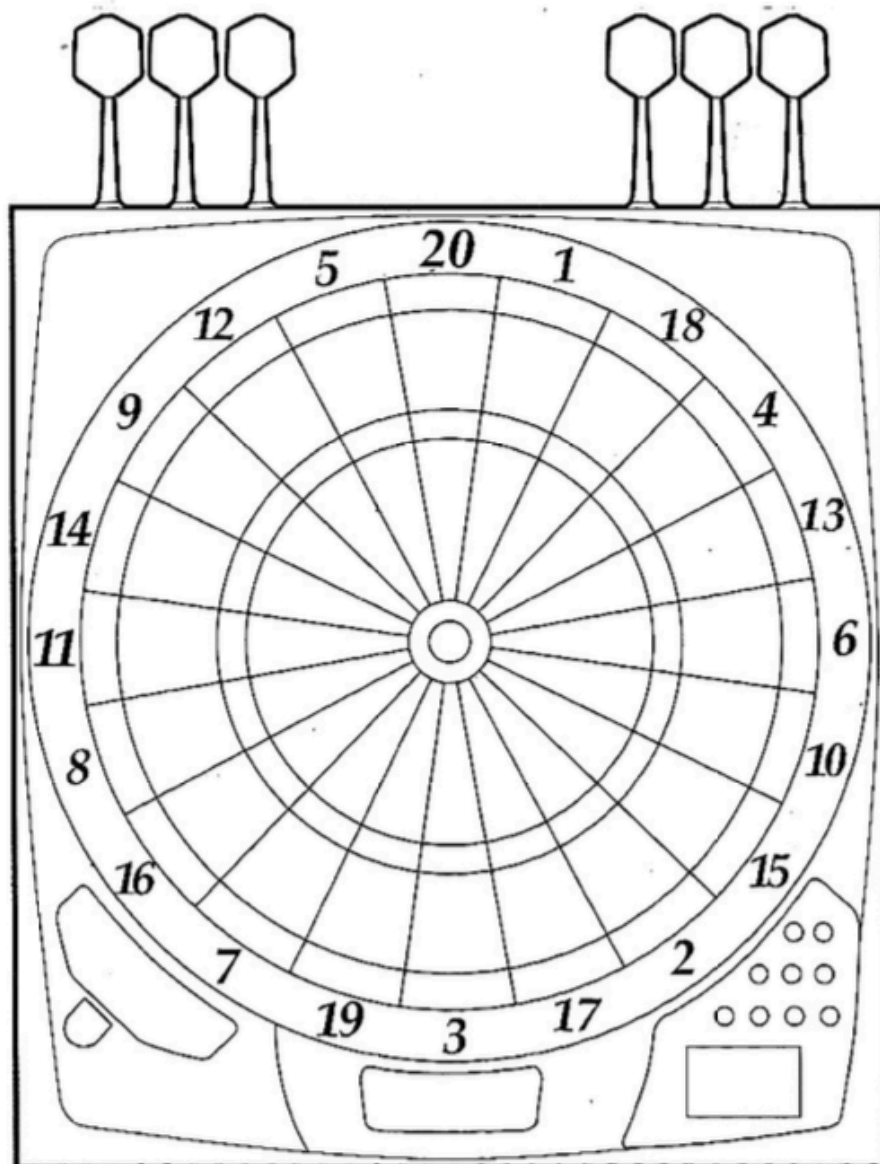


**WORLD CHAMPION**

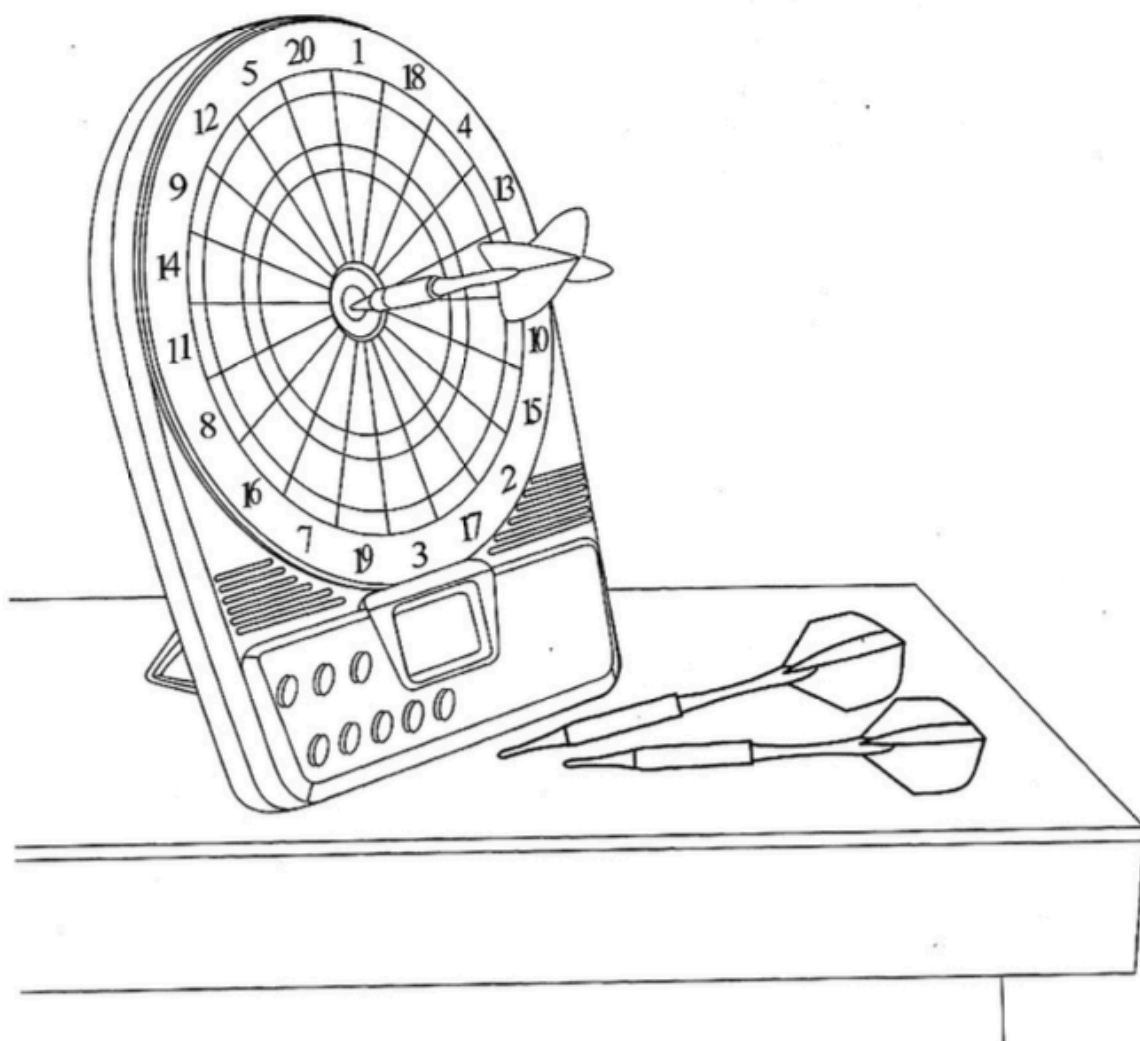


## **ȚINTĂ ELECTRONICĂ DE DARTS**

**No.189 / No.289 / No.489**

**Manual de utilizare și instrucțiuni pentru  
jocuri**

**WORLD CHAMPION**



**No.189 / No.289 / No.489 Țintă  
electronică de darts  
Manual de utilizare și instrucțiuni pentru  
jocuri**

Vă mulțumim pentru achiziționarea țintei electronice de darts M.Y.

## Avertisment:

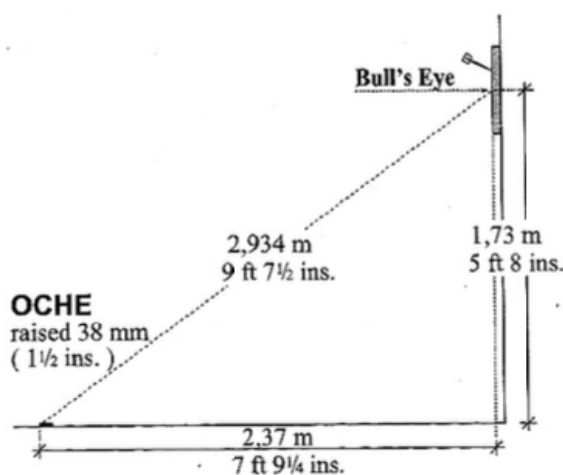
Această țință de darts nu este o jucărie și trebuie utilizată numai sub supravegherea competentă a unui adult. După ce ați terminat jocul, asigurați-vă că săgețile sunt depozitate în siguranță și nu sunt la îndemâna copiilor mici.

## Caracteristicile produsului

- Ecran LCD
- Iluminare de fundal LCD albastră
- Calculează automat scorurile
- Sunete electronice la impactul săgeților cu țința
- 18 Jocuri cu mai multe niveluri și opțiuni
- Maxim 8 jucători
- Se oprește automat după 30 minute de la încheierea jocului

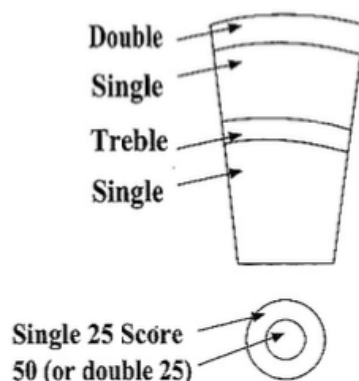
## Configurare standard

Alegeți un loc pe perete cu aproximativ 3 metri liberi în față pentru a agăța țința la o înălțime de 1.73 metri de la podea până la Bull's Eye (centru). Jucătorii trebuie să stea la o distanță de 2.37 metri (linia de aruncare - oche) de țință atunci când aruncă săgețile. (Vezi imaginea)



## Sistemul de punctare

| Segment            | Rezultat  |
|--------------------|-----------|
| Punctaj simplu     | Scor X1   |
| Segmente de dublu  | Scor X2   |
| Segmente de triplu | Scor X3   |
| Inel interior      | 1 X 25    |
| Bull's Eye         | 50 (25X2) |



## Definiția butoanelor

1. Apăsați butonul "POWER" și jocul intră în starea normală de funcționare după ce auziți un sunet.
  2. Utilizați butonul "GAME" pentru a alege jocurile (G01-G18). Butonul "GAME" poate, de asemenea, să părăsească un joc și să revină la starea inițială.
  3. Butonul "OPTION" poate fi utilizat pentru a alege un sub-joc al jocului (G01-G18).
  4. Utilizați butonul "PLAYER" pentru a alege numărul de jucători înainte de joc; valoarea implicită este 2.
  5. Butonul "HANDICAP" (utilizat pentru a alege dificultatea jocului). De exemplu, dacă 4 jucători joacă jocul "G01" în același timp, jucătorul unu poate alege 800, jucătorul doi poate alege 200, jucătorul trei poate alege 500 și jucătorul patru poate alege 300.
  6. Butonul "LIGHT" (utilizat pentru a activa sau dezactiva iluminarea LCD).
  7. Butonul "DOUBLE IN/OUT" este utilizat numai pentru G02, vă rugăm să consultați instrucțiunile de operare ale jocului pentru detalii.
  8. Butonul "SOUND" este utilizat pentru a alege sunetul sau modul silențios.
  9. Butonul "ELIMINATE" este utilizat pentru a șterge sau a relua scorul săgeții curente.
  10. Butonul "START/NEXT" este utilizat pentru a începe un joc și a trece la următorul jucător. Indicații sonore
- "Laser" Acest sunet este emis atunci când sunt lovite segmentele de punctaj simplu. "Double" Acest mesaj este emis atunci când este lovit segmentul de dublu. "Treble" Acest mesaj este emis atunci când este lovit segmentul de triplu. "Bull's Eye" Acest mesaj este emis atunci când este lovit centrul (Bull's-Eye).

"SORRY" Acest mesaj este emis atunci când este lovit un segment care nu este tintă. Instrucțiuni de operare a jocului

1. Scorurile fiecărui jucător vor fi scăzute din scorul setat pentru fiecare lovitură. Primul jucător care ajunge la scorul 0 este câștigătorul.
2. Jucătorii pot alege diverse moduri de joc utilizând butonul "DOUBLE IN/OUT". (Vezi imaginea de mai jos)

Când este afișat "Double in", înseamnă că jocul poate începe doar prin aruncarea unui dublu (adică lovirea segmentului "Double").

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

Când este afișat "Double out", înseamnă că jocul se poate termina doar prin aruncarea unui dublu - totuși, dacă după aruncarea a uneia, două sau trei săgeți scorul este 1 sau sub 0, înseamnă "bust" (depășire), iar jucătorul nu poate înregistra niciun scor, revenind la scorul de la care a început, fiind emis mesajul "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Când sunt afișate "Double in" și "Double out", înseamnă că jocul trebuie să înceapă și să se termine prin aruncarea unui dublu.

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

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

1. (5, 10, 15, 20) Înseamnă lovirea oricărui segment de punctaj pentru a obține puncte.
2. 5 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 5 în ordine.
3. 10 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 10 în ordine.
4. 15 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 15 în ordine.
5. 20 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 20 în ordine. După ce unul dintre nivelurile de mai sus este ales, jucătorul trebuie să arunce săgețile în segment conform indicațiilor primite - după fiecare aruncare, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Înseamnă că puteți lovi doar segmentele de dublu pentru a obține puncte.
2. "205" Lovește segmentele de punctaj de la 1 la
5. "210" Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 10. "215" Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 15. "220" Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 20.

3. Jucătorul trebuie să arunce săgețile în segment conform indicațiilor. Dacă segmentul corect este lovit, următorul segment va fi indicat și veți auzi "Yes" sau "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Înseamnă că se pot lovi doar segmentele de triplu pentru a obține puncte. 305 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la

5. 310 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 10. 315 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 15. 320 Lovește segmentele de punctaj de la 1 la 20.

2. Jucătorul trebuie să arunce săgețile în segment conform indicațiilor. Dacă segmentul corect este lovit, următorul segment va fi indicat și veți auzi "Yes" sau "Sorry".

### **G06 Simple Cricket (000, 020, 025)**

1. Este valabil doar când sunt lovite segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul (bull's-eye).

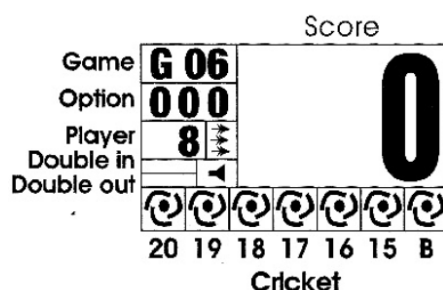
2. Jucătorul care este primul care lovește toate segmentele de mai sus de trei ori este câștigătorul.

Lovirea segmentului de punctaj simplu - se numără o dată. Lovirea segmentului de dublu - se numără de două ori. Lovirea segmentului de triplu - se numără de trei ori.

3. "000" - Puteți lovi orice segment dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul. Aceste segmente pot fi lovite în orice ordine.

"020" - Trebuie să loviți segmentul 20 de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 19, 18, 17, 16, 15 și centrul în ordine. "025" - Trebuie să loviți centrul de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 15, 16, 17, 18, 19, 20 în ordine.

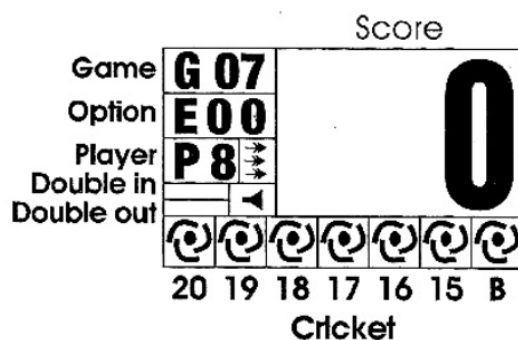
4. Fiecare segment are trei indicatori "^". Când este lovit o dată, un "^" se va aprinde. Când toți indicatorii "^" sunt aprinși, jocul s-a terminat. (Vezi imaginea de mai jos.)



5. Jucătorul care aprinde primul toți indicatorii "▲" este câștigătorul.

### G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Este valabil doar când sunt lovite segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul.
2. Jucătorul care este primul care lovește toate segmentele de mai sus de trei ori este câștigătorul. Lovirea segmentului de punctaj simplu – se numără o dată. Lovirea segmentului de dublu – se numără de două ori. Lovirea segmentului de triplu – se numără de trei ori.
3. "E00" - Puteți lovi orice segment dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul. Segmentele pot fi lovite în orice ordine. "E20" - Trebuie să loviți segmentul 20 de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 19, 18, 17, 16, 15 și centrul în ordine. "E25" - Trebuie să loviți centrul de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 15, 16, 17, 18, 19, 20 în ordine.
4. Fiecare segment are trei indicatori "▲". Când este lovit o dată, un "▲" se va aprinde.
5. Fiecare segment de punctaj este deschis și poate puncta doar după ce este lovit de 3 ori de către fiecare jucător, dar va fi închis și nu se mai poate puncta dacă toți jucătorii îl lovesc de 3 ori.
6. Fiecare jucător trebuie să încerce să lovească segmentul de punctaj de 3 ori pentru ca acesta să intre în starea "open" (deschis) și să poată începe punctarea.
7. Înainte ca adversarii să termine cele 3 lovituri pentru a deschide segmentul de punctaj, jucătorul poate continua să lovească alte segmente de punctaj "open" pentru el/ea pentru a obține scoruri mai mari.
8. După ce toți jucătorii termină cele 3 lovituri ale aceluiași segment de punctaj, acest segment va fi închis și nu se mai poate puncta din nou. Jucătorii trebuie să aleagă un alt segment de punctaj pentru a obține puncte.
9. Jucătorul care închide primul toate segmentele de punctaj specificate cu cel mai mare scor sau jucătorul cu cel mai mare scor după ce toate segmentele sunt închise este câștigătorul. (Vezi imaginea de mai jos.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Este valabil doar când sunt lovite segmentele 15, 16, 17, 18, 19, 20 sau centrul.  
2. Jucătorul care lovește primul toate segmentele de mai sus de trei ori este câștigătorul.

Lovirea segmentului de punctaj simplu – se numără o dată. Lovirea segmentului de dublu – se numără de două ori. Lovirea segmentului de triplu – se numără de trei ori.

3. "C00" - Puteți lovi orice segment dintre 15, 16, 17, 18, 19, 20 și centrul. Segmentele pot fi lovite în orice ordine. "C20" - Trebuie să loviți 20 de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 19, 18, 17, 16, 15 și centrul în ordine. "C25" - Trebuie să loviți centrul de trei ori mai întâi, apoi urmați cu 15, 16, 17, 18, 19, 20 în ordine.

4. Fiecare segment are trei indicatori "^". Când este lovit o dată, un "^" se va aprinde.

5. Fiecare segment de punctaj este deschis și poate fi punctat după ce este lovit de 3 ori de către fiecare jucător, dar va fi închis și nu se mai poate puncta dacă toți jucătorii îl lovesc de 3 ori.

6. Punctele realizate de jucătorul curent vor fi adăugate la scorurile tuturor adversarilor.

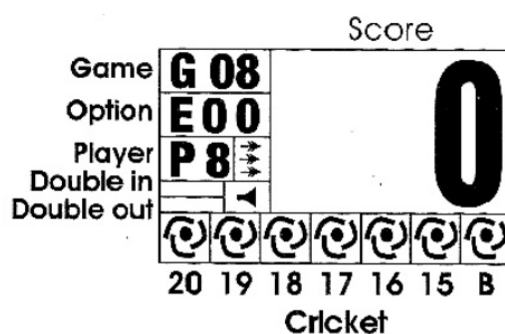
7. Fiecare jucător trebuie să încerce să lovească segmentul de punctaj de 3 ori pentru ca acesta să poată intra în starea "open" și să poată fi apoi punctat.

8. Înainte ca adversarii să termine cele 3 lovituri pentru a deschide segmentul de punctaj, jucătorul poate continua să lovească alte segmente de punctaj "open" pentru ca adversarii să obțină scoruri mai mari.

9. După ce toți jucătorii termină cele 3 lovituri ale aceluiași segment de punctaj, acest segment va fi închis și nu se mai poate puncta din nou.

Jucătorii trebuie să aleagă un alt segment de punctaj pentru a obține puncte.

10. Jucătorul care închide toate segmentele de punctaj specificate cu cel mai mic scor sau jucătorul cu cel mai mic scor după ce toate segmentele sunt închise este câștigătorul. (Vezi imaginea de mai jos.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) pot fi alese ca scor selectat.
2. Jucătorul trebuie să lovească segmentul numeric de la 1 la 18 în ordine. (Loviți 1 cu prima aruncare, 2 cu a doua aruncare și așa mai departe). Dacă segmentul este lovit, atunci următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" pentru o lovitură sau "Sorry" pentru o ratare.
3. Jucătorul trebuie să încerce să obțină cel mai mic scor. Dacă trei săgeți dintr-o tură ratează, înseamnă o "săgeată rea" și se adaugă 5 puncte. Dacă este lovit segmentul de triplu, se acordă 1 punct (săgeată Eagle). Dacă este lovit segmentul de dublu, se acordă 2 puncte (săgeată Bird). Dacă este lovit segmentul simplu, se acordă 3 puncte. Puteți folosi oricare dintre cele 3 săgeți pentru a termina o tură, dar numai ultima săgeată va fi utilizată pentru a calcula scorul.
4. Dacă loviți segmentul simplu cu prima săgeată și obțineți 3 puncte, puteți decide să intrați în tura următoare. Dar dacă doriți să obțineți un scor mai mic, puteți continua să loviți. Dar dacă ambele ultime 2 aruncări ratează, veți primi în final 5 puncte.
5. Jucătorul care atinge sau depășește scorul selectat va fi eliminat din joc. Când mai rămâne un singur jucător, acesta este câștigătorul. Sau dacă după ce toate cele 18 ture sunt terminate, jucătorul cu cel mai mic scor este câștigătorul.

### **G10 Bingo (132, 141, 168, 189)**

1. Segmentele numerice vor fi afișate automat de computer, jucătorul care lovește primul toate segmentele numerice specificate de 3 ori este câștigătorul. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" dacă este lovit sau "Sorry" dacă ratați.
2. 132-Loviți cu secvența segmentelor 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Loviți cu secvența segmentelor 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Loviți cu secvența segmentelor 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189-Loviți cu secvența segmentelor 19, 10, 18, 5, 1.
6. Jucătorul trebuie să lovească un segment numeric de trei ori și apoi poate trece la lovirea următorului segment numeric. Lovirea segmentului simplu se numără o dată. Lovirea segmentului de dublu se numără de două ori. Lovirea segmentului de triplu se numără de trei ori.

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

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Fiecare jucător are o valoare de bază a vieții la început. Când un jucător nu mai are nicio valoare a vieții, acesta este eliminat din joc. Primul jucător trebuie să lovească segmentul numeric care este dat aleatoriu.
3. Dacă jucătorul poate lovi ținta folosind prima sau a doua săgeată, jucătorul poate stabili o nouă țintă folosind a treia săgeată. Dacă jucătorul lovește ținta folosind toate cele trei săgeți sau nu poate stabili o nouă țintă eficientă, atunci noua țintă va fi dată aleatoriu pentru următorul jucător. Dacă acest jucător nu poate lovi ținta cu trei săgeți, se va pierde un punct, iar această țintă va fi apoi lovită de următorul jucător în mod continuu. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" dacă este lovit sau "Sorry" dacă este ratat.
4. Este o lovitură valabilă dacă orice parte a segmentului numeric țintă este lovită, indiferent dacă este segment de punctaj simplu, dublu sau triplu.
5. Când mai există un singur jucător care are valoarea vieții, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.

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

1. Opțiunea (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Fiecare jucător are o valoare de bază a vieții la început. Când un jucător nu mai are nicio valoare a vieții, acesta este eliminat din joc. Primul jucător care este la rând trebuie să lovească segmentul numeric "țintă" ales aleatoriu.
3. Dacă jucătorul poate lovi ținta folosind prima sau a doua săgeată, jucătorul poate stabili o nouă țintă folosind a treia săgeată. Dacă jucătorul lovește ținta folosind toate cele trei săgeți sau nu poate stabili o nouă țintă eficientă, atunci noua țintă va fi dată aleatoriu pentru următorul jucător. Dacă acest jucător nu poate lovi ținta cu trei săgeți, se va pierde un punct, iar această țintă va fi lovită de următorul jucător. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".
4. Este valabil numai atunci când se lovește aceeași secțiune de punctaj a segmentului numeric țintă.

5. Când mai există un singur jucător care are valoarea vieții, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.

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

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. La intrarea în joc, ferestrele de scor afișează "SEL" (Select) pentru a-i spune jucătorului să aleagă un segment de punctaj pentru el însuși. Primul segment de punctaj lovit de jucător este ales pentru a fi utilizat ca segmentul său. Apoi apăsați butonul "NEXT" pentru a permite următorului jucător să își aleagă segmentul de punctaj. După ce toți jucătorii și-au ales segmentele de punctaj, jocul începe.
3. După ce toți jucătorii își selectează segmentele de punctaj, aceștia pot începe să lovească. Numai după ce jucătorul își lovește propriul segment de punctaj, acesta poate deveni un ucigaș (killer) pe tot parcursul jocului.
4. Când segmentul de punctaj al unui jucător este lovit de un ucigaș advers, un punct va fi retras de la acest jucător. Punctele de viață sunt afișate direct pe ecran. Fiecare jucător poate consulta scorul apăsând butonul "SCORES".
5. Dacă jucătorul a devenit un "killer" și își lovește propriul segment țintă, el nu va mai fi "killer" și un punct va fi dedus din punctele sale de viață.
6. Ucigașul trebuie să se străduiască să elimine puncte de la adversari lovind segmentul de punctaj al adversarului.
7. Dacă segmentul țintă este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".
8. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) înseamnă că jucătorul poate deveni un ucigaș atunci când lovește segmentul numeric selectat, indiferent dacă este segment de punctaj simplu, dublu sau triplu.
9. Când mai există un singur jucător care are valoarea vieții, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.
10. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.

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

1. Opțiunea (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. La intrarea în joc, ferestrele de scor afișează "SEL" (Select) pentru a

- indica jucătorului să aleagă un segment de punctaj pentru el însuși. Primul segment de punctaj lovit de jucător este ales pentru a fi utilizat ca segmentul său. Apoi apăsați butonul "NEXT" pentru a permite următorului jucător să își aleagă segmentul de punctaj. După ce toți jucătorii și-au ales segmentele de punctaj, jocul poate începe.
3. După ce toți jucătorii selectează segmentele de punctaj, aceștia pot începe să lovească. Numai după ce jucătorul își lovește propriul segment de punctaj, acesta poate deveni un ucigaș pe tot parcursul jocului.
4. Când segmentul de punctaj al unui jucător este lovit de ucigașul advers, un punct va fi luat de la acest jucător. Punctele de viață sunt afișate direct pe ecran. Fiecare jucător poate consulta scorul apăsând butonul "SCORES".
5. Dacă jucătorul a devenit un "killer" și își lovește propriile segmente țintă, el nu va mai fi un ucigaș și un punct va fi dedus din punctele sale de viață.
6. Ucigașul trebuie să se străduiască să elimine puncte de la adversari lovind segmentul de punctaj al adversarului.
7. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".
8. Opțiunea (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) înseamnă că jucătorul poate deveni un ucigaș numai atunci când lovește segmentul numeric selectat cu secțiunea de punctaj dublu.
9. Când mai există un singur jucător care are valoarea vieții, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul. 10. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.

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

1. Opțiunea (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. La intrarea în joc, ferestrele de scor afișează "SEL" (Select) pentru a-i spune jucătorului să aleagă un segment de punctaj pentru el însuși. Primul segment de punctaj lovit de jucător este ales pentru a fi utilizat ca segmentul său. Apoi apăsați butonul "NEXT" pentru a permite următorului jucător să își aleagă segmentul de punctaj. După ce toți jucătorii și-au ales segmentele de punctaj, jocul poate începe.
3. După ce toți jucătorii își selectează segmentele de punctaj, aceștia pot începe să lovească. Numai după ce jucătorul își lovește propriul segment de punctaj, acesta poate deveni un ucigaș pe tot parcursul jocului.

4. Când segmentul de punctaj al unui jucător este lovit de ucigaș, un punct va fi dedus de la acest jucător. Punctele de viață sunt afișate direct pe ecran. Fiecare jucător poate consulta scorul apăsând butonul "SCORES".
5. Dacă jucătorul a devenit un "killer" și își lovește propria țintă, el nu va mai fi un ucigaș și va pierde un punct de viață din acest scor.
6. Ucigașul trebuie să se străduiască să elimine puncte de la adversari lovind segmentul de punctaj al adversarului.
7. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".
8. Opțiunea (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) înseamnă că jucătorul poate deveni un ucigaș numai atunci când lovește segmentul numeric selectat cu secțiunea de punctaj triplu.
9. Când mai există un singur jucător care are valoarea vieții, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.
10. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.

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

1. Opțiunea (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Un segment numeric este dat aleatoriu pentru ca jucătorul să îl lovească. Jucătorul trebuie să îl lovească în termen de zece secunde, altfel această lovitură va fi anulată. Dacă segmentul este lovit, următorul segment va fi indicat și veți fi informat prin "Yes" sau "Sorry".
3. Fiecare lovitură care atinge segmentul „țintă” simplu, dublu sau triplu va reduce un punct.
4. Jucătorul ale cărui puncte au fost reduse la 0 primul este câștigătorul.

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

1. Opțiunea (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.
2. Jucătorul trebuie să încerce să obțină un scor mai mare sau egal cu scorul maxim anterior realizat într-o tură. Când un jucător obține un scor mai mic decât totalul anterior de trei săgeți, o viață (Life) este retrasă de la jucător. Ultimul jucător care mai are o viață (Life) este câștigătorul.
3. Jucătorilor nu le este permis să șteargă punctele. Dacă jucătorul apasă

butonul START direct sau niciuna dintre săgețile sale nu lovește segmentele, acesta va pierde, de asemenea, o viață (Life).

4. Jucătorul va fi eliminat când numărul său de vieți este 0 și se va auzi un sunet ca memento.

5. Când mai rămâne un singur jucător, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.

6. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.

5. Când mai rămâne un singur jucător, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.

6. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.

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

1. Opțiunea (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) reprezintă valoarea inițială a vieții jucătorului.

2. Obiectivul este de a bate cel mai mic scor total din trei săgeți.

Când totalul celor trei săgeți este mai mare decât recordul, atunci o viață (Life) este retrasă de la jucător. Ultimul jucător care mai are o viață (Life) este câștigătorul.

3. Jucătorilor nu le este permis să șteargă punctele. Dacă jucătorul apasă butonul START direct sau nicio săgeată nu lovește segmentele, acesta va pierde, de asemenea, o viață (Life).

4. Jucătorul va fi eliminat când numărul său de vieți este 0 și se va auzi un sunet ca memento.

5. Când mai rămâne un singur jucător, jocul s-a terminat și acest jucător este câștigătorul.

6. Jocul trebuie jucat de mai mult de 2 jucători.