

目次

1. 操作方法.....	2
2. X01 Games.....	4
301.....	4-6
501.....	4-6
701.....	4-6
901.....	4-6
1101.....	4-6
1501.....	4-6
3. Cricket Games.....	7
Cricket/200.....	7-8
Hammer Cricket.....	9-10
Team Hammer.....	10
Cut-Throat Cricket.....	11
Team Cricket/400.....	11-12
Wildcard Cricket/200.....	12
Cricket Quickie.....	12
4. Other Games.....	13
Speed Game.....	13
Count Up.....	13-14
Gotcha!.....	14
Bermuda Triangle.....	15
Tic Tac Toe.....	15
Shark Tank.....	16

操作方法

初めて GALAXY 3 のマシンを使う際は“Attract Mode(アトラクトモード)”になっていますので、初期設定時の広告、そしてオペレーター(運営者)が入れてある広告が表示されます。この画面を閉じる場合はモニターの右側にある赤いボタンを押してください。

メニュー画面が表示されましたら、赤いボタンの上にある黄色の上、下の矢印を使い、プレイしたいゲームを選択します。

01Games は 301、501、701、901、1101、1501 の 6 種類から選べ、Cricket Games は Cricket/200、Hammer Cricket、Team Hammer、Cut-Throat Cricket、Team Cricket/400、Wildcard Cricket/200、そして Cricket Quickie の 7 種類から選ぶことができます。

遊びたいゲームが見つかりましたら、赤いボタンを押します。
ここでは 01Games の説明をします。



まずは 301GAMES を選んでみましょう。



次にどのオプションでプレイをするか選び、決定ボタンを押します。

ここでは 301 Open In/Open Out を選択します。そしてコインを入れ、オプション及び何名のプレイヤーがプレイするか選択します。終了しましたら、”START GAME”を押します。

ゲームオプション

GALAXY 3 のゲームではオプションを付けることが出来ます。

ダブルブル: このオプションでは、ダブルブルをオン、オフにします。ターゲットの真ん中をブルと呼び、もしダブルブルオプションがオンになっている場合は、内側のブル(ど真ん中)の得点は 50 点、外側のブルの得点は 25 点となります。このオプションがオフになっている場合は、ブルのどこでも 50 点としての得点となります。

ハンディキャップ: このオプションではカジュアルモードでプレイをする際、ラウンド毎の平均マーク数(MPR)又はラウンド毎の平均点数(PPD)を入力することが出来ます。



X01GAMES

X01Games は最も人気のあるゲームです。簡単に説明しますと、最も早く 0 点に達したプレイヤーが勝利となります。

各ゲームは 301、501、701、901、1101、又は 1501 点からゲームをスタートし、プレイヤーは順番にダーツを投げて点数を減らしていきます。



例: ジョンとエミリが 301Game をしています。ジョンがまず 3 本のダーツを投げ、トリプル 20 (60 点)、シングル 6 (6 点)、そしてダブル 10 (20 点) に当たりました。この結果、ジョンの現時点でのスコアは 86 点となります。そしてこのゲームはカウントダウンをしていくので、このスコアを 301 点から引きます。

$$301 - 86 = 215$$

どちらかのプレイヤーが 0 に達するまでこれを繰り返します。これはシンプルなバージョンで、オプションを付けることによってゲームの難易度を上げることが可能です。

GALAXY 3 では 301、501、701、901、1101、1501 から選択出来るので、もし 501 を選んだ場合、501 点からのスタートとなります。こちらの方が 301Game よりも難しくなります。301、501、701、901、1101、1501 全て同じゲーム内容で、唯一の違いはスタート時の点数となります。

全ての X01Games は In Options と Out Options の2つのオプションがあります。

In Options はゲームを開始する際、以下に従って始めなければなりません。

- ・ **Open In** ではボードの数字面にダーツを投げ、ゲームをスタートします。ダブル、トリプル、シングル、そしてブルのどこに投げて構いません。
- ・ **Double In** ではダブル、又はブルにダーツを投げてゲームを始めます。シングル、トリプルに投げてゲームは開始しません。
- ・ **Master In** ではダブル、トリプル、又はブルにダーツを投げてゲームを始めます。シングルに投げてゲームは開始しません。

例: ジョンとエミリが 501 の Double In/Double Out でゲームをしています。ジョンの 1 投目はシングル 20、そして 2 投目はトリプル 20 でした。これらの 2 投のスコアはポイントにはなりません。ジョンの 3 投目はダブル 20 で、40 ポイントを獲得しました。結果、ジョンのスコアは 461 点になります。

$$501-40=461$$

エミリの 1 投目はダブル 15(30 点)で、2 投目はシングル 20(20 点)、3 投目はトリプル 20(60 点)でした。結果、エミリのスコアは 391 点になります。

$$501-30-20-60=391$$

ゲームはどちらかが 0 点になるまで続けられます。おそらくエミリの勝利になるでしょう。

Out Options はゲームを終了する際、以下に従って終了しなければなりません。

- ・ **Open Out** ではボードの数字面に投げてゲームを終了します。ダブル、トリプル、シングル、そしてブルのどこに投げて構いません。
- ・ **Double Out** ではダブル、又はブルに投げてゲームを終了します。シングル、トリプルに投げてゲームは終了しません。
- ・ **Master Out** ではダブル、トリプル、ブルのどれかに投げ、ゲームを終了します。シングルでは終了出来ません。

Out Options 時は、スコアが少なくなってきた時点で気をつけましょう。設定したオプション通りでないと、ゲームは終了出来ません。

例: ジョンとエミリが 501 の Double In/Double Out でゲームをしています。ジョンは残り 50 点で勝利します。ジョンの 1 投目はダブル 16(32 点)、2 投目と 3 投目はシングル 18(18 点)でした。ジョンの 2 投目はシングルだったので、スコアは元の 50 となり、次のプレイヤーの番になります。もしダブル 9 に投げていれば、ジョンの勝利になっていたでしょう。

エミリも残り 50 点で勝利となります。エミリの 1 投目はシングル 10(10 点)、2 投目はダブル 20(40 点)だったので、エミリの勝利となります。

$$10+40=50$$

エミリはぴったりの点数を出しただけでなく、ダブルに投げてゲームを終了ということを考慮していました。

アワード

アワードとはゲーム中に出てくる特別なグラフィックのことです。

- ・ 3 IN A BED- 同じラウンド内で 3 投とも同じトリプルに入った時に表示されます。
- ・ HAT TRICK- 同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ LOW TON- 同じラウンド内でスコアが 100～150 になった時に表示されます。
- ・ HIGH TON- 同じラウンド内でスコアが 151～177 になった時に表示されます。
- ・ TON80- 同じラウンド内で 3 投ともトリプル 20 に入った時に表示されます。
- ・ 3 IN THE BLACK- 同じラウンド内に 3 投ともインナーブルに入った時に表示されます。(ダブルブルオプション ON 時のみ)

CRICKET GAMES

CRICKET GAMES

Cricket Games とは、基本 15～20、そしてブルに投げて遊ぶゲームです。GALAXY 3 では 7 種類の Cricket Games をご用意しています。



Cricket/200

Cricket/200 は数字の 15～20、そしてブルを狙って遊びます。プレイヤーは各数字を 3 回“マーク”をし、“クローズ”します。シングルだと 1 マーク、ダブルだと 2 マーク、そしてトリプルだと 3 マークとしてカウントされます。



もしプレイヤー1がクローズした場合、プレイヤー1はクローズした数字の所にダーツを投入する度、点数となり加算されます。プレイヤー1とプレイヤー2がその数字をクローズした時点で、どちらのプレイヤーもその数字の点数を入れることは出来ません。

例: ジョンとエミリが Cricket/200 で遊んでいます。ジョンは 3 投ともシングル 20 を出したので、20 をクローズしました。その結果、ジョンは次回の番で 20 にダーツを入れることにより、得点を入れる事が出来ます。

しかしエミリの 1 投目はトリプル 20 でした。これにより、ジョンもエミリもどちらも 20 をクローズしたので、この時点で 20 にダーツを入れても、どちらも得点が加算されません。エミリの 2 投目はトリプル 19 で、3 投目はダブル 19 (38 点) でした。エミリが唯一 19 をクローズしているので、エミリは 19 にダーツを入れることにより、得点を加算することが出来ます。

全ての数字とブルをクローズし、そして対戦相手と同じ点数又はそれ以上の得点保持者が勝利となります。

Cricket/200 では 200 点のスプレッドリミットがあります。相手との点数差は範囲内に定められています。

例: もしジョンが 89 点だとしたら、エミリは 289 点までしか得点を取れず、それ以上の得点を取る事は出来ません。もしエミリがスプレッドリミット範囲を越えた場合、エミリは他の数字をクローズしなければなりません。

アワード

先ほど少し説明しましたが、アワードとは、ある達成を成した時に出る特別なグラフィックの事です。Cricket/200 では、下記のような 4 つのアワードが登場します。

- ・ MARK ROUND-同じラウンド内で 5 マーク、又はそれ以上のマークをした時に登場します。
- ・ WHITE HORSE-同じラウンド内で、まだマークがされていない 3 つの数字をクローズした時に登場します。
- ・ HAT TRICK-同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ 3 IN THE BLACK-同じラウンド内に 3 投ともインナーブルに入った時に表示されます。

Hammer Cricket

Hammer Cricket は通常の Cricket/200 とは少し異なります。15～20 の数字を使いますが、“ワールド”ラウンドが2回入り、ブルを含んだ12～20の数字が表示され、それを狙います。そして、これは点数を加算していくゲームになります。1投目はそのままの点数、2投目は点数×2、3投目は点数×3と加算されます。



例: ジョンとエミリが Hammer Cricket をして遊んでいます。ラウンド 1 の数字は 20 です。ジョンが 1 投目を投げ、20 を入りませんでした。2 投目はシングル 20 を当て、40 点を獲得しました。これは 2 投目なので、×2 と計算されます。

$$20 \times 2 = 40$$

ジョンの 3 投目はトリプル 20 だったので、よって 180 点を獲得しました。なぜならこれは 3 投目だったので、トリプル 20 (60 点) は ×3 で 3 倍の点数になります。結果、このラウンドのジョンのスコアは 220 点となります。

もし 1 ラウンド中、3 本とも狙った数字に入らなかった場合は、そのスコアの 3 倍の点数が減点されてしまいます。

例: 次はエミリの番です。エミリは 19、12、1 に投げ、3 本とも 20 入りませんでした。よって、エミリのスコアはマイナス 60 点となり、もともと 0 点でしたが -60 となります。

$$0 - 60 = -60$$

ファイナルラウンドでは 2 投目は 3 倍、3 投目は 5 倍となります。もし引き分けになってしまった場合は、もう 1 ラウンド追加され、それでも引き分けになった場合は MPR の高いプレイヤーの方が勝利します。

これは得点を加算していくゲームなので、点数が高いプレイヤーの勝利となります。もしプレイヤーが 2 人ともマイナスの点数であっても、あなたは勝つことが出来、この場合は 0 点に近いプレイヤーが勝利します。

Hammer Cricket では Masters、又は Open のオプション設定が出来ます。

1. Master 設定の場合、プレイヤーはトリプルのみ狙います。
2. Open 設定の場合、プレイヤーはシングル、ダブル、トリプルを狙うことが出来ます。

ジョンとエミリが遊んだゲームは Hammer Cricket の Open 設定となります。

Team Hammer

Team Hammer は Hammer Cricket と同じ要領でプレイをしますが、4 人のプレイヤーが 2 チームに分かれてプレイします。

各プレイヤーは出来る限り得点を出し、チームメンバーの得点を加算し、得点を出します。

しかし減点という面では Hammer Cricket と同じで、もし 1 ラウンド中、3 本とも狙う数字に入らなかった場合は、そのスコアの 3 倍の点数を減点されてしまいます。

Team Hammer は Hammer Cricket と同様、Masters と Open の設定が出来ます。またアワードも同じです。



Cut-Throat Cricket

このゲームでは Cricket/200 と基本同じです。このゲームでは、プレイヤーが数字をクローズし、更にダーツを入れることで、まだその数字をクローズしていない対戦相手に得点を入れます。そして得点が少ないプレイヤーが勝利となります。

例: ジョンとエミリが Cut-Throat Cricket をして遊んでいます。ジョンが 1 投目と 2 投目で 20 をクローズしました。ジョンの 3 投目はトリプル 20 だったので、60 点分を対戦相手に得点を入れました。ここで、点数が少ない方が勝利となることを忘れないでください。

このゲームでは得点のスプレッドリミットがありませんので、得点を相手側に沢山入れることが出来ます。

Cut-Throat Cricket では Cricket /200 と同じアワードが登場します。

Team Cricket/400

Team Cricket/400 は Cricket/200 ととても良く似たゲーム内容ですが、4 人のプレイヤーが 2 チームに分かれてプレイする所は異なります。

各チームはプレイヤーそれぞれが数字をマークし、得点を出しますが、各チームのスコアは 1 つとなります。両方のチームメイトが同じ数字をクローズしなければ、点数を得ることが出来ません。

例: ジョンとエミリはケンとサラのチームと Team Cricket /400 をして遊んでいます。ジョンが先にプレイをし、20 をクローズしました。次はケンの番ですが、何もクローズ出来ませんでした。次にエミリが 1 投目でトリプル 20 を出し、2 投目、3 投目でシングル 20 を出しました。これにより、ジョン/エミリチームは 40 点獲得しました。次はサラの番となります。

GALAXY 3 では 2 つ異なったバージョン、Traditional Rules (伝統的なゲームのルール) と New Rules (新しいゲームのルール) で Team Cricket /400 を楽しむことが出来ます。どちらか好きな方を決め、オペレーターに設定依頼をしてください。このオプションはオペレーターのみ設定変更が可能です。

伝統的なゲームでは、両方のチームメイトが全ての数字とブルをクローズし、チームは対戦相手と同点、又はそれ以上の得点がなければ勝つことが出来ません。

新しいゲームのルールでは、チームメイトのどちらかが全ての数字とブルをクローズし、チームは対戦相手と同点、又はそれ以上の得点があれば勝つことができます。

Team Cricket /400 では 400 点のスプレッドリミットがあります。Team Cricket /400 では Cricket /200 と同じアワードが登場します。

Wildcard Cricket/200

Wildcard Cricket/200 は Cricket/200 と似てはいますが、このゲームでは 7～20 の中からランダムに選ばれた 6 か所の数字とブルを狙います。

全ての数字は 1 マークされるまで変更され続けます。1 マークされた数字はゲーム終了まで変更されることはありません。

例: ジョンとエミリが Wildcard Cricket/200 をしています。ゲームスタート時に出てきた数字は 8、11、18、10、7、17 そしてブルです。(ブルは必ず出てきます)ジョンがまずシングル 8、ダブル 3、そしてシングルブルにダーツを投げました。次のエミリの番では数字が 8、20、19、7、15、13、そしてブルに変わります。

スプレッドリミットは 200 点となり、アワードは Cricket/200 と同様となります。

Cricket Quickie

このゲームでは Cricket/200 と内容は同じゲームですが、ラウンド数は 10 までしかありません。またスプリッドリミットがありません。



OTHER GAMES

Speed Games

このゲームはスタート 10 秒前からカウントダウンされ、ゲームが始まります。右上にはタイマーがついていて、ゲーム終了後、記録が最も早い上位 10 人はトップ 10 リストに名前を記入することが出来ます。

Count Down

901 点から 0 点までに達する時間を計ります。

Out Options はゲームを終了する際、以下に従って終了しなければなりません。

- ・ **Open Out** ではボードの数字面に投げてゲームを終了します。ダブル、トリプル、シングル、そしてブルのどこに投げて構いません。
- ・ **Master Out** ではダブル、トリプル、ブルのどれかに投げ、ゲームを終了します。シングルでは終了出来ません。
- ・ **Easy Out** では 0 にする必要はなく、オーバーしても終了になります。

Quick Cricket

このゲームは Cricket/200 とゲーム内容は同じですが、全ての数字をクローズするまでの時間を計ります。得点をスコアせず、全ての数字を出来るだけ早くクローズしていきます。

アワード

Speed Game ではアワードはありません。

Count Up

Count Up はダーツ初心者には最適なゲームでしょう。こちらのゲームは戦略を考える必要なく楽しめます。各プレイヤーは 0 点から始め、8 ラウンドで最も高得点を取ったプレイヤーの勝利となります。

X01Games とは違い、Count Up では In もしくは Out オプションがありません。

アワード

Count Up では 5 種類のアワードが表示されます。

- ・ 3 IN A BED-同じラウンド内で 3 投とも同じトリプルに入った時に表示されます。
- ・ HAT TRICK-同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ LOW TON-同じラウンド内でスコアが 100～150 になった時に表示されます。
- ・ HIGH TON-同じラウンド内でスコアが 151～177 になった時に表示されます。
- ・ TON80-同じラウンド内で 3 投ともトリプル 20 に入った時に表示されます。

Gotcha!

このゲームでは 0 点から始め、1 番早く 301 点ぴったりにしたプレイヤーの勝ちとなります。

もしプレイヤーが対戦相手と同じ得点を出した場合は、その時点で対戦相手の得点が 0 点となってしまう。

例: ジョンとエミリが Gotcha! で遊んでいます。まずはジョンの番ですが、ジョンの結果は 1 ラウンドで 50 点でした。

次にエミリの番です。エミリの 1 投目はダブルブルでした。そしてダブルブルはジョンのスコアと同じ(ダブルブルは 50 点の得点となります)なので、ジョンのスコアは 0 点となります。また、エミリの残り 2 投は投げられます。

もし 301 点を過ぎると、そのラウンドで獲得した点数分、301 からマイナスになります。

例: エミリは最後の 1 投を投げる前は 276 点でしたが、ダブルブルに当たり(50 点)、301 点を超えてしまいました。よってエミリのスコアは 251 点となりました。

$301 - 50 (\text{このラウンドで獲得した点数}) = 251$

アワード

Gotcha! では、合計 7 つのアワードが表示されます。

- ・ 3 IN A BED-同じラウンド内で 3 投とも同じトリプルに入った時に表示されます。
- ・ HAT TRICK-同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ LOW TON-同じラウンド内でスコアが 100～150 になった時に表示されます。
- ・ HIGH TON-同じラウンド内でスコアが 151～179 になった時に表示されます。
- ・ TON80-同じラウンド内で 3 投ともトリプル 20 に入った時に表示されます。
- ・ GOTCHA!-プレイヤーが対戦相手のスコアと同じスコアを出した時に表示されます。
- ・ 3 IN THE BLACK-同じラウンド内に 3 投ともインナーブルに入った時に表示されます。(ダブルブルオプション ON 時のみ)

Bermuda Triangle

プレイヤーは各ラウンドで指定された数字にダーツを投げます。数字は 12～20、そしてダブル、トリプル、ブル(ダブルブルオプション ON 時はアウターブルとインナーブル)になります。

例:最初の数字は 12 です。シングルでは得点が 12 点、ダブルでは 24 点、トリプルでは 36 点となります。

もしダブルが今現在のターゲットの場合、どのダブルを狙ってもかまいません。

そのラウンドのナンバーに命中すると得点になりますが、3 本中 1 本も命中しなかった場合、それまでの点数が半分になってしまいます。12 ラウンド(ダブルブルオプション ON 時は 13 ラウンド)終了時点で、最も点数の高いプレイヤーが勝ちとなります。

アワード

Bermuda Triangle ではアワードが 2 つ登場します。

- ・ HAT TRICK-同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ 3 IN THE BLACK-同じラウンド内に 3 投ともインナーブルに入った時に表示されます。(ダブルブルオプション ON 時のみ)

Tic Tac Toe

このゲームは○×ゲームになり、9 個のマス内の真ん中に配置されたブルと、ランダムに選ばれた 8 つの数字を狙います。

プレイヤー“×”又はプレイヤー“○”はマスに配置された数字を 4 マークします。シングルでは 1 マーク、ダブルでは 2 マーク、トリプルでは 3 マークとなります。通常ブルは 1 マークとなりますが、ダブルブルオプションをオンにしている場合は、外側のブルだと 1 マーク、内側のブルだと 2 マークとなります。

縦、横、斜めどこでも 3 個並べると勝利となります。もし 3 個並べることが不可能になってしまった場合、得点が多いプレイヤーが勝者となります。

アワード

Tic Tac Toe では 2 種類のアワードが表示されます。

- ・ HAT TRICK-同じラウンド内で 3 投ともブルに入った時に表示されます。
- ・ 3 IN THE BLACK-同じラウンド内に 3 投ともインナーブルに入った時に表示されます。(ダブルブルオプション ON 時のみ)

Shark Tank

このゲームは毎ラウンドの点数を競うゲームです。毎ラウンド、トップのプレイヤー以外はサメに襲われライフが1減り、トップの得点と倍以上の差があるとライフは2減ります。トップは常に1人でなければなりません。トップの得点が2人以上いる場合は、全てのプレイヤーがサメに襲われライフが減ります。ライフが無くなったプレイヤーからサメに食べられ終了となり、最後に残った1人が勝ちになります。このゲームではブルは使えません。

アワード

このゲームではアワードはありません。

