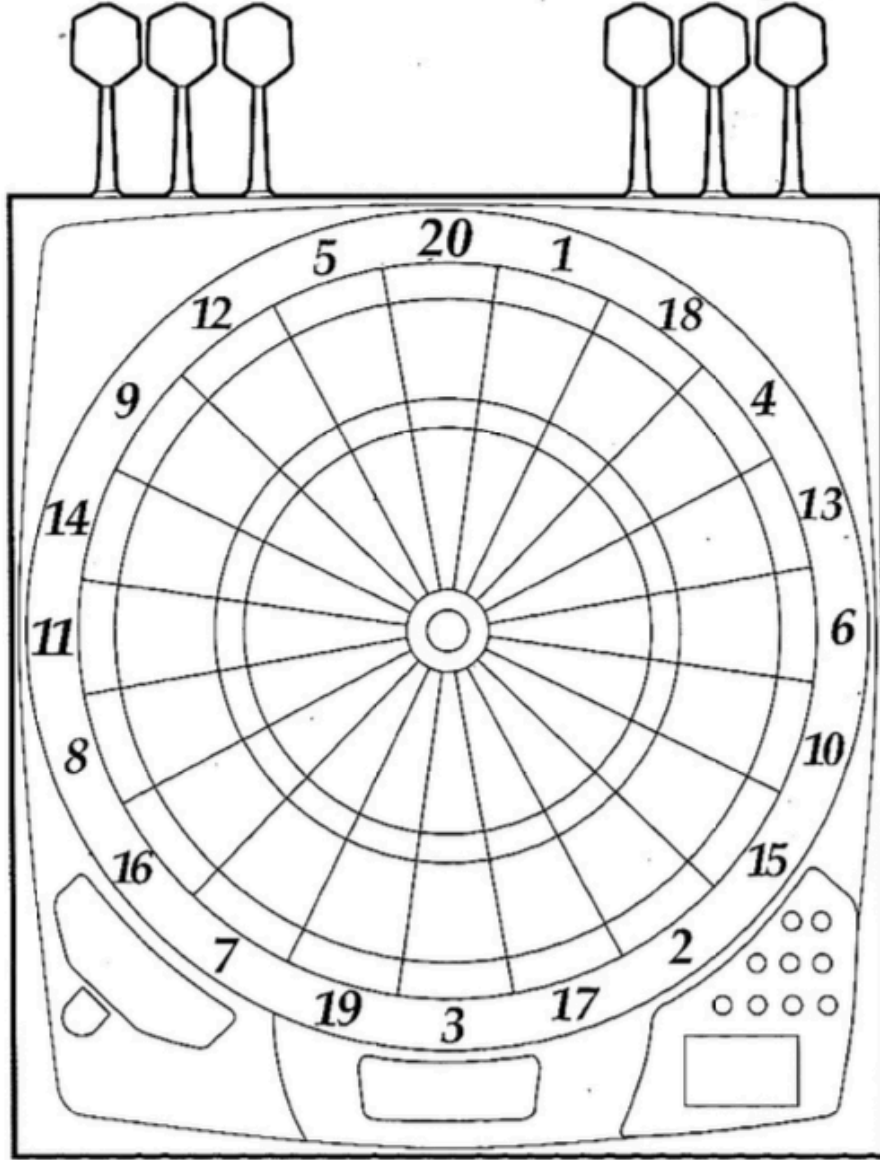


WORLD CHAMPION



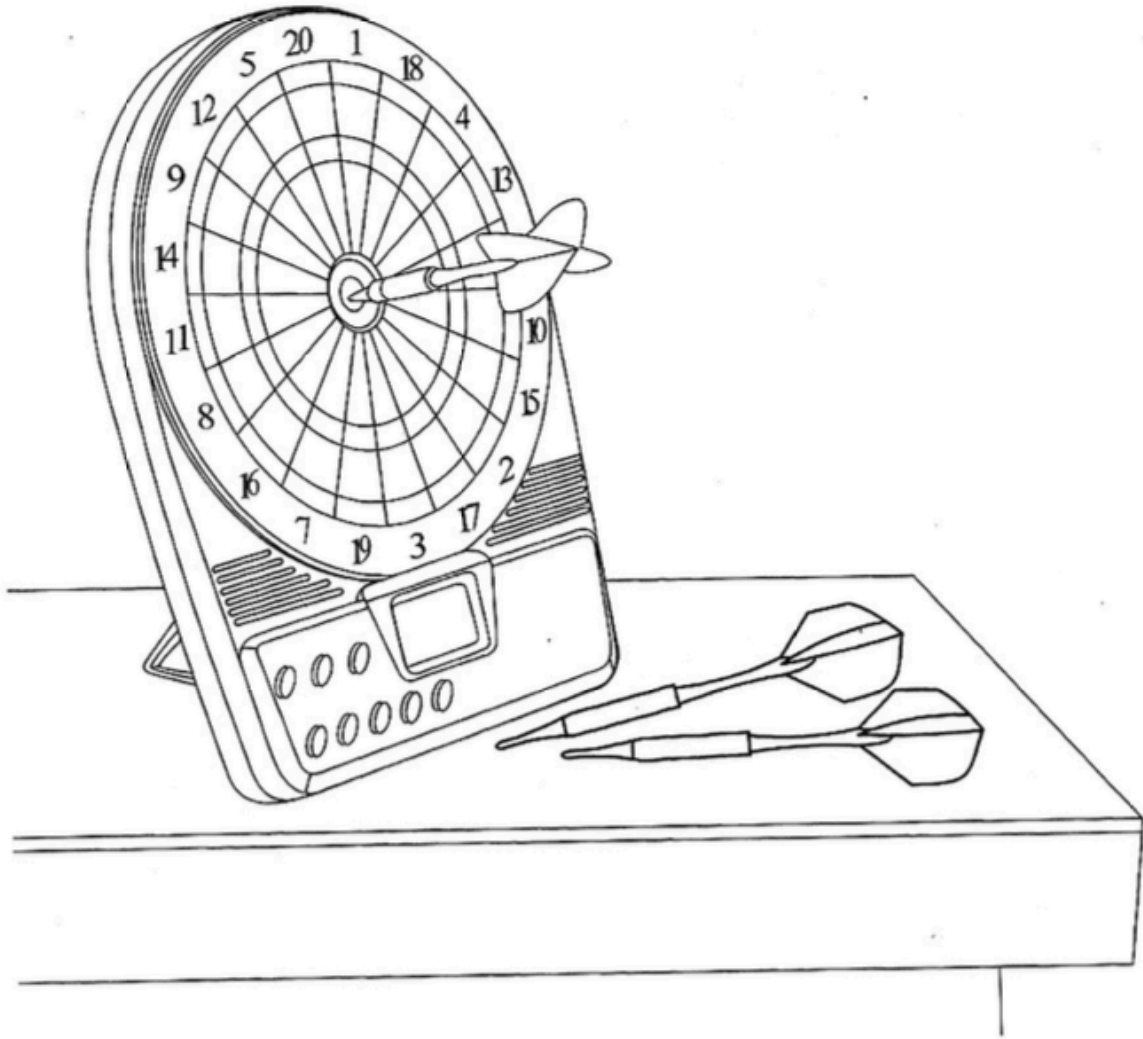
لوحة السهام الإلكترونية

ELECTRONIC DARTBOARD

رقم 189 / رقم 289 / رقم 489

دليل المستخدم وتعليمات الألعاب

WORLD CHAMPION



لوحة السهام الإلكترونية رقم 189 / رقم 289 / رقم
489

دليل المستخدم وتعليمات الألعاب

شكرًا لشرائكم لوحة السهام الإلكترونية من M.Y.

تحذير:

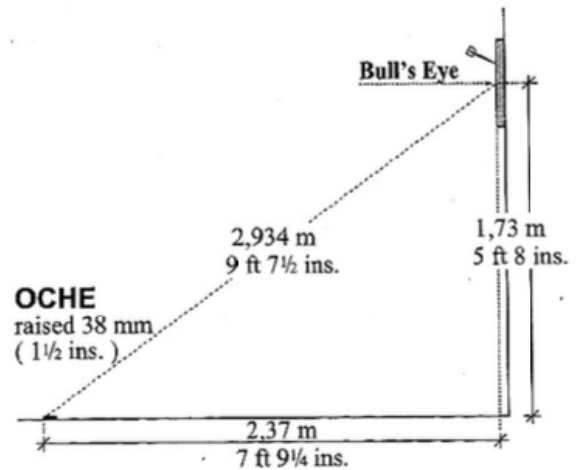
لوحة السهام هذه ليست لعبة ويجب استخدامها فقط تحت إشراف شخص بالغ كفء. بعد الانتهاء من اللعب، تأكد من وضع السهام بعيدًا بأمان وبعيدًا عن متناول الأطفال الصغار.

مميزات المنتج

- شاشة LCD
- إضاءة خلفية زرقاء للشاشة
- حساب النتائج تلقائيًا
- أصوات إلكترونية عند اصطدام السهام باللوحة
- 18 لعبة بمستويات وخيارات متعددة
- 8 لاعبين كحد أقصى
- إيقاف التشغيل تلقائيًا بعد 30 دقيقة من اللعب

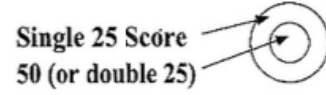
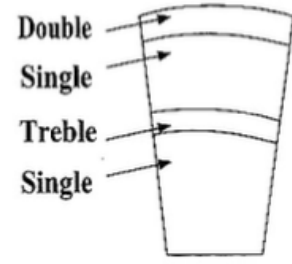
الإعداد القياسي

اختر مكانًا على الحائط مع توفير مساحة خالية تبلغ حوالي 3 أمتار أمام اللوحة لتعليقها على ارتفاع 1.73 متر من الأرض إلى مركز الهدف (Bull's Eye). يجب أن يقف اللاعبون على بعد 2.37 متر (خط الرمي oche) من لوحة السهام عند الرمي. (انظر الصورة)



نظام تسجيل النقاط

القطاع	النتيجة
قطاعات التسجيل المفردة	X1 النقاط
قطاعات التسجيل المزدوجة	X2 النقاط
قطاعات التسجيل الثلاثية	X3 النقاط
الحلقة الداخلية	1 X 25
مركز الهدف (Bull's Eye)	50 (25X2)



تعريف الأزرار

1. اضغط على زر "POWER" وستدخل اللعبة في حالة التشغيل العادية بعد سماع صوت.
2. استخدم زر "GAME" لاختيار الألعاب (G01- G18). يمكن لزر "GAME" أيضًا الخروج من اللعبة والعودة إلى الحالة الأصلية.
3. يمكن استخدام زر "OPTION" لاختيار لعبة فرعية من اللعبة (G01-G18).
4. استخدم زر "PLAYER" لاختيار عدد اللاعبين قبل اللعب، القيمة الافتراضية هي 2.
5. زر "HANDICAP" (يستخدم لاختيار صعوبة اللعبة) على سبيل المثال إذا كان 4 لاعبين يلعبون اللعبة "G01" في نفس الوقت، يمكن للاعب الأول اختيار 800، واللاعب الثاني 200، واللاعب الثالث 500، واللاعب الرابع 300.
6. زر "LIGHT" (يستخدم لتشغيل أو إيقاف الإضاءة الخلفية للشاشة).
7. زر "DOUBLE IN/OUT" يستخدم فقط للعبة G02، يرجى مراجعة تعليمات تشغيل اللعبة للحصول على التفاصيل.
8. زر "SOUND" يستخدم لاختيار الصوت أو كتمه.
9. زر "ELIMINATE" يستخدم لمسح أو استئناف نتيجة السهم الحالي. 10. زر "START/NEXT" يستخدم لبدء اللعبة والانتقال إلى اللاعب التالي. مؤشرات الصوت

"Laser" يصدر هذا الصوت عند إصابة قطاعات التسجيل المفردة. "Double" تصدر هذه النصيحة عند إصابة قطاع التسجيل المزدوج. "Treble" تصدر هذه النصيحة عند إصابة قطاع التسجيل الثلاثي. "Bull's Eye" تصدر هذه النصيحة عند إصابة مركز الهدف.

3

(الخروج المزدوج 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901 Double out)
عند ظهور "Double out" فهذا يعني أن اللعبة لا يمكن أن تنتهي إلا برمي ضعف -
ومع ذلك إذا كانت النتيجة بعد رمي سهم واحد أو اثنين أو ثلاثة هي 1 أو أقل من 0
فهذا يعني "سهام خاسرة أو متجاوزة bust or burst darts" ولا يمكن للاعب
تسجيل أي نتيجة ويعود إلى النتيجة التي بدأ منها وتصدر النصيحة "Too High!"
الدخول/الخروج المزدوج 101, 201, 301, 401, 501, 601 Double in/out
701, 801, 901) عند ظهور "Double in" و "Double out" فهذا يعني أن اللعبة
يجب أن تبدأ وتنتهي برمي ضعف.

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

(Round Clock (5, 10, 15, 20 ساعة حول G03

1. (5, 10, 15, 20) تعني إصابة أي قطاع تسجيل للحصول على نقاط.
2. 5 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 5 بالترتيب
3. 10 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 10 بالترتيب
4. 15 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 15 بالترتيب
5. 20 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 20 بالترتيب بعد اختيار أحد المستويات المذكورة أعلاه، يجب على اللاعب رمي سهامه في القطاع بناءً على النصيحة المقدمة - بعد كل رمية سيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry"

(Round Clock-Double (205, 210, 215, 220 G04 حول الساعة-مزدوج

1. (205, 210, 215, 220) تعني أنه يمكنك فقط إصابة قطاع التسجيل المزدوج للحصول على نقاط.
2. إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى "205"
5. "215". إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى "210" إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 15. إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى "220"

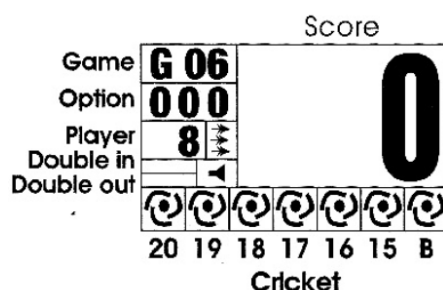
3. يجب على اللاعب رمي سهامه في القطاع حسب التوجيهات. إذا تمت إصابة القطاع الصحيح، فسيتم التوجيه للقطاع التالي وستسمع "Yes" أو "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) تعني أنه يمكن فقط إصابة قطاع التسجيل الثلاثي للحصول على نقاط. 305 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 5. 310 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 10. 315 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 15. 320 إصابة قطاعات التسجيل من 1 إلى 20.
2. يجب على اللاعب رمي سهامه في القطاع حسب التوجيهات. إذا تمت إصابة القطاع الصحيح، فسيتم التوجيه للقطاع التالي وستسمع "Yes" أو "Sorry".

G06 الكريكت البسيط (000, 020, 025 Simple Cricket)

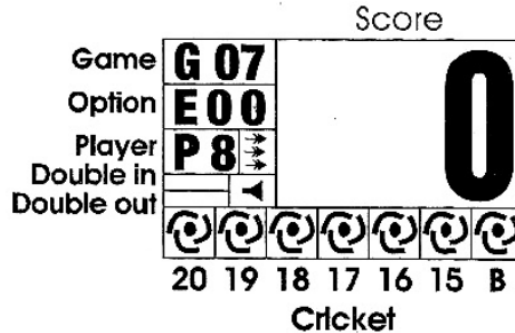
1. يكون صالحًا فقط عند إصابة 15, 16, 17, 18, 19, 20 أو مركز الهدف.
2. اللاعب الذي يكون أول من يصيب جميع القطاعات المذكورة أعلاه ثلاث مرات هو الفائز.
- إصابة قطاع التسجيل المفرد - تحسب مرة واحدة إصابة قطاع التسجيل المزدوج - تحسب مرتين إصابة قطاع التسجيل الثلاثي - تحسب ثلاث مرات
3. "000" - يمكنك إصابة أي قطاع من 15, 16, 17, 18, 19, 20 ومركز الهدف. يمكن إصابة هذه القطاعات بأي ترتيب.
- "020" - يجب عليك إصابة 20 ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 15, 16, 17, 18, 19 ومركز الهدف بالترتيب. "025" - يجب عليك إصابة مركز الهدف ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 15, 16, 17, 18, 19, 20 بالترتيب.
4. كل قطاع له ثلاثة مؤشرات "^. عندما يتم إصابته مرة واحدة، سيضيء مؤشر "^. واحد. عندما تضيء جميع مؤشرات "^.، تنتهي اللعبة. (انظر الصورة أدناه).



5. اللاعب الذي يضيء جميع مؤشرات " ^ " أولاً هو الفائز

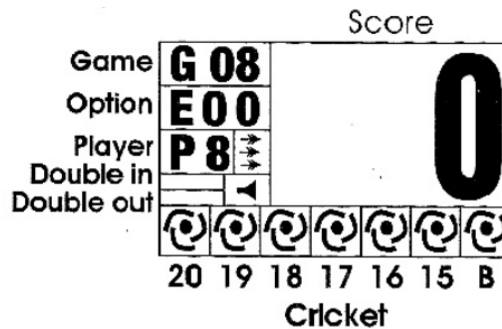
G07 كريكيت النقاط (E00, E20, E25 Score Cricket)

1. يكون صالحاً فقط عند إصابة 15، 16، 17، 18، 19، 20 أو مركز الهدف.
2. اللاعب الذي يكون أول من يصيب جميع القطاعات المذكورة أعلاه ثلاث مرات هو الفائز. إصابة قطاع التسجيل المفرد - تحسب مرة واحدة إصابة قطاع التسجيل المزدوج - تحسب مرتين إصابة قطاع التسجيل الثلاثي - تحسب ثلاث مرات
3. "E00" - يمكنك إصابة أي قطاع من 15، 16، 17، 18، 19، 20 ومركز الهدف. يمكن إصابة القطاعات بأي ترتيب. "E20" - يجب عليك إصابة القطاع 20 ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 19، 18، 17، 16، 15 ومركز الهدف بالترتيب. "E25" - يجب عليك إصابة مركز الهدف ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 15، 16، 17، 18، 19، 20 بالترتيب.
4. كل قطاع له ثلاثة مؤشرات " ^ ". عندما يتم إصابته مرة واحدة، سيضيء مؤشر " ^ " واحد.
5. كل قطاع تسجيل مفتوح ويمكنه تسجيل النقاط فقط بعد إصابته 3 مرات لكل لاعب، ولكنه سيغلق ولا يمكن تسجيل نقاط منه إذا أصابه جميع اللاعبين 3 مرات.
6. يجب على كل لاعب محاولة إصابة قطاع التسجيل 3 مرات حتى يدخل في حالة "مفتوح" ويمكنه بدء تسجيل النقاط.
7. قبل أن ينهي الخصوم 3 إصابات لفتح قطاع التسجيل، يمكن للاعب الاستمرار في إصابة قطاعات تسجيل أخرى "مفتوحة" له/لها للحصول على نقاط أعلى.
8. بعد أن ينهي جميع اللاعبين الإصابات الـ 3 لنفس قطاع التسجيل، سيتم إغلاق هذا القطاع ولا يمكن تسجيل النقاط منه مرة أخرى. يجب على اللاعبين اختيار قطاع تسجيل آخر لإصابته للحصول على نقاط.
9. اللاعب الذي يغلق أولاً جميع قطاعات التسجيل المحددة بأعلى نتيجة أو اللاعب الحاصل على أعلى نتيجة بعد إغلاق جميع القطاعات هو الفائز. (انظر الصورة أدناه).



G08 كريكيت قطع الرقاب 1 Cut Throat Cricket (C00, G20, C25). يكون صالحًا فقط عند إصابة 15، 16، 17، 18، 19، 20 أو مركز الهدف. 2. اللاعب الذي يصيب أولاً جميع القطاعات المذكورة أعلاه ثلاث مرات هو الفائز.

- إصابة قطاع التسجيل المفرد - تحسب مرة واحدة إصابة قطاع التسجيل المزدوج - تحسب مرتين إصابة قطاع التسجيل الثلاثي - تحسب ثلاث مرات
3. "C00" - يمكنك إصابة أي قطاع من 15، 16، 17، 18، 19، 20 ومركز الهدف. يمكن إصابة القطاعات بأي ترتيب. "G20" - يجب عليك إصابة 20 ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 19، 18، 17، 16، 15 ومركز الهدف بالترتيب. "C25" - يجب عليك إصابة مركز الهدف ثلاث مرات أولاً، ثم تتبعها بـ 15، 16، 17، 18، 19، 20 بالترتيب.
4. كل قطاع له ثلاثة مؤشرات " ^ ". عندما يتم إصابته مرة واحدة، سيضيء مؤشر " ^ " واحد.
5. كل قطاع تسجيل مفتوح ويمكن تسجيل النقاط منه بعد إصابته 3 مرات من قبل كل لاعب، ولكنه سيغلق ولا يمكن تسجيل النقاط منه إذا أصابه جميع اللاعبين 3 مرات.
6. النقاط التي يحققها اللاعب الحالي ستضاف إلى جميع نتائج الخصوم.
7. يجب على كل لاعب محاولة إصابة قطاع التسجيل 3 مرات حتى يدخل في حالة "مفتوح" ويمكنه حينها تسجيل النقاط.
8. قبل أن ينهي الخصوم 3 إصابات لفتح قطاع التسجيل، يمكن للاعب الاستمرار في إصابة قطاعات تسجيل أخرى "مفتوحة" له/لها لجعل الخصوم يحصلون على نقاط أعلى.
9. بعد أن ينهي جميع اللاعبين الإصابات الـ 3 لنفس قطاع التسجيل، سيتم إغلاق هذا القطاع ولا يمكن تسجيل النقاط منه مرة أخرى. يجب على اللاعبين اختيار قطاع تسجيل آخر لإصابته للحصول على نقاط. 10. اللاعب الذي يغلق جميع قطاعات التسجيل المحددة بأقل نتيجة أو اللاعب الحاصل على أقل نتيجة بعد إغلاق جميع القطاعات هو الفائز. (انظر الصورة أدناه).



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

1. يمكن اختيار (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) كالنتيجة المختارة.
2. يجب على اللاعب إصابة قطاع الأرقام من 1 إلى 18 بالترتيب. (إصابة 1 بالرمية الأولى، 2 بالرمية الثانية وهكذا). إذا تمت إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" للإصابة أو "Sorry" للإخفاق.
3. يجب على اللاعب محاولة الحصول على أقل نتيجة. إذا أخطأت السهام الثلاثة في جولة ما، فهذا يعني "سهماً سيئاً" وتضاف 5 نقاط. إذا تمت إصابة قطاع التسجيل الثلاثي، يتم منح نقطة واحدة (Eagle سهم). إذا تمت إصابة قطاع التسجيل المزدوج، يتم منح نقطتين (Bird سهم). إذا تمت إصابة قطاع التسجيل المفرد، يتم منح 3 نقاط. يمكنك استخدام أي من السهام الـ 3 لإنهاء الجولة ولكن السهم الأخير فقط هو الذي سيستخدم لحساب النتيجة.
4. إذا أصبت قطاع التسجيل المفرد بالسهم الأول وحصلت على 3 نقاط، يمكنك أن تقرر الدخول في الجولة التالية. ولكن إذا كنت ترغب في الحصول على نتيجة أقل، يمكنك الاستمرار في الرمي. ولكن إذا أخطأت كلتا الرميتين الأخيرتين، فستحصل على 5 نقاط في النهاية.
5. اللاعب الذي يصل إلى النتيجة المختارة أو يتجاوزها سيتم إخراجه من اللعبة. عندما يتبقى لاعب واحد فقط، يكون هذا اللاعب هو الفائز. أو إذا انتهت جميع الجولات الـ 18، فإن اللاعب صاحب أقل نتيجة هو الفائز.

G10 بينجو (132, 141, 168, 189 Bingo)

1. سيتم عرض قطاعات الأرقام بواسطة الكمبيوتر تلقائياً، واللاعب الذي يصيب جميع قطاعات الأرقام المحددة 3 مرات أولاً هو الفائز. إذا تمت إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" إذا تمت الإصابة أو "Sorry" إذا أخطأت.
2. 132-الإصابة بتسلسل قطاعات 15، 4، 8، 14، 3.
3. 141-الإصابة بتسلسل قطاعات 17، 13، 9، 7، 1.
4. 168-الإصابة بتسلسل قطاعات 20، 16، 12، 6، 2.
5. 189-الإصابة بتسلسل قطاعات 19، 10، 18، 5، 1.
6. يجب على اللاعب إصابة قطاع الأرقام ثلاث مرات ثم يمكنه الانتقال لإصابة قطاع الأرقام التالي. إصابة قطاع التسجيل المفرد تحسب مرة واحدة. إصابة قطاع التسجيل المزدوج تحسب مرتين. إصابة قطاع التسجيل الثلاثي تحسب ثلاث مرات.

G11 الكبير الصغير-البسيط (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

1. الخيار (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) يعني قيمة الحياة الأصلية للاعب.
2. كل لاعب لديه قيمة حياة أساسية في البداية. عندما لا يتبقى للاعب قيمة حياة، يخرج من اللعبة. يجب على اللاعب الأول إصابة قطاع الأرقام الذي يتم إعطاؤه عشوائيًا.
3. إذا تمكن اللاعب من إصابة الهدف باستخدام سهمه الأول أو الثاني، يمكن للاعب إنشاء هدف جديد باستخدام السهم الثالث. إذا أصاب اللاعب الهدف باستخدام جميع السهام الثلاثة أو لم يتمكن من إنشاء هدف فعال جديد، فسيتم إعطاء الهدف الجديد عشوائيًا للاعب التالي. إذا لم يتمكن هذا اللاعب من إصابة الهدف بثلاثة سهام، فسيتم فقدان نقطة، وسيستمر اللاعب التالي في محاولة إصابة هذا الهدف. إذا تم إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" عند الإصابة أو "Sorry" عند الإخفاق.
4. تعتبر الإصابة صالحة إذا تمت إصابة أي مكان من قطاع الرقم المستهدف بغض النظر عما إذا كان قطاع تسجيل مفرد أو مزدوج أو ثلاثي.
5. عندما يتبقى لاعب واحد فقط لديه قيمة حياة، تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز.

G12 الكبير الصغير الصعب (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. الخيار (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) يعني قيمة الحياة الأصلية للاعب.
2. كل لاعب لديه قيمة حياة أساسية في البداية. عندما لا يتبقى للاعبين قيمة حياة، يخرجون من اللعبة. يجب على اللاعب الأول الذي يخرج أن يصيب قطاع الأرقام "الهدف" عشوائيًا.
3. إذا تمكن اللاعب من إصابة الهدف باستخدام سهمه الأول أو الثاني، يمكن للاعب إنشاء هدف جديد باستخدام السهم الثالث. إذا أصاب اللاعب الهدف باستخدام جميع السهام الثلاثة أو لم يتمكن من إنشاء هدف جديد وفعال، فسيتم إعطاء الهدف الجديد عشوائيًا للاعب التالي. إذا لم يتمكن هذا اللاعب من إصابة الهدف بثلاثة سهام، فسيتم فقدان نقطة، وسيتم ضرب هذا الهدف من قبل اللاعب التالي. إذا تم إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry".
4. يكون صالحًا فقط عند إصابة نفس قسم التسجيل في قطاع الرقم المستهدف.

5. عندما يتبقى لاعب واحد فقط لديه قيمة حياة، تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز.

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

1. الخيار (3, 5,

7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) يعني قيمة حياة البداية للاعب.

2. عند دخول اللعبة، تظهر نوافذ النتائج (Select) ("SEL") لتطلب من اللاعب اختيار قطاع تسجيل لنفسه. أول قطاع تسجيل يصيبه اللاعب يتم اختياره ليكون قطاعه الخاص. ثم اضغط على زر "NEXT" للسماح للاعب التالي باختيار قطاع التسجيل الخاص به. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل الخاصة بهم، تبدأ اللعبة. 3. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل الخاصة بهم، يمكنهم البدء في الرمي. فقط بعد أن يصيب اللاعب قطاع التسجيل الخاص به، يمكنه حينها أن يصبح قاتلاً طوال اللعبة.

4. عندما يصاب قطاع تسجيل لاعب من قبل قاتل خصم، سيتم خصم نقطة من هذا اللاعب. يتم عرض نقاط الحياة مباشرة على الشاشة. يمكن لكل لاعب البحث عن النتيجة بالضغط على زر "SCORES".

5. إذا أصبح اللاعب "قاتلاً" وأصاب قطاعه المستهدف، فلن يعود "قاتلاً" وسيتم خصم نقطة واحدة من نقاط حياته.

6. يجب على القاتل العمل بجد لخصم النقاط من الخصوم عن طريق إصابة قطاع تسجيل الخصم.

7. إذا تم إصابة القطاع المستهدف، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry".

8. الخيار (3, 5, 7,

9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) يعني أن اللاعب يمكن أن يصبح قاتلاً عند إصابة قطاع

الرقم المختار بغض النظر عما إذا كان قطاع تسجيل مفرد أو مزدوج أو ثلاثي.

9. عندما يتبقى لاعب واحد فقط لديه قيمة حياة، تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز. 10. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.

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

1. الخيار (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) يعني قيمة

حياة البداية للاعب.

2. عند دخول اللعبة، تظهر نوافذ النتائج (Select) ("SEL") لـ

- تنبيه اللاعب لاختيار قطاع تسجيل لنفسه. أول قطاع تسجيل يصيبه اللاعب يتم اختياره لاستخدامه كقطاعه الخاص. ثم اضغط على زر "NEXT" للسماح للاعب التالي باختيار قطاع التسجيل الخاص به. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل الخاصة بهم، يمكن أن تبدأ اللعبة.
3. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل، يمكنهم البدء في الرمي. فقط بعد أن يصيب اللاعب قطاع التسجيل الخاص به، يمكنه أن يصبح قاتلاً طوال اللعبة.
4. عندما يصاب قطاع تسجيل لاعب من قبل القاتل الخصم، سيتم خصم نقطة من هذا اللاعب. يتم عرض نقاط الحياة مباشرة على الشاشة. يمكن لكل لاعب البحث عن النتيجة بالضغط على زر "SCORES".
5. إذا أصبح اللاعب "قاتلاً" وأصاب قطاعات الهدف الخاصة به، فلن يعود قاتلاً وسيتم خصم نقطة واحدة من نقاط حياته.
6. يجب على القاتل العمل بجد لخصم النقاط من الخصوم عن طريق إصابة قطاع تسجيل الخصم.
7. إذا تم إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry".
8. الخيار (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) يعني أن اللاعب يمكن أن يصبح قاتلاً فقط عند إصابة قطاع الرقم المختار في قسم التسجيل المزدوج.
9. عندما يتبقى لاعب واحد فقط لديه قيمة حياة، تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز. 10. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.

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

1. الخيار (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) يعني قيمة حياة البداية للاعب.
2. عند دخول اللعبة، تظهر نوافذ النتائج (Select) ("SEL") لتطلب من اللاعب اختيار قطاع تسجيل لنفسه. أول قطاع تسجيل يصيبه اللاعب يتم اختياره لاستخدامه كقطاعه الخاص. ثم اضغط على زر "NEXT" للسماح للاعب التالي باختيار قطاع التسجيل الخاص به. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل الخاصة بهم، يمكن أن تبدأ اللعبة.
3. بعد أن يختار جميع اللاعبين قطاعات التسجيل الخاصة بهم، يمكنهم البدء في الرمي. فقط بعد أن يصيب اللاعب قطاع التسجيل الخاص به، يمكنه أن يصبح قاتلاً طوال اللعبة.

4. عندما يصاب قطاع تسجيل لاعب من قبل القاتل، سيتم خصم نقطة من هذا اللاعب. يتم عرض نقاط الحياة مباشرة على الشاشة. يمكن لكل لاعب البحث عن النتيجة بالضغط على زر "SCORES".
5. إذا أصبح اللاعب "قاتلاً" وأصاب هدفه الخاص، فلن يعود قاتلاً وسيفقد نقطة حياة واحدة من هذه النتيجة.
6. يجب على القاتل العمل بجد لخصم النقاط من الخصوم عن طريق إصابة قطاع تسجيل الخصم.
7. إذا تم إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry".
8. الخيار (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) يعني أن اللاعب يمكن أن يصبح قاتلاً فقط عند إصابة قطاع الرقم المختار في قسم التسجيل الثلاثي.
9. عندما يتبقى لاعب واحد فقط لديه قيمة حياة، تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز. 10. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.

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

1. الخيار (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) يعني قيمة حياة البداية للاعب.
2. يتم إعطاء قطاع رقم عشوائي للاعب لإصابته. يجب على اللاعب إصابته في غضون عشر ثوانٍ، وإلا سيتم إلغاء هذه الإصابة. إذا تم إصابة القطاع، فسيتم الإشارة إلى القطاع التالي وسيتم إخطارك بـ "Yes" أو "Sorry".
3. كل رمية تصيب القطاع "المستهدف" سواء كانت مفردة أو مزدوجة أو ثلاثية ستنقص نقطة واحدة.
4. اللاعب الذي تنخفض نقاطه إلى 0 أولاً هو الفائز.

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

1. الخيار (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) يعني قيمة حياة البداية للاعب.
2. يجب على اللاعب محاولة تسجيل نقاط أعلى من أو تساوي أعلى نتيجة سابقة تم تحقيقها في جولة. عندما يسجل اللاعب أقل من إجمالي السهام الثلاثة السابقة، يتم خصم (حياة) واحدة من اللاعب. آخر لاعب يتبقى لديه (حياة) هو الفائز.
3. لا يسمح للاعبين بمسح النقاط. إذا ضغط اللاعب على

- زر START مباشرة أو لم تصب أي من سهامه القطاعات، فسيُفقد أيضًا (حياة) واحدة.
4. سيتم استبعاد اللاعب عندما يكون رقم حياته 0 وسيُسمع صوت للتذكير.
 5. عندما يتبقى لاعب واحد فقط تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز.
 6. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.
 5. عندما يتبقى لاعب واحد فقط تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز.
 6. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.

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

1. الخيار (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) يعني قيمة حياة البداية للاعب.
2. الهدف هو التغلب على أقل نتيجة لإجمالي ثلاثة سهام. عندما يكون إجمالي السهام الثلاثة أعلى من الرقم القياسي، يتم خصم (حياة) واحدة من اللاعب. آخر لاعب يتبقى لديه (حياة) هو الفائز.
3. لا يسمح للاعبين بمسح النقاط. إذا ضغط اللاعب على زر START مباشرة أو لم يصب أي سهم القطاعات، فسيُفقد أيضًا (حياة) واحدة.
4. سيتم استبعاد اللاعب عندما يكون رقم حياته 0، وسيُسمع صوت للتذكير.
5. عندما يتبقى لاعب واحد فقط تنتهي اللعبة ويكون هذا اللاعب هو الفائز.
6. يجب أن تلعب اللعبة من قبل أكثر من لاعبين.