies - na elke worp wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry"

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

1. (205, 210, 215, 220) Betekent dat u alleen dubbele scoresegmenten kunt raken om punten te krijgen.
2. "205" Raak de scoresegmenten van 1 tot 5
5. "210" Raak de scoresegmenten van 1 tot 10. "215" Raak de scoresegmenten van 1 tot 15. "220" Raak de scoresegmenten van 1 tot 20.

3. De speler moet zijn darts in het segment gooien zoals geadviseerd. Als het juiste segment wordt geraakt, wordt het volgende segment geadviseerd en hoort u "Yes" of "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Betekent dat u alleen drievoudige scoresegmenten kunt raken om punten te krijgen. 305 Raak de scoresegmenten van 1 tot 5. 310 Raak de scoresegmenten van 1 tot 10. 315 Raak de scoresegmenten van 1 tot 15. 320 Raak de scoresegmenten van 1 tot 20.
2. De speler moet zijn darts in het segment gooien zoals geadviseerd. Als het juiste segment wordt geraakt, wordt het volgende segment geadviseerd en hoort u "Yes" of "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

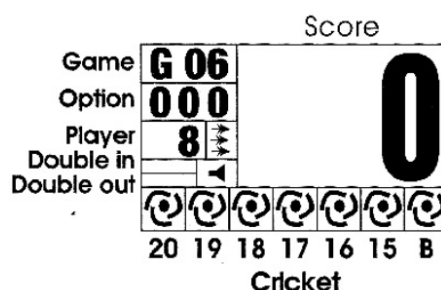
1. Het is alleen geldig wanneer 15, 16, 17, 18, 19, 20 of bull's-eye wordt geraakt.
2. De speler die als eerste alle bovenstaande segmenten drie keer raakt, is de winnaar.

Raak enkel scoresegment - telt één keer Raak dubbel scoresegment - telt twee keer Raak drievoudig scoresegment - telt drie keer

3. "000" - U kunt elk segment van 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bull's-eye raken. Deze segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden geraakt.

"020" - U moet eerst 20 drie keer raken, dan volgen 19, 18, 17, 16, 15 en bull's-eye in volgorde. "025" - U moet eerst de bull's-eye drie keer raken, dan volgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in volgorde.

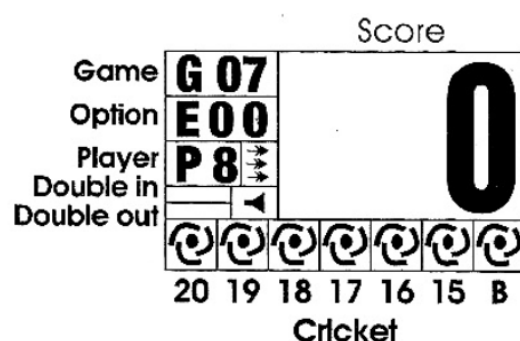
4. Elk segment heeft drie "^" indicatoren. Wanneer het één keer wordt geraakt, gaat één "^" aan. Wanneer alle "^" aanstaan, is het spel voorbij. (Zie de onderstaande afbeelding.)



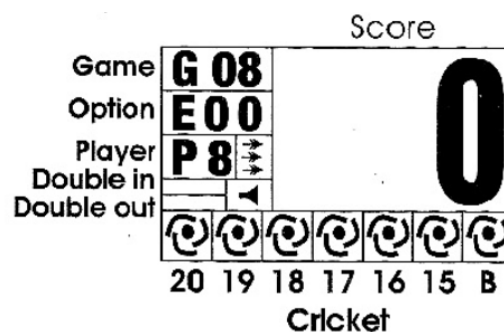
5. De speler die als eerste alle " ^ " aanzet, is de winnaar

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Het is alleen geldig wanneer 15, 16, 17, 18, 19, 20 of bull's-eye wordt geraakt.
2. De speler die als eerste alle bovenstaande segmenten drie keer raakt, is de winnaar. Raak enkel scoresegment – telt één keer Raak dubbel scoresegment – telt twee keer Raak drievoudig scoresegment – telt drie keer
3. "E00" - U kunt elk segment van 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bull's-eye raken. De segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden geraakt. "E20" - U moet eerst het 20-segment drie keer raken, dan volgen 19, 18, 17, 16, 15 en bull's-eye in volgorde. "E25" - U moet eerst de bull's-eye drie keer raken, dan volgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in volgorde.
4. Elk segment heeft drie " ^ " indicatoren. Wanneer het één keer wordt geraakt, gaat één " ^ " aan.
5. Elk scoresegment is open en kan alleen scoren nadat het 3 keer is geraakt door elke speler, maar het wordt gesloten en er kan niet meer op worden gescoord als alle spelers het 3 keer hebben geraakt.
6. Elke speler moet proberen het scoresegment 3 keer te raken zodat het de "open" status krijgt en kan beginnen met scoren.
7. Voordat tegenstanders 3 treffers voltooien om het scoresegment te openen, kan de speler doorgaan met het raken van andere voor hem/haar "open" scoresegmenten om hogere scores te behalen.
8. Nadat alle spelers de 3 treffers van hetzelfde scoresegment hebben voltooid, wordt dit segment gesloten en kan er niet meer op worden gescoord. De spelers moeten een ander scoresegment kiezen om op te raken voor scores.
9. De speler die als eerste alle gespecificeerde scoresegmenten sluit met de hoogste score of de speler met de hoogste score nadat alle segmenten zijn gesloten, is de winnaar. (Zie de onderstaande afbeelding.)



- G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Het is alleen geldig wanneer 15, 16, 17, 18, 19, 20 of bull's-eye wordt geraakt.
2. De speler die als eerste alle bovenstaande segmenten drie keer raakt, is de winnaar.
- Raak enkel scoresegment – telt één keer Raak dubbel scoresegment – telt twee keer Raak drievoudig scoresegment – telt drie keer
3. "C00" - U kunt elk segment van 15, 16, 17, 18, 19, 20 en bull's-eye raken. De segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden geraakt. "C20" - U moet eerst 20 drie keer raken, dan volgen 19, 18, 17, 16, 15 en bull's-eye in volgorde. "C25" - U moet eerst de bull's-eye drie keer raken, dan volgen 15, 16, 17, 18, 19, 20 in volgorde.
4. Elk segment heeft drie " ^ " indicatoren. Wanneer het één keer wordt geraakt, gaat één " ^ " aan.
5. Elk scoresegment is open en kan scoren nadat het 3 keer is geraakt door elke speler, maar het wordt gesloten en er kan niet meer op worden gescoord als alle spelers het 3 keer hebben geraakt.
6. De punten behaald door de huidige speler worden opgeteld bij de scores van alle tegenstanders.
7. Elke speler moet proberen het scoresegment 3 keer te raken zodat het de "open" status kan krijgen en er vervolgens op kan worden gescoord.
8. Voordat tegenstanders 3 treffers voltooien om het scoresegment te openen, kan de speler doorgaan met het raken van andere "open" scoresegmenten om de tegenstanders hogere scores te laten krijgen.
9. Nadat alle spelers de 3 treffers van hetzelfde scoresegment hebben voltooid, wordt dit segment gesloten en kan er niet meer op worden gescoord. De spelers moeten een ander scoresegment kiezen om op te raken voor scores.
10. De speler die alle gespecificeerde scoresegmenten sluit met de laagste score of de speler met de laagste score nadat alle segmenten zijn gesloten, is de winnaar. (Zie de onderstaande afbeelding.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kan worden gekozen als de geselecteerde score.
2. De speler moet het getalsegment van 1 tot 18 in volgorde raken. (Raak 1 met de eerste worp, 2 met de tweede worp enzovoort). Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" voor een treffer of "Sorry" voor een misser.
3. De speler moet proberen de laagste score te behalen. Als drie darts van een beurt missen, betekent dit een "bad dart" en worden er 5 punten toegevoegd. Als een drievoudig scoresegment wordt geraakt, wordt 1 punt toegekend (Eagle dart). Als een dubbel scoresegment wordt geraakt, worden 2 punten toegekend (Bird dart). Als een enkel scoresegment wordt geraakt, worden 3 punten toegekend. U kunt elk van de 3 darts gebruiken om een beurt te beëindigen, maar alleen de laatste dart wordt gebruikt om de score te berekenen.
4. Als u het enkele scoresegment raakt met de eerste dart en 3 punten krijgt, kunt u besluiten om naar de volgende beurt te gaan. Maar als u een lagere score wilt behalen, kunt u doorgaan met gooien. Maar als beide laatste 2 worpen missen, krijgt u uiteindelijk 5 punten.
5. De speler die de geselecteerde score bereikt of overschrijdt, wordt uit het spel gezet. Wanneer er nog maar één speler over is, is deze speler de winnaar. Of als na alle 18 beurten de speler met de laagste score de winnaar is.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. De getalsegmenten worden automatisch door de computer getoond, de speler die als eerste alle gespecificeerde getalsegmenten 3 keer raakt, is de winnaar. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" als het is geraakt of "Sorry" als u mist.
2. 132-Raak met volgorde van 15, 4, 8, 14, 3 segmenten.
3. 141-Raak met volgorde van 17, 13, 9, 7, 1 segmenten.
4. 168-Raak met volgorde van 20, 16, 12, 6, 2 segmenten
5. 189- Raak met volgorde van 19, 10, 18, 5, 1 segmenten.
6. De speler moet een getalsegment drie keer raken en kan dan doorgaan naar het volgende getalsegment. Raak enkel scoresegment, telt één keer. Raak dubbel scoresegment, telt twee keer. Raak drievoudig scoresegment, telt drie keer.

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

1. Optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betekent de oorspronkelijke levenswaarde van de speler.
2. Elke speler heeft een basislevenswaarde aan het begin. Wanneer een speler geen levenswaarde meer heeft, ligt hij uit het spel. De eerste speler moet het getalsegment raken dat willekeurig wordt opgegeven.
3. Als de speler het doel kan raken met zijn eerste of tweede dart, kan de speler een nieuw doel bepalen met de derde dart. Als de speler het doel raakt met alle drie de darts of geen nieuw effectief doel kan bepalen, dan wordt het nieuwe doel willekeurig opgegeven voor de volgende speler. Als deze speler het doel niet kan raken met drie darts, gaat er een punt verloren, dit doel moet dan continu door de volgende speler worden geraakt. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" bij een treffer of "Sorry" bij een misser.
4. Het is een geldige treffer als een willekeurige plek van het doelgetalsegment wordt geraakt, ongeacht of het een enkel, dubbel of drievoudig scoresegment is.
5. Wanneer er nog maar één speler is die levenswaarde heeft, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.

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

1. Optie (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betekent de oorspronkelijke levenswaarde van de speler.
2. Elke speler heeft een basislevenswaarde aan het begin. Wanneer een speler geen levenswaarde meer heeft, ligt hij uit het spel. De eerste speler die uit is moet het getalsegment "target" willekeurig raken.
3. Als de speler het doel kan raken met zijn eerste of tweede dart, kan de speler een nieuw doel bepalen met de derde dart. Als de speler het doel raakt met alle drie de darts of geen nieuw en effectief doel kan bepalen, dan wordt het nieuwe doel willekeurig opgegeven voor de volgende speler. Als deze speler het doel niet kan raken met drie darts, gaat er een punt verloren, dit doel moet worden geraakt door de volgende speler. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry".
4. Het is alleen geldig bij het raken van hetzelfde scoregedeelte van het doelgetalsegment.

5. Wanneer er nog maar één speler is die levenswaarde heeft, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.

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

1. Optie (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betekent de startlevenswaarde van de speler.
2. Bij het betreden van het spel tonen de scorevensters "SEL" (Select) om de speler te vertellen een scoresegment voor zichzelf te kiezen. Het eerste scoresegment dat door de speler wordt geraakt, wordt gekozen om als zijn segment te worden gebruikt. Druk vervolgens op de "NEXT" knop om de volgende speler zijn scoresegment te laten kiezen. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben gekozen, begint het spel.
3. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben geselecteerd, kunnen ze beginnen met gooien. Pas nadat de speler zijn eigen scoresegment raakt, kan hij gedurende het spel een killer worden.
4. Wanneer het scoresegment van een speler wordt geraakt door een killer van de tegenstander, wordt er een punt van deze speler afgenomen. De levenspunten worden direct op het scherm weergegeven. Elke speler kan de score bekijken door op de "SCORES" knop te drukken.
5. Als de speler een "killer" is geworden en zijn eigen doelsegment raakt, is hij niet langer een "killer" en wordt er één punt van zijn levenspunten afgetrokken.
6. De killer moet hard werken om punten van tegenstanders af te pakken door het scoresegment van de tegenstander te raken.
7. Als het doelsegment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry".
8. Optie (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betekent dat de speler een killer kan worden bij het raken van het geselecteerde getalsegment, ongeacht of het een enkel, dubbel of drievoudig scoresegment is.
9. Wanneer er nog maar één speler is die levenswaarde heeft, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar. 10. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld.

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

1. Optie (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) betekent de startlevenswaarde van de speler.
2. Bij het betreden van het spel tonen de scorevensters "SEL" (Select) om

de speler te wijzen op het kiezen van een scoresegment voor zichzelf. Het eerste scoresegment dat door de speler wordt geraakt, wordt gekozen om als zijn segment te gebruiken. Druk vervolgens op de "NEXT" knop om de volgende speler zijn scoresegment te laten kiezen. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben gekozen, kan het spel beginnen.

3. Nadat alle spelers de scoresegmenten hebben geselecteerd, kunnen ze beginnen met gooien. Pas nadat de speler zijn eigen scoresegment raakt, kan hij gedurende het spel een killer worden.

4. Wanneer het scoresegment van een speler wordt geraakt door de killer van de tegenstander, wordt er een punt van deze speler afgenomen. De levenspunten worden direct op het scherm weergegeven. Elke speler kan de score bekijken door op de "SCORES" knop te drukken.

5. Als de speler een "killer" is geworden en zijn eigen doelsegmenten raakt, is hij niet langer een killer en wordt er één punt van zijn levenspunten afgetrokken.

6. De killer moet hard werken om punten van tegenstanders af te pakken door het scoresegment van de tegenstander te raken.

7. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry".

8. Optie (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betekent dat de speler alleen een killer kan worden bij het raken van het geselecteerde getalsegment met het dubbele scoregedeelte.

9. Wanneer er nog maar één speler is die levenswaarde heeft, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar. 10. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld.

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

1. Optie (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betekent de startlevenswaarde van de speler.

2. Bij het betreden van het spel tonen de scorevensters "SEL" (Select) om de speler te vertellen een scoresegment voor zichzelf te kiezen. Het eerste scoresegment dat door de speler wordt geraakt, wordt gekozen om als zijn segment te gebruiken. Druk vervolgens op de "NEXT" knop om de volgende speler zijn scoresegment te laten kiezen. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben gekozen, kan het spel beginnen.

3. Nadat alle spelers hun scoresegmenten hebben geselecteerd, kunnen ze beginnen met gooien. Pas nadat de speler zijn scoresegment raakt, kan hij gedurende het spel een killer worden.

4. Wanneer het scoresegment van een speler wordt geraakt door de killer, wordt er een punt van deze speler afgetrokken. De levenspunten worden direct op het scherm weergegeven. Elke speler kan de score bekijken door op de "SCORES" knop te drukken.
5. Als de speler een "killer" is geworden en zijn eigen doel raakt, is hij niet langer een killer en verliest hij één levenspunt van deze score.
6. De killer moet hard werken om punten van tegenstanders af te pakken door het scoresegment van de tegenstander te raken.
7. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry".
8. Optie (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betekent dat de speler alleen een killer kan worden bij het raken van het geselecteerde getalsegment met het drievoudige scoregedeelte.
9. Wanneer er nog maar één speler is die levenswaarde heeft, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.
10. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld.

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

1. Optie (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betekent de startlevenswaarde van de speler.
2. Een getalsegment wordt willekeurig opgegeven voor de speler om te raken. De speler moet het binnen tien seconden raken, anders wordt deze beurt afgenomen. Als het segment wordt geraakt, wordt het volgende segment aangegeven en krijgt u het advies "Yes" of "Sorry".
3. Elke worp die het "target" segment raakt (enkel, dubbel of drievoudig) vermindert de score met één punt.
4. De speler wiens punten als eerste tot 0 zijn verminderd, is de winnaar.

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

1. Optie (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betekent de startlevenswaarde van de speler.
2. De speler moet proberen hoger dan of gelijk aan de vorige hoogste score behaald in een beurt te scoren. Wanneer een speler minder scoort dan het vorige totaal van drie darts, wordt er één (Life) van de speler afgenomen. De laatste speler die een (Life) over heeft, is de winnaar.
3. Het is spelers niet toegestaan om punten te wissen. Als de speler direct op de

START knop drukt of geen van hun darts de segmenten raakt, verliezen ze ook één (Life).

4. De speler wordt geëlimineerd wanneer zijn levensnummer 0 is en er klinkt een geluid als herinnering.

5. Wanneer er nog maar één speler over is, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.

6. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld

5. Wanneer er nog maar één speler over is, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.

6. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld.

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

1. Optie (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) betekent de startlevenswaarde van de speler.

2. Het doel is om de laagste score van drie darts in totaal te verbeteren. Wanneer het totaal van drie darts hoger is dan het record, wordt er één (Life) van de speler afgenomen. De laatste speler die een (Life) over heeft, is de winnaar.

3. Het is spelers niet toegestaan om punten te wissen. Als de speler direct op de START knop drukt of geen dart de segmenten raakt, verliest hij ook één (Life).

4. De speler wordt geëlimineerd wanneer zijn levensnummer 0 is, en er klinkt een geluid als herinnering.

5. Wanneer er nog maar één speler over is, is het spel voorbij en is deze speler de winnaar.

6. Het spel moet door meer dan 2 spelers worden gespeeld.