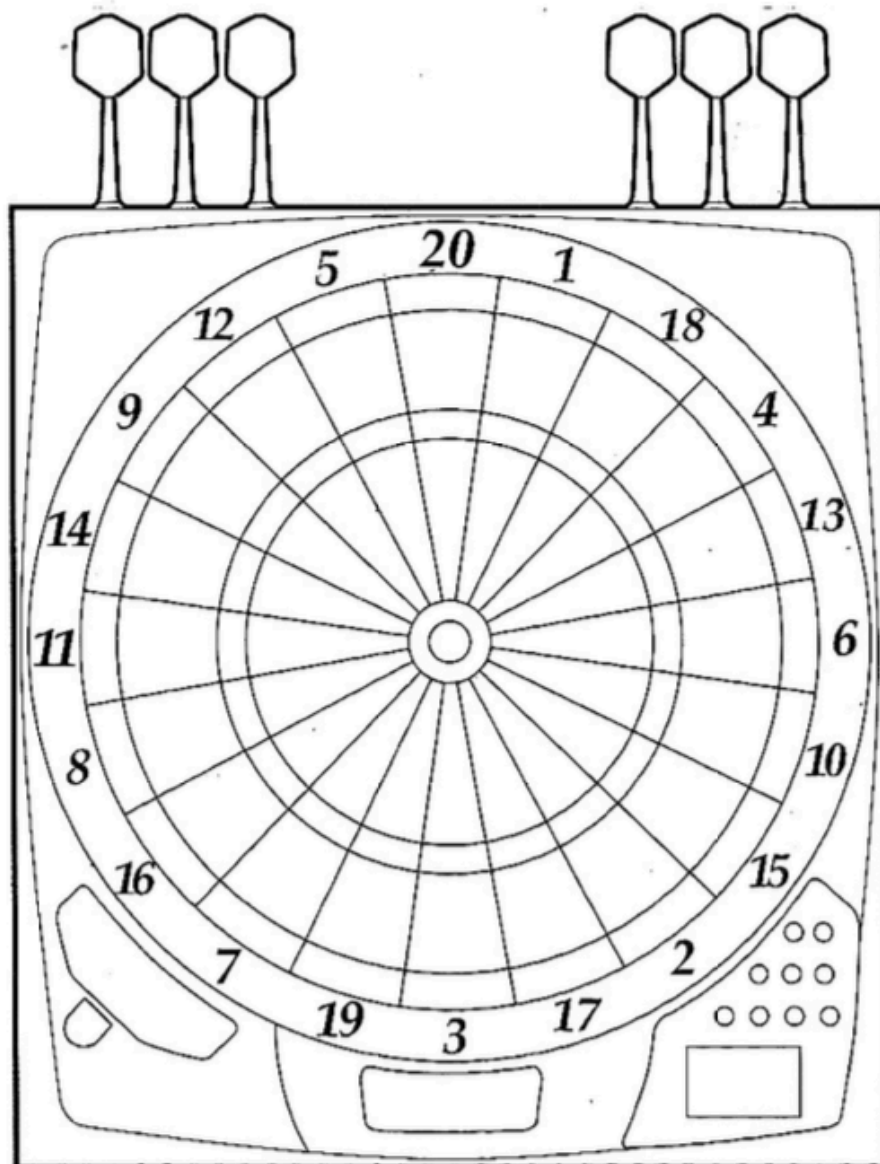


WORLD CHAMPION

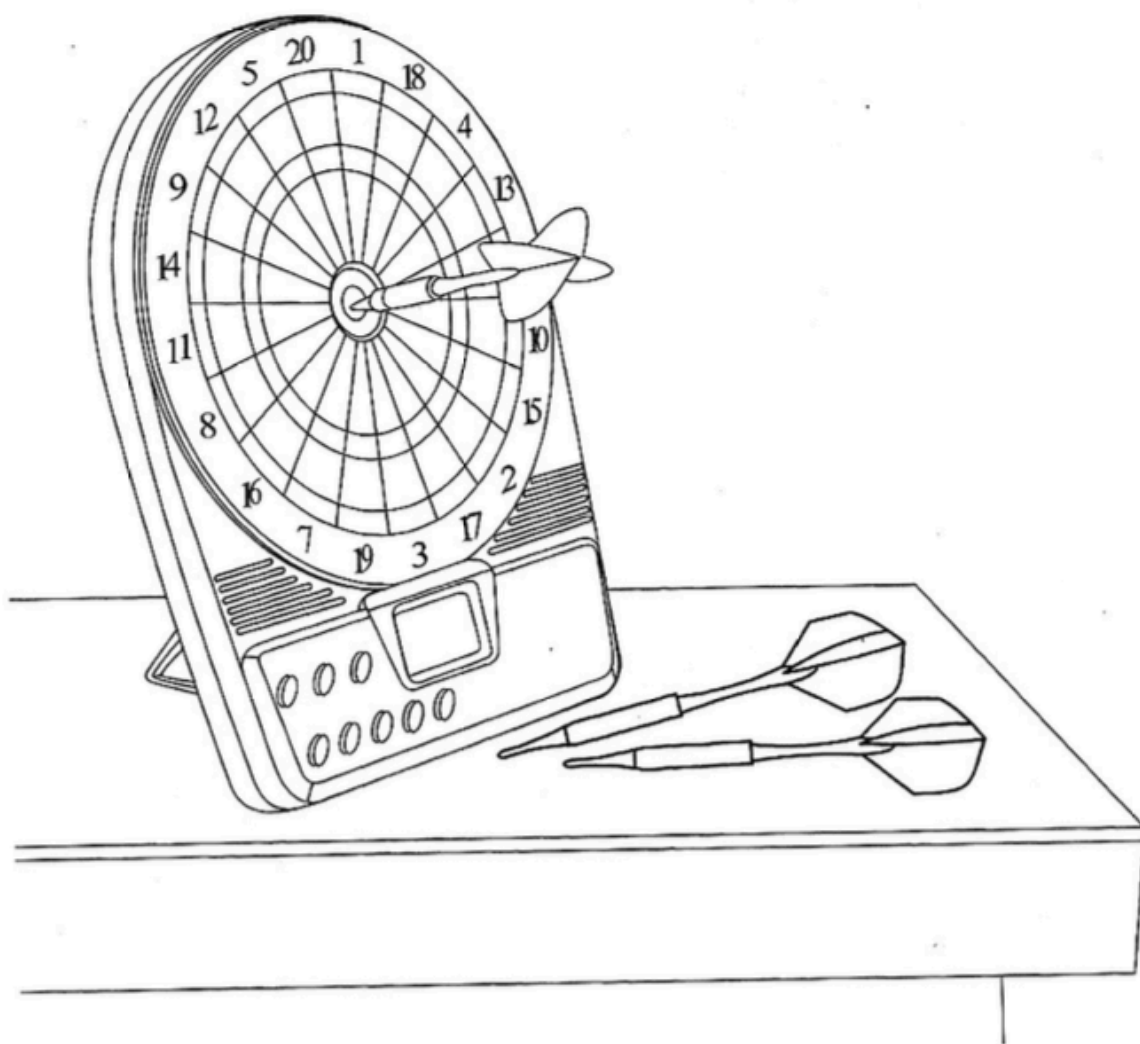


**ALVO DE DARDOS
ELETRÔNICO**

No.189 / No.289 / No.489

**Manual do Utilizador e Instruções de
Jogos**

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Alvo de Dardos
Eletrónico
Manual do Utilizador e Instruções de
Jogos**

Obrigado por adquirir o seu Alvo de Dardos Eletrónico M.Y.

Aviso:

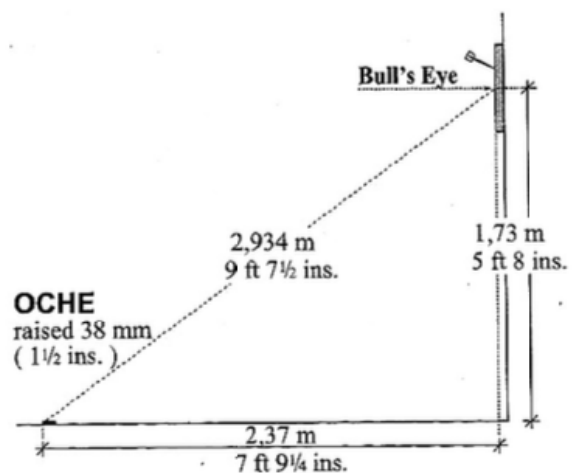
Este Alvo de Dardos não é um brinquedo e deve apenas ser utilizado sob a supervisão competente de um adulto. Após terminar de jogar, certifique-se de que os dardos são guardados em segurança e fora do alcance de crianças pequenas.

Características do Produto

- Ecrã LCD
- Retroiluminação LCD azul
- Calcula as pontuações automaticamente
- Sons eletrónicos quando os dardos atingem o alvo
- 18 Jogos com múltiplos níveis e múltiplas opções
- Máximo de 8 jogadores
- Desliga-se automaticamente após 30 minutos sem jogar

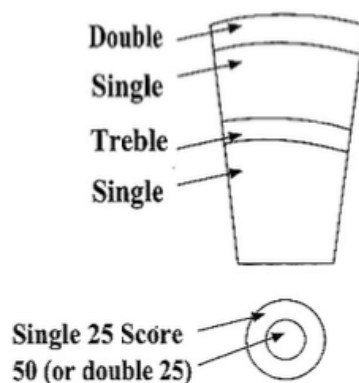
Configuração Padrão

Escolha um local na parede com cerca de 3 metros livres à frente para pendurar o alvo a uma altura de 1.73 metros do chão até ao Bull's Eye (centro). Os jogadores devem posicionar-se a 2.37 metros de distância (o oche) do alvo ao lançar os dardos. (Veja a imagem)



Sistema de Pontuação

Segmento	Resultado
Segmentos de pontuação simples	Pontuação X1
Segmentos de pontuação dupla	Pontuação X2
Segmentos de pontuação tripla	Pontuação X3
Anel Interior	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definição dos Botões

1. Prima o botão "POWER" e o jogo entrará no estado normal de funcionamento após ouvir um som.
2. Utilize o botão "GAME" para escolher os jogos (G01-G18). O botão "GAME" também pode sair de um jogo e retornar ao estado original.
3. O botão "OPTION" pode ser utilizado para escolher um sub-jogo do jogo (G01-G18).
4. Utilize o botão "PLAYER" para escolher o número de jogadores antes de jogar; o valor predefinido é 2.
5. Botão "HANDICAP" (utilizado para escolher a dificuldade do jogo). Por exemplo, se 4 jogadores estiverem a jogar o jogo "G01" ao mesmo tempo, o jogador um pode escolher 800, o jogador dois pode escolher 200, o jogador três pode escolher 500 e o jogador quatro pode escolher 300.
6. Botão "LIGHT" (utilizado para ligar ou desligar a retroiluminação do LCD).
7. O botão "DOUBLE IN/OUT" é apenas utilizado para o G02, por favor consulte as instruções de operação do jogo para detalhes.
8. O botão "SOUND" é utilizado para escolher som ou silêncio.
9. O botão "ELIMINATE" é utilizado para limpar ou retomar a pontuação do dardo atual.
10. O botão "START/NEXT" é utilizado para iniciar um jogo e mudar para o próximo jogador. Indicação Sonora

"Laser" Este som é emitido quando os Segmentos de Pontuação Simples são atingidos. "Double" Este aviso é emitido quando o Segmento de Pontuação Dupla é atingido. "Treble" Este aviso é emitido quando o Segmento de Pontuação Tripla é atingido. "Bull's Eye" Este aviso é emitido quando o Bull's-Eye é atingido.

"Too High" Este aviso é emitido quando a pontuação é contada regressivamente até 0 ou igual a 1 e é apenas utilizado no jogo "G02".

"Score" Este aviso é emitido quando o jogador obtém a pontuação, apenas utilizado nos jogos "G05" e "G06".

"Close" Este aviso é emitido quando o segmento que termina o jogo é atingido.

"Open" Este aviso é emitido quando o segmento que abre ou inicia o jogo é atingido.

"Winner" Este aviso é emitido quando a pontuação vencedora é alcançada!

"NEXT PLAYER" Este aviso é emitido para indicar que deve premir o botão START/NEXT, pois o jogador anterior já terá lançado os seus 3 dardos.

"Ye" Este aviso é emitido quando o segmento "alvo" é atingido.

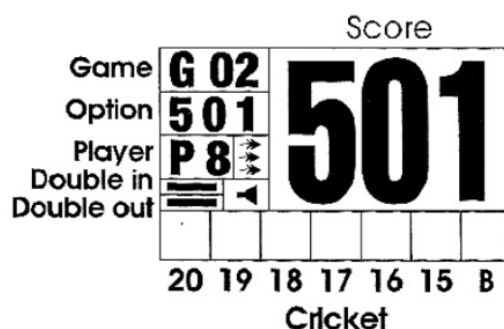
"SORRY" Este aviso é emitido quando um segmento "não alvo" é atingido. Instruções de Operação de Jogo

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

As pontuações de cada jogador serão acumuladas a partir de 0 para cada acerto. O primeiro jogador a atingir ou exceder a pontuação designada é o vencedor.

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

1. As pontuações de cada jogador serão diminuídas a partir da pontuação definida para cada acerto. O primeiro jogador a atingir a pontuação 0 é o vencedor.
2. Os jogadores podem escolher vários modos de jogo utilizando o botão "DOUBLE IN/OUT". (Veja a imagem abaixo)



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

Quando o "Double in" é exibido, significa que o jogo só pode começar ao lançar um duplo (ou seja, atingindo o "Segmento Duplo")

Quando o "Double out" é exibido, significa que o jogo só pode terminar ao lançar um duplo - no entanto, se após lançar um, dois ou três dardos a pontuação for 1 ou inferior a 0, significa "bust ou dardos estourados" e o jogador não pode registrar qualquer pontuação, regressando à pontuação de onde começou e o aviso emitido é "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Quando o "Double in" e o "Double out" são exibidos, significa que o jogo tem de começar e terminar ao lançar um duplo.

	Score						
Game	G	02	501				
Option	5	01					
Player	P	8 →→→					
Double in	=	←					
Double out	=	←					
	20	19	18	17	16	15	B

1. (5, 10, 15, 20) Significa atingir qualquer segmento de pontuação para obter pontos.
2. 5 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 5 por ordem.
3. 10 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 10 por ordem.
4. 15 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 15 por ordem.
5. 20 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 20 por ordem. Após um dos níveis acima ser escolhido, o jogador deve lançar os seus dardos no segmento baseando-se no aviso dado - após cada lançamento, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".

1. (205, 210, 215, 220) Significa que só pode atingir o segmento de pontuação dupla para obter pontos.
2. "205" Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 5.
5. "210" Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 10. "215" Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 15. "220" Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 20.

3. O jogador deve lançar os seus dardos no segmento conforme avisado. Se o segmento correto for atingido, o próximo segmento será avisado e ouvirá "Yes" ou "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Significa que só pode atingir o segmento de pontuação tripla para obter pontos. 305 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a
5. 310 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 10. 315 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 15. 320 Atingir os segmentos de pontuação de 1 a 20.
2. O jogador deve lançar os seus dardos no segmento conforme avisado. Se o segmento correto for atingido, o próximo segmento será avisado e ouvirá "Yes" ou "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

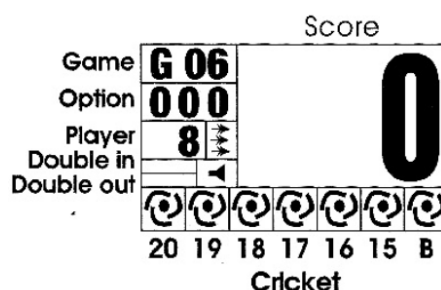
1. É válido apenas quando 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o bull's-eye é atingido.
2. O jogador que for o primeiro a atingir todos os segmentos acima três vezes é o vencedor.

Atingir segmento de pontuação simples - conta uma vez Atingir segmento de pontuação dupla - conta duas vezes Atingir segmento de pontuação tripla - conta três vezes

3. "000" - Pode atingir qualquer segmento de 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. Estes segmentos podem ser atingidos em qualquer ordem.

"020" - Deve atingir o 20 três vezes primeiro, depois seguir com 19, 18, 17, 16, 15 e bull's eye por ordem. "025" - Deve atingir o bull's-eye três vezes primeiro, depois seguir com 15, 16, 17, 18, 19, 20 por ordem.

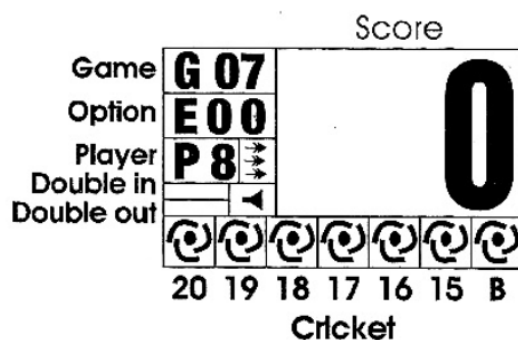
4. Cada segmento tem três indicadores "^". Quando é atingido uma vez, um "^" ligar-se-á. Quando todos os "^" se ligarem, o jogo termina. (Veja a imagem abaixo.)



5. O jogador que ligar todos os "" primeiro é o vencedor

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. É válido apenas quando 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o bull's-eye é atingido.
2. O jogador que for o primeiro a atingir todos os segmentos acima três vezes é o vencedor. Atingir segmento de pontuação simples – conta uma vez Atingir segmento de pontuação dupla – conta duas vezes Atingir segmento de pontuação tripla – conta três vezes
3. "E00" - Pode atingir qualquer segmento de 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. Os segmentos podem ser atingidos em qualquer ordem. "E20" - Deve atingir o segmento 20 três vezes primeiro, depois seguir com 19, 18, 17, 16, 15 e bull's-eye por ordem. "E25" - Deve atingir o bull's-eye três vezes primeiro, depois seguir com 15, 16, 17, 18, 19, 20 por ordem.
4. Cada segmento tem três indicadores "". Quando é atingido uma vez, um "" ligar-se-á.
5. Cada segmento de pontuação está aberto e pode pontuar apenas após ser atingido 3 vezes por cada jogador, mas será fechado e não poderá pontuar se todos os jogadores o atingirem 3 vezes.
6. Cada jogador deve tentar atingir o segmento de pontuação 3 vezes para que este entre no estado "open" (aberto) e possa começar a pontuar.
7. Antes de os adversários terminarem os 3 acertos para abrir o segmento de pontuação, o jogador pode continuar a atingir outro segmento de pontuação "open" para ele/ela obter pontuações mais altas.
8. Após todos os jogadores terminarem os 3 acertos do mesmo segmento de pontuação, este segmento será fechado e não poderá pontuar novamente. Os jogadores devem escolher outro segmento de pontuação para atingir e obter pontos.
9. O jogador que primeiro fechar todos os segmentos de pontuação especificados com a pontuação mais alta, ou o jogador com a pontuação mais alta após todos os segmentos estarem fechados, é o vencedor. (Veja a imagem abaixo.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. É válido apenas quando 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou o bull's-eye é atingido.

2. O jogador que primeiro atingir todos os segmentos acima três vezes é o vencedor.

Atingir segmento de pontuação simples – conta uma vez Atingir segmento de pontuação dupla – conta duas vezes Atingir segmento de pontuação tripla – conta três vezes

3. "C00" - Pode atingir qualquer segmento de 15, 16, 17, 18, 19, 20 e bull's-eye. Os segmentos podem ser atingidos em qualquer ordem.

"C20" - Deve atingir o 20 três vezes primeiro, depois seguir com 19, 18, 17, 16, 15 e bull's eye por ordem. "C25" - Deve atingir o bull's-eye três vezes primeiro, depois seguir com 15, 16, 17, 18, 19, 20 por ordem.

4. Cada segmento tem três indicadores "^". Quando é atingido uma vez, um "^" ligar-se-á.

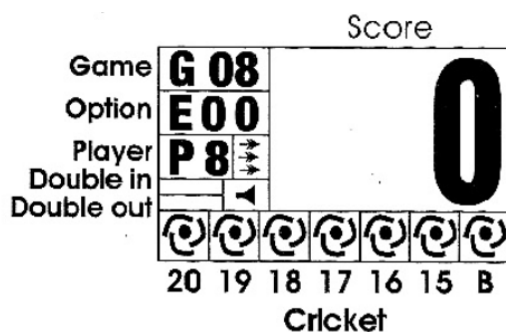
5. Cada segmento de pontuação está aberto e pode pontuar após ser atingido 3 vezes por cada jogador, mas será fechado e não poderá pontuar se todos os jogadores o atingirem 3 vezes.

6. Os pontos feitos pelo jogador atual serão adicionados às pontuações de todos os adversários.

7. Cada jogador deve tentar atingir o segmento de pontuação 3 vezes para que este possa entrar no estado "open" e possa então pontuar.

8. Antes de os adversários terminarem os 3 acertos para abrir o segmento de pontuação, o jogador pode continuar a atingir outros segmentos de pontuação "open" para ele/ela fazer com que os adversários obtenham pontuações mais altas.

9. Após todos os jogadores terminarem os 3 acertos do mesmo segmento de pontuação, este segmento será fechado e não poderá pontuar novamente. Os jogadores devem escolher outro segmento de pontuação para atingir e obter pontos. 10. O jogador que fechar todos os segmentos de pontuação especificados com a pontuação mais baixa, ou o jogador com a pontuação mais baixa após todos os segmentos estarem fechados, é o vencedor. (Veja a imagem abaixo.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) pode ser escolhido como a pontuação selecionada.
2. O jogador deve atingir o segmento numérico de 1 a 18 por ordem. (Atingir 1 com o primeiro lançamento, 2 com o segundo lançamento e assim por diante). Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" para um acerto ou "Sorry" para uma falha.
3. O jogador deve tentar obter a pontuação mais baixa. Se três dardos de uma volta falharem, significa um "bad dart" (dardo mau) e 5 pontos são adicionados. Se o segmento de pontuação tripla for atingido, 1 ponto é atribuído (dardo Eagle). Se o segmento de pontuação dupla for atingido, 2 pontos são atribuídos (dardo Bird). Se o segmento de pontuação simples for atingido, 3 pontos são atribuídos. Pode utilizar qualquer um dos 3 dardos para terminar uma volta, mas apenas o último dardo será utilizado para calcular a pontuação.
4. Se atingir o segmento de pontuação simples com o primeiro dardo e obtiver 3 pontos, pode decidir entrar na próxima volta. Mas se quiser obter uma pontuação mais baixa, pode continuar a lançar. Mas se ambos os últimos 2 lançamentos falharem, obterá finalmente 5 pontos.
5. O jogador que atingir ou exceder a pontuação selecionada será expulso do jogo. Quando restar apenas um jogador, este jogador é o vencedor. Ou se após todas as 18 voltas terminarem, o jogador com a pontuação mais baixa é o vencedor.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Os segmentos numéricos serão mostrados pelo computador automaticamente; o jogador que atingir todos os segmentos numéricos especificados 3 vezes primeiro é o vencedor. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" se for atingido ou "Sorry" se falhar.
2. 132-Atingir com a sequência dos segmentos 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Atingir com a sequência dos segmentos 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Atingir com a sequência dos segmentos 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189-Atingir com a sequência dos segmentos 19, 10, 18, 5, 1.
6. O jogador deve atingir um segmento numérico três vezes e só então pode passar a atingir o próximo segmento numérico. Atingir segmento de pontuação simples, conta uma vez. Atingir segmento de pontuação dupla, conta duas vezes. Atingir segmento de pontuação tripla, conta três vezes.

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

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa o valor de vida original do jogador.
2. Cada jogador tem um valor de vida básico no início. Quando um jogador não tem valor de vida, está fora do jogo. O primeiro jogador deve atingir o segmento numérico que é dado aleatoriamente.
3. Se o jogador conseguir atingir o alvo utilizando o seu primeiro ou segundo dardo, o jogador pode criar um novo alvo utilizando o terceiro dardo. Se o jogador atingir o alvo utilizando todos os três dardos ou não conseguir criar um novo alvo eficaz, então o novo alvo será dado aleatoriamente para o próximo jogador. Se este jogador não conseguir atingir o alvo com três dardos, um ponto será perdido, e este alvo continuará a ser tentado pelo próximo jogador. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" se acertar ou "Sorry" se falhar.
4. É um acerto válido se qualquer lugar do segmento numérico alvo for atingido, não importando se é segmento de pontuação simples, dupla ou tripla.
5. Quando restar apenas um jogador que tenha valor de vida, o jogo termina e este jogador é o vencedor.

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

1. A opção (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa o valor de vida original do jogador.
2. Cada jogador tem um valor de vida básico no início. Quando um jogador não tem valor de vida, está fora do jogo. O primeiro jogador que sair deve atingir o segmento numérico "target" (alvo) aleatoriamente.
3. Se o jogador conseguir atingir o alvo utilizando o seu primeiro ou segundo dardo, o jogador pode criar um novo alvo utilizando o terceiro dardo. Se o jogador atingir o alvo utilizando todos os três dardos ou não conseguir criar um novo e eficaz alvo, então o novo alvo será dado aleatoriamente para o próximo jogador. Se este jogador não conseguir atingir o alvo com três dardos, um ponto será perdido, e este alvo será tentado pelo próximo jogador. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".
4. É válido apenas ao atingir a mesma secção de pontuação do segmento numérico alvo.

5. Quando restar apenas um jogador que tenha valor de vida, o jogo termina e este jogador é o vencedor.

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

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa o valor de vida inicial do jogador.
2. Ao entrar no jogo, as janelas de pontuação mostram "SEL" (Select) para dizer ao jogador para escolher um segmento de pontuação para si próprio. O primeiro segmento de pontuação atingido pelo jogador é escolhido para ser usado como o seu segmento. Depois prima o botão "NEXT" para deixar o próximo jogador escolher o seu segmento de pontuação. Após todos os jogadores terem escolhido os seus segmentos de pontuação, o jogo começa.
3. Após todos os jogadores selecionarem os seus segmentos de pontuação, podem começar a atirar. Apenas após o jogador atingir o seu próprio segmento de pontuação é que ele se pode tornar um killer (assassino) durante o jogo.
4. Quando o segmento de pontuação de um jogador é atingido por um killer adversário, um ponto será retirado desse jogador. Os pontos de vida são exibidos diretamente no ecrã. Cada jogador pode consultar a pontuação premindo o botão "SCORES".
5. Se o jogador se tornou um "killer" e atinge o seu próprio segmento alvo, deixará de ser "killer" e um ponto será deduzido dos seus pontos de vida.
6. O killer deve esforçar-se para retirar pontos aos adversários atingindo o segmento de pontuação do adversário.
7. Se o segmento alvo for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".
8. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa que o jogador se pode tornar um killer ao atingir o segmento numérico selecionado, não importando se é segmento de pontuação simples, dupla ou tripla.
9. Quando restar apenas um jogador que tenha valor de vida, o jogo termina e este jogador é o vencedor.
10. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

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

1. A opção (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa o valor de vida inicial do jogador.
2. Ao entrar no jogo, as janelas de pontuação mostram "SEL" (Select) para

sugerir ao jogador que escolha um segmento de pontuação para si próprio. O primeiro segmento de pontuação atingido pelo jogador é escolhido para ser usado como o seu segmento. Depois prima o botão "NEXT" para deixar o próximo jogador escolher o seu segmento de pontuação. Após todos os jogadores terem escolhido os seus segmentos de pontuação, o jogo pode começar.

3. Após todos os jogadores selecionarem os segmentos de pontuação, podem começar a atirar. Apenas após o jogador atingir o seu próprio segmento de pontuação é que ele se pode tornar um killer durante o jogo.

4. Quando o segmento de pontuação de um jogador é atingido pelo killer adversário, um ponto será retirado desse jogador. Os pontos de vida são exibidos diretamente no ecrã. Cada jogador pode consultar a pontuação premindo o botão "SCORES".

5. Se o jogador se tornou um "killer" e atinge os seus próprios segmentos alvo, deixará de ser um killer e um ponto será deduzido dos seus pontos de vida.

6. O killer deve esforçar-se para retirar pontos aos adversários atingindo o segmento de pontuação do adversário.

7. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".

8. A opção (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) significa que o jogador se pode tornar um killer apenas ao atingir o segmento numérico selecionado com a secção de pontuação dupla.

9. Quando restar apenas um jogador que tenha valor de vida, o jogo termina e este jogador é o vencedor. 10. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

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

1. A opção (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa o valor de vida inicial do jogador.

2. Ao entrar no jogo, as janelas de pontuação mostram "SEL" (Select) para dizer ao jogador para escolher um segmento de pontuação para si próprio. O primeiro segmento de pontuação atingido pelo jogador é escolhido para ser usado como o seu segmento. Depois prima o botão "NEXT" para deixar o próximo jogador escolher o seu segmento de pontuação. Após todos os jogadores terem escolhido os seus segmentos de pontuação, o jogo pode começar.

3. Após todos os jogadores selecionarem os seus segmentos de pontuação, podem começar a atirar. Apenas após o jogador atingir o seu segmento de pontuação é que ele se pode tornar um killer durante o jogo.

4. Quando o segmento de pontuação de um jogador é atingido pelo killer, um ponto será deduzido desse jogador. Os pontos de vida são exibidos diretamente no ecrã. Cada jogador pode consultar a pontuação premindo o botão "SCORES".
5. Se o jogador se tornou um "killer" e atinge o seu próprio alvo, deixará de ser um killer e perderá um ponto de vida desta pontuação.
6. O killer deve esforçar-se para retirar pontos aos adversários atingindo o segmento de pontuação do adversário.
7. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".
8. A opção (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) significa que o jogador se pode tornar um killer apenas ao atingir o segmento numérico selecionado com a secção de pontuação tripla.
9. Quando restar apenas um jogador que tenha valor de vida, o jogo termina e este jogador é o vencedor.
10. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

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

1. A opção (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) significa o valor de vida inicial do jogador.
2. Um segmento numérico é dado aleatoriamente para o jogador atingir. O jogador deve atingi-lo dentro de dez segundos, ou este lançamento será retirado. Se o segmento for atingido, o próximo segmento será indicado e será avisado com "Yes" ou "Sorry".
3. Cada lançamento que atinja o segmento "alvo" em simples, duplo ou triplo reduzirá um ponto.
4. O jogador cujos pontos forem reduzidos a 0 primeiro é o vencedor.

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

1. A opção (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) significa o valor de vida inicial do jogador.
2. O jogador deve tentar pontuar um valor superior ou igual à pontuação mais alta anterior feita numa volta. Quando um jogador pontua menos do que o total anterior de três dardos, uma (Vida) é então retirada ao jogador. O último jogador que restar com uma (Vida) é o vencedor.
3. Os jogadores não têm permissão para limpar pontos. Se o jogador premir o

botão START diretamente ou se nenhum dos seus dardos atingir os segmentos, eles também perderão uma (Vida).

4. O jogador será eliminado quando o seu número de vidas for 0 e um som será ouvido como lembrete.

5. Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e este jogador é o vencedor.

6. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

5. Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e este jogador é o vencedor.

6. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.

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

1. A opção (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) significa o valor de vida inicial do jogador.

2. O objetivo é bater a pontuação mais baixa de três dardos no total. Quando o total dos três dardos é superior ao recorde, então uma (Vida) é retirada ao jogador. O último jogador que restar com uma (Vida) é o vencedor.

3. Os jogadores não têm permissão para limpar pontos. Se o jogador premir o botão START diretamente ou se nenhum dardo atingir os segmentos, ele também perderá uma (Vida).

4. O jogador será eliminado quando o seu número de vidas for 0, e um som será ouvido como lembrete.

5. Quando restar apenas um jogador, o jogo termina e este jogador é o vencedor.

6. O jogo deve ser jogado por mais de 2 jogadores.