

REGOLAMENTO DEL GIOCO

ALCUNE REGOLE GENERALI DEL GIOCO DELLE FRECCETTE

1. Ciascun turno (giro) è costituito da 3 freccette. Le freccette che rimbalzano o che cadono dal bersaglio non possono essere tirate di nuovo. Il giocatore di turno deve rimuovere le freccette dal bersaglio.
2. Tutti i giocatori eseguono il lancio in sequenza. La sequenza di lancio viene decisa tirando al centro del bersaglio; lancerà per primo il giocatore che si avvicina maggiormente al Bull's-Eye.
3. I singoli assegnano un punteggio pari al valore del settore, i cerchi doppi (o tripli) totalizzano un punteggio doppio (o triplo) rispetto a quello del settore, il centro esterno vale 25 punti e quello interno 50 punti (doppio 25).

GIOCHI '01: 301, 501... fino a 1001 (A01)

1. Ciascun giocatore parte da un punteggio iniziale di 301, 501... 901 o 1001. L'obiettivo del gioco è quello di ridurre il punteggio di ciascun turno rispetto al punteggio di partenza. Il gioco si conclude quando il giocatore raggiunge il punteggio zero.
2. Il giro è MANCATO (visualizzazione buSt) quando un giocatore lancia una freccetta e totalizza un punteggio maggiore di quello residuo e non riesce a raggiungere esattamente lo zero. Il giro termina e si ripristina il punteggio dell'ultimo turno del giocatore.
3. In ogni gioco '01 sono presenti varie opzioni In/Out:
 - a). DOUBLE/TRIPLE IN
Il giocatore deve colpire un numero nel cerchio doppio/triple oppure il Bull's-Eye interno per iniziare la partita.
 - b). DOUBLE/TRIPLE OUT
Il giocatore deve colpire un numero nel cerchio doppio/triplo oppure il centro interno per arrivare esattamente a zero e concludere la partita. Il giro è mancato se il punteggio del giocatore scende 1 punto al di sotto dell'opzione doppio/triplo out.

HIGH SCORE: 6-15rd (Round)

1. L'obiettivo del gioco è quello di ottenere il massimo punteggio totale.
2. Innanzitutto, impostare un numero di giri. Il bersaglio metterà automaticamente a confronto il risultato dei giocatori dopo che l'ultimo giocatore avrà lanciato la 3° freccetta del turno finale pre-impostato.

COUNT UP (C-Up): 100, 200 ... fino a 900

1. Tutti i giocatori iniziano la partita con 0 punti e si sommano i punteggi realizzati con ciascuna freccetta.
2. Si aggiudica la partita il primo giocatore che raggiunge o supera il punteggio predefinito.

RANDOM SHOOT: 6-15rd (Round)

1. Lo scopo di Random Shoot è quello di colpire il settore che viene emesso automaticamente dal bersaglio. Quando il giocatore colpisce il numero emesso, il punteggio sarà così calcolato.

SETTORE	SINGOLO	DOPPIO	TRIPLO	E25	E50
PUNTI	1	2	3	3	5

2. Si aggiudica la partita il giocatore con il punteggio più alto.

Under : Ldr (Opzione Leader)

1. I giocatori si avvicinano nel lancio e l'obiettivo del gioco è quello di ottenere, con le 3 freccette, un punteggio che sia pari o inferiore al "punteggio leader". Ciascun giocatore ha a propria disposizione 7 vite; si aggiudica la partita l'ultimo giocatore rimasto in vita.
2. Il proprio punteggio diventa il nuovo punteggio leader e non si perde una vita se il punteggio al termine del turno è uguale o inferiore al precedente punteggio leader. In caso contrario, si perde una vita.
3. Il leader precedente può definire un nuovo punteggio leader e non perdere alcuna vita, anche se il nuovo punteggio leader è più alto del precedente.
4. Ogni freccetta mancata conta come punteggio massimo, ovvero 60 punti.

Under: bot (Opzione Bottom)

Nell'opzione "bot" del gioco, il leader perde una vita se il proprio punteggio di turno è superiore al punteggio leader (da lui realizzato), ed il punteggio leader rimane al valore minimo. Può essere cambiato soltanto con un punteggio inferiore.

Over: Ldr (Leader)

1. I giocatori si avvicinano nel lancio e l'obiettivo del gioco è quello di ottenere, con le 3 freccette, un punteggio che sia pari o superiore al "Punteggio Leader".
2. Ciascun giocatore ha a propria disposizione 7 vite; si aggiudica la partita l'ultimo giocatore rimasto in vita.
3. Il proprio punteggio diventa il nuovo punteggio leader e non si perde una vita se il punteggio al termine del turno è uguale o superiore al precedente punteggio leader. In caso contrario, si perde una vita.
4. Il leader precedente può definire un nuovo punteggio leader e non perdere alcuna vita, anche se il nuovo punteggio leader è più basso del precedente.

Over: toP (Opzione Top)

Nell'opzione "toP" del gioco, il leader perde una vita se il proprio punteggio di turno è minore del punteggio leader (da lui realizzato), ed il punteggio leader rimane sempre al valore massimo. Il punteggio può soltanto aumentare.

Clock 1 (Around the clock): ---, -2-, -3-

1. Lo scopo del gioco è quello di colpire in sequenza tutti i numeri da 1 a 20 ed infine il Bull's-Eye. Dopo aver colpito il numero in gioco, il giocatore può passare al numero successivo. Si aggiudica la partita il primo giocatore che raggiunge il Bull's-Eye.
2. Questo gioco prevede 3 alternative:
 - a). "----": Tutti i doppi ed i tripli contano come i singoli.
 - b). "-2-": Tutti i giocatori devono colpire una volta ciascun numero doppio. c). "-3-": Tutti i giocatori devono colpire una volta ciascun numero triplo.

Best Ten: Opzioni ---, -2-, -3-, -E-

1. L'obiettivo del gioco è quello di mantenere traccia delle 10 migliori freccette su un numero emesso dal bersaglio.
2. Selezionare ---, -2-, -3- oppure -E-; il simbolo "----", "-2-" o "-3-" indica settori interi, il cerchio doppio o triplo del numero emesso sul quale tutti i giocatori devono tirare nel corso del giro. Selezionando "-E-" si tira al Bull's-Eye.

3. Il bersaglio emette un numero a caso all'inizio della partita. Tutti i giocatori devono continuare a lanciare 10 freccette sul settore bersaglio di questo numero nel corso del turno.
4. Si aggiudica la partita il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto dopo che tutti gli altri giocatori avranno lanciato 10 freccette.

Score Cricket (Super cricket)

1. Lo scopo di Score Cricket è che tutti i giocatori/squadre riescano a "chiudere" tutti i numeri compresi tra 15 e 20 più il Bull's-Eye. Il numero bersaglio può essere colpito in qualsiasi ordine. Vince il primo giocatore/squadra che riuscirà a "CHIUDERE" tutti i numeri ed il Bull's-Eye con punteggio pari o superiore.
2. Il giocatore chiude un numero specifico oppure il Bull's-Eye colpendo 1 triplo, 1 doppio più 1 singolo, oppure 3 singoli. Il centro esterno è considerato un singolo ed il centro interno un doppio.
3. Il giocatore che "chiude" un determinato numero ne diventa il "proprietario" e potrà continuare a segnare punti su di esso sino a quando anche tutti gli altri giocatori non saranno riusciti a chiuderlo.

No Score Cricket

Il gioco No Score Cricket è più semplice di Score Cricket. La finalità del gioco è soltanto quella di "chiudere" i numeri da 15 a 20 più il Bull's-Eye. Il primo giocatore a chiudere tutti i numeri bersaglio si aggiudica la partita. Non è necessario mettere a confronto i punteggi.

Cut-Throat Cricket

1. Si gioca come lo Score Cricket, ma quando un giocatore chiude un numero, il punteggio ottenuto colpendo di nuovo quel numero sarà attribuito agli avversari che hanno lo stesso numero aperto. Si aggiudica la partita il giocatore che ha chiuso tutti i propri numeri con il minor punteggio.
2. Le visualizzazioni di Cut-Throat sono identiche a quelle di Score Cricket.

Halve It (HALF): 12 Round

Si gioca come Halve It casuale, ma il bersaglio emette in sequenza numeri fissi di 12, 13, 14, doppio, 15, 16, 17, triplo, 18, 19, 20, e -E- per ciascun giro ed un totale di 12 giri.

Halve It (HALF): rAn (casuale)

1. All'inizio di ciascun giro il bersaglio emette automaticamente un numero casuale.
2. Il numero emesso non cambia per tutta la durata del giro. Tutti i giocatori possono continuare a colpire questo settore con le 3 freccette e ad accumulare punteggio. I doppi e tripli valgono.
3. Il punteggio del giocatore sarà automaticamente ridotto della metà qualora questi non riesca a colpire il numero emesso con almeno una delle 3 freccette per ciascun giro. Se una o più freccette colpiscono il catcher, il giocatore deve premere il tasto CHANGE ed il punteggio sarà ridotto della metà.
4. Il bersaglio emetterà un nuovo numero casuale per ciascun giro ed il gioco continuerà fino a quando l'ultimo giocatore avrà lanciato la 3° freccetta del 7° turno.

Follow the Leader: Ldr (Opzione Leader)

1. La finalità del gioco è quella di colpire un "Numero Bersaglio" emesso dal "leader". I singoli, doppi e tripli sono numeri bersaglio diversi.
2. Ciascun giocatore ha a propria disposizione 7 vite; si aggiudica la partita l'ultimo giocatore a rimanere in vita.
3. Scelta del leader ed inizio della partita:
 - a). Il bersaglio emette un numero casuale, che rappresenta il primo numero bersaglio.
 - b). Tutti i giocatori lanciano a turno una freccetta; chi colpisce il numero casuale diventa il primo leader.
4. Il giocatore deve colpire il numero bersaglio con almeno una delle 3 freccette del giro, altrimenti perderà una vita.
5. Si diventa il nuovo leader e non si perde una vita se si colpisce il numero bersaglio; il giocatore deve lanciare un nuovo numero bersaglio colpendo nuovamente l'area punti con una freccetta.
6. Il leader precedente può nuovamente emettere un nuovo numero bersaglio e non perdere alcuna vita, anche se il nuovo numero bersaglio del leader è diverso dal punteggio del leader precedente.
7. Dopo aver premuto il tasto Change, il bersaglio mostra automaticamente il numero bersaglio "1-3" se un giocatore colpisce il numero bersaglio e diventa un leader, ma manca tutte le rimanenti freccette del proprio giro.

Follow the Leader: Con (Continua)

Il gioco ha lo stesso formato dell'opzione Leader, ma quest'ultimo deve colpire anche il numero bersaglio se tutti gli altri giocatori non lo centrano dopo un giro; in caso contrario egli perderà una vita. La partita "Continua" sempre con lo stesso numero bersaglio fino a quando quest'ultimo non sarà colpito da un giocatore; a questo punto è possibile cambiarlo con un nuovo numero bersaglio.

Scram: 21t (21 target)

1. Si giocano tutti i numeri compresi tra 1 e 20 ed il Bull's-Eye.
2. Il compito del marcatore è quello di totalizzare il punteggio più elevato colpendo un qualsiasi numero. Il compito dello stopper è quello di colpire una volta, in qualsiasi ordine, tutti i numeri da 1 a 20 ed il Bull's-Eye.
3. Il turno di gioco del marcatore si conclude quando vengono cancellati tutti i numeri.
4. Si aggiudica la partita chi totalizza il punteggio più alto.

Scram Cricket: 7t (7 target)

1. Si gioca in modo simile allo Scram, ma il gioco utilizza i numeri del cricket da 15 a 20 ed il Bull's-Eye. Per cancellare il numero lo si deve colpire tre volte.
2. Gli stopper cancellano un determinato numero colpendo 1 triplo, 1 doppio più 1 singolo, oppure 3 singoli. Il centro esterno è considerato un singolo, mentre il centro interno un doppio.

Soccer: 6-15rd (Round)

1. L'obiettivo del gioco SOCCER è quello di impossessarsi innanzitutto della palla colpendo il Bull's-Eye (bE), di calciare il goal colpendo qualsiasi settore doppio, ad eccezione del Bull's-Eye interno, accumulandone il maggior numero possibile per incrementare il punteggio.
2. Il giocatore può continuare a colpire qualsiasi settore doppio per accumulare punteggio, sino a quando un altro giocatore si impossessa della palla colpendo il Bull's-Eye. Ogni doppio settore colpito assegna 1 punto.
3. A partita ultimata, vince il giocatore con il punteggio più alto.