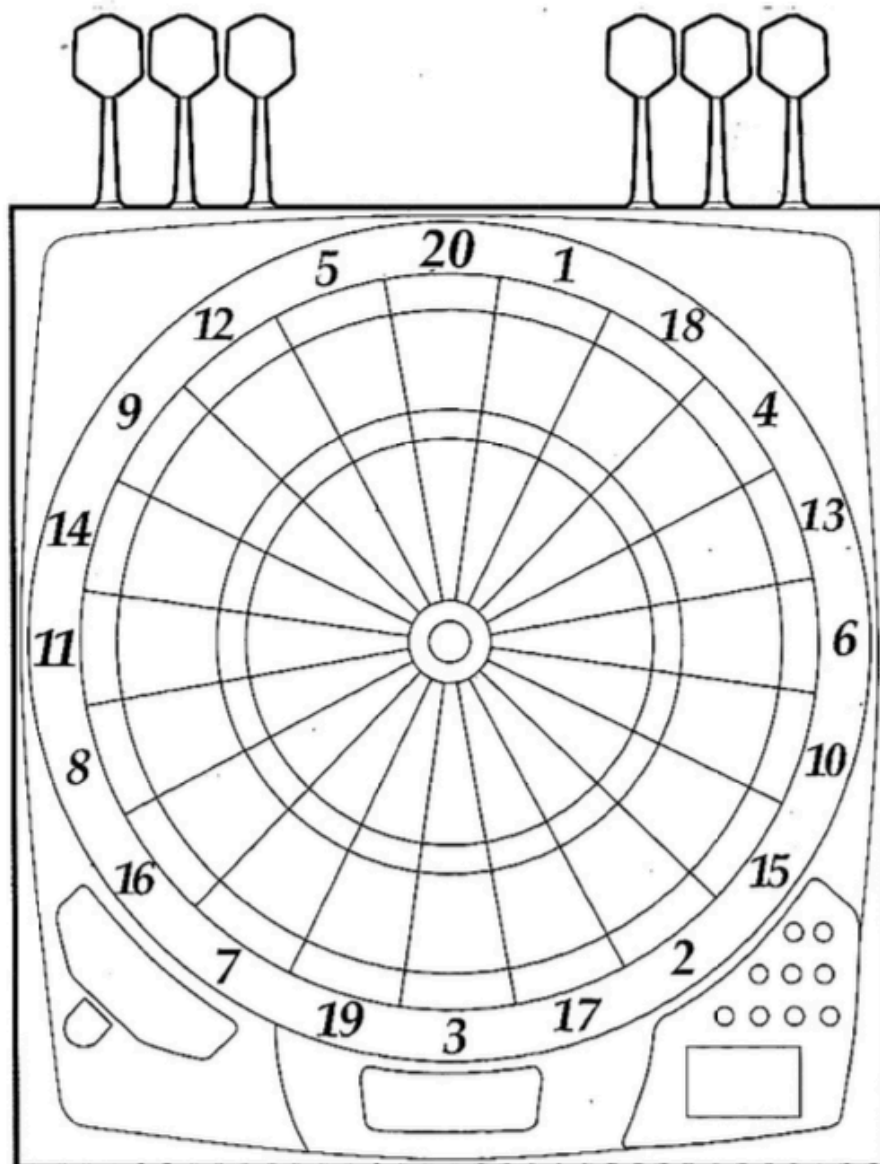


WORLD CHAMPION

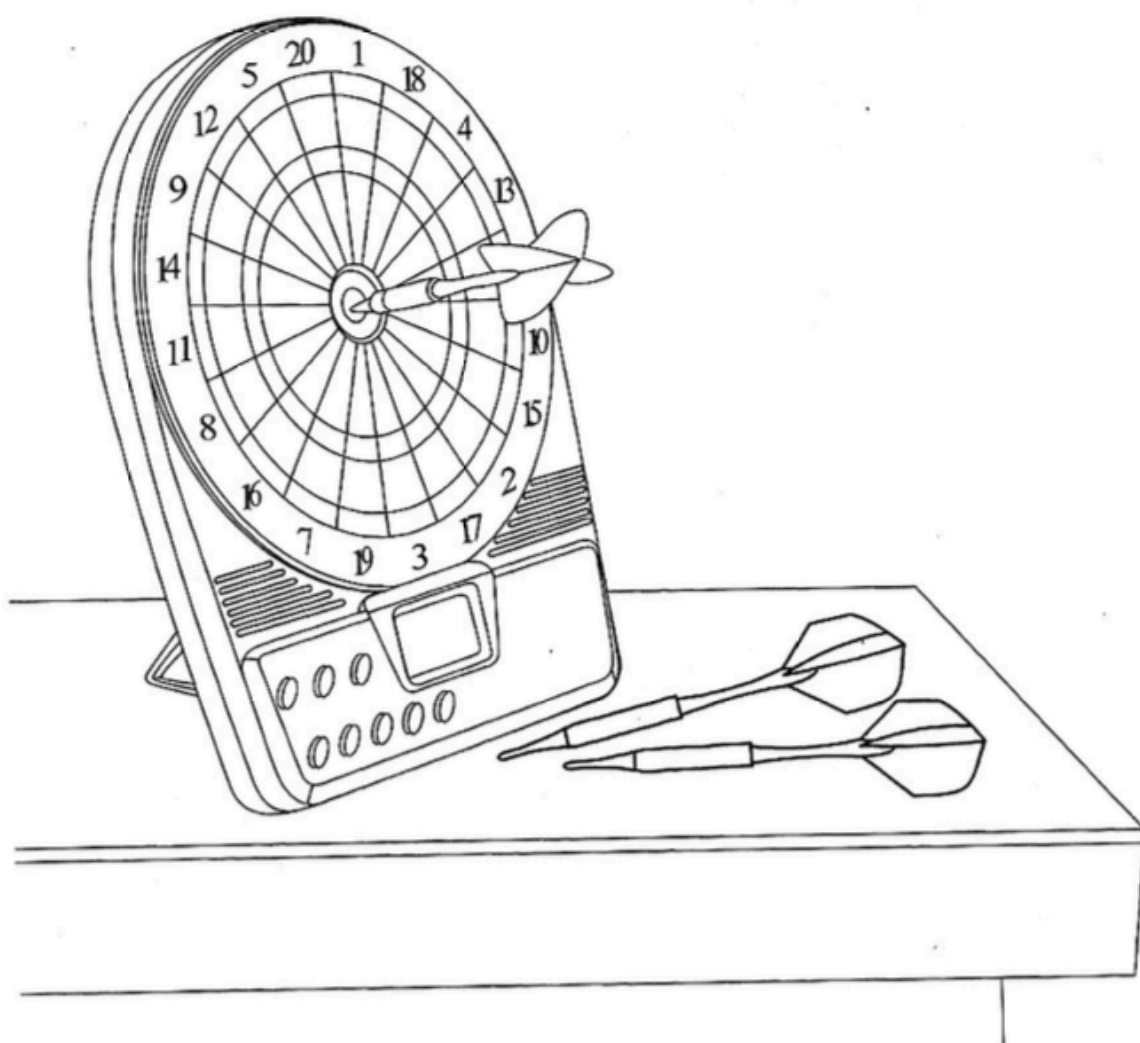


**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ
ΣΤΟΧΟΣ DARTS**

No.189 / No.289 / No.489

Εγχειρίδιο Χρήσης & Οδηγίες Παιχνιδιών

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Ηλεκτρονικός
Στόχος Darts
Εγχειρίδιο Χρήσης & Οδηγίες Παιχνιδιών**

Σας ευχαριστούμε που αγοράσατε τον Ηλεκτρονικό Στόχο Darts της
M.Y.

Προειδοποίηση:

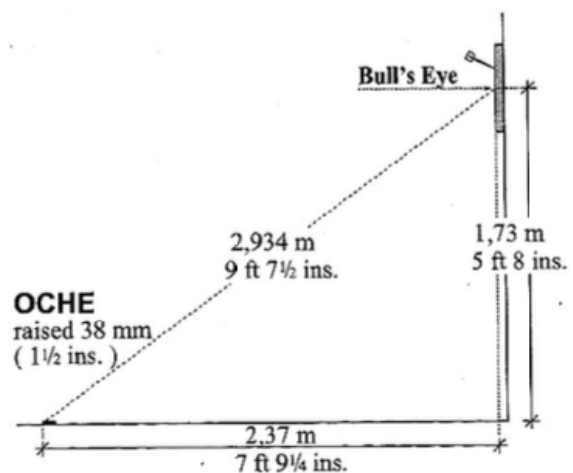
Αυτός ο Στόχος δεν είναι παιχνίδι και πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο υπό την επίβλεψη αρμόδιου ενήλικα. Αφού τελειώσετε το παιχνίδι, βεβαιωθείτε ότι τα βελάκια έχουν φυλαχθεί με ασφάλεια και μακριά από μικρά παιδιά.

Χαρακτηριστικά Προϊόντος

- Οθόνη LCD
- Μπλε οπίσθιος φωτισμός LCD
- Αυτόματος υπολογισμός βαθμολογίας
- Ηλεκτρονικοί ήχοι κατά την πρόσκρουση των βελών στον στόχο
- 18 Παιχνίδια με πολλαπλά επίπεδα και πολλαπλές επιλογές
- Μέγιστος αριθμός παικτών: 8
- Αυτόματη απενεργοποίηση μετά από 30 λεπτά αδράνειας μετά το παιχνίδι

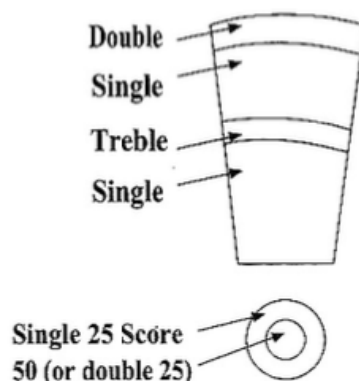
Τυπική Εγκατάσταση

Επιλέξτε ένα σημείο στον τοίχο με περίπου 3 ελεύθερα μέτρα μπροστά για να κρεμάσετε τον στόχο σε ύψος 1.73 μέτρων από το δάπεδο μέχρι το Bull's Eye. Οι παίκτες πρέπει να στέκονται σε απόσταση 2.37 μέτρων (το oche) από τον στόχο κατά τη ρίψη των βελών. (Δείτε την εικόνα)



Σύστημα Βαθμολόγησης

Τμήμα	Αποτέλεσμα
Μονά τμήματα βαθμολόγησης	Σκορ X1
Διπλά τμήματα βαθμολόγησης	Σκορ X2
Τριπλά τμήματα βαθμολόγησης	Σκορ X3
Εσωτερικός Δακτύλιος	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Ορισμός Κουμπιών

1. Πιέστε το κουμπί "POWER" και το παιχνίδι εισέρχεται σε κανονική κατάσταση λειτουργίας αφού ακούσετε έναν ήχο.
2. Χρησιμοποιήστε το κουμπί "GAME" για να επιλέξετε παιχνίδια (G01-G18). Το κουμπί "GAME" μπορεί επίσης να εξέλθει από ένα παιχνίδι και να επιστρέψει στην αρχική κατάσταση.
3. Το κουμπί "OPTION" μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επιλογή ενός υπο-παιχνιδιού του παιχνιδιού (G01-G18).
4. Χρησιμοποιήστε το κουμπί "PLAYER" για να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών πριν από το παιχνίδι, η προεπιλεγμένη τιμή είναι 2.
5. Κουμπί "HANDICAP" (χρησιμοποιείται για την επιλογή της δυσκολίας του παιχνιδιού). Για παράδειγμα, εάν 4 παίκτες παίζουν το παιχνίδι "G01" ταυτόχρονα, ο παίκτης ένα μπορεί να επιλέξει 800, ο παίκτης δύο 200, ο παίκτης τρία 500 και ο παίκτης τέσσερα 300.
6. Κουμπί "LIGHT" (χρησιμοποιείται για την ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση του οπίσθιου φωτισμού LCD).
7. Το κουμπί "DOUBLE IN/OUT" χρησιμοποιείται μόνο για το G02, παρακαλούμε δείτε τις οδηγίες λειτουργίας του παιχνιδιού για λεπτομέρειες.
8. Το κουμπί "SOUND" χρησιμοποιείται για την επιλογή ήχου ή σίγασης.
9. Το κουμπί "ELIMINATE" χρησιμοποιείται για τη διαγραφή ή την επαναφορά της βαθμολογίας του τρέχοντος βέλους.
10. Το κουμπί "START/NEXT" χρησιμοποιείται για την έναρξη ενός παιχνιδιού και την αλλαγή στον επόμενο παίκτη. Ηχητική Ένδειξη

"Laser" Αυτός ο ήχος εκπέμπεται όταν χτυπηθούν Μονά Τμήματα Βαθμολόγησης. "Double" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί Διπλό Τμήμα Βαθμολόγησης. "Treble" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί Τριπλό Τμήμα Βαθμολόγησης. "Bull's Eye" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί το Bull's-Eye.

"Too High" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν το σκορ μετράει αντίστροφα στο 0 ή ισούται με 1 και χρησιμοποιείται μόνο στο παιχνίδι "G02".

"Score" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν ο παίκτης κερδίζει το σκορ, χρησιμοποιείται μόνο στα παιχνίδια "G05" και "G06".

"Close" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί το τμήμα που τερματίζει το παιχνίδι.

"Open" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί το τμήμα που ανοίγει ή ξεκινά το παιχνίδι.

"Winner" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν επιτευχθεί το νικητήριο σκορ! "NEXT PLAYER" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται για να υποδείξει την πίεση του κουμπιού START/NEXT καθώς ο προηγούμενος παίκτης θα έχει ρίξει τα 3 βέλη του.

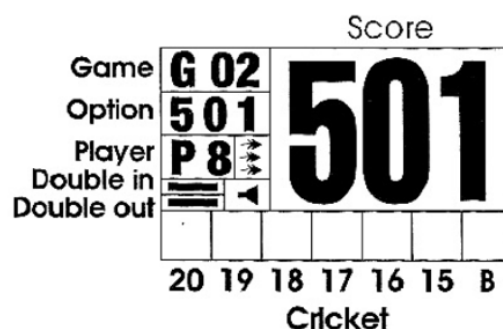
"Ye" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί το τμήμα "στόχος". "SORRY" Αυτή η ειδοποίηση δίνεται όταν χτυπηθεί τμήμα "εκτός στόχου". Οδηγίες Λειτουργίας Παιχνιδιού

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

Οι βαθμολογίες κάθε παίκτη θα συσσωρεύονται από το 0 για κάθε χτύπημα. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει ή θα υπερβεί το καθορισμένο σκορ είναι ο νικητής.

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

1. Οι βαθμολογίες κάθε παίκτη θα μειώνονται από το καθορισμένο σκορ για κάθε χτύπημα. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο σκορ 0 είναι ο νικητής.
2. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν διάφορες λειτουργίες παιχνιδιού χρησιμοποιώντας το κουμπί "DOUBLE IN/OUT". (Δείτε την παρακάτω εικόνα)



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

Όταν εμφανίζεται το "Double in", σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει μόνο ρίχνοντας ένα διπλό (δηλ. χτυπώντας το "Διπλό Τμήμα")

Όταν εμφανίζεται το "Double out", σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει μόνο ρίχνοντας ένα διπλό - ωστόσο, εάν μετά τη ρίψη ενός, δύο ή τριών βελών το σκορ είναι 1 ή κάτω από 0, αυτό σημαίνει "bust or burst darts" (άκυρη προσπάθεια) και ο παίκτης δεν μπορεί να καταγράψει κανένα σκορ και επιστρέφει στο σκορ από το οποίο ξεκίνησε, ενώ δίνεται η ειδοποίηση "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Όταν εμφανίζονται τα "Double in" και "Double out", σημαίνει ότι το παιχνίδι πρέπει να ξεκινήσει και να τελειώσει ρίχνοντας ένα διπλό.

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

1. Το (5, 10, 15, 20) σημαίνει χτύπημα οποιουδήποτε τμήματος βαθμολόγησης για τη λήψη πόντων.
2. 5 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 5 με τη σειρά.
3. 10 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 10 με τη σειρά.
4. 15 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 15 με τη σειρά.
5. 20 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 20 με τη σειρά.

Αφού επιλεγεί ένα από τα παραπάνω επίπεδα, ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα βέλη του στο τμήμα βάσει της παρεχόμενης οδηγίας - μετά από κάθε ρίψη θα υποδεικνύεται το επόμενο τμήμα και θα ενημερώνεστε με "Yes" ή "Sorry".

1. Το (205, 210, 215, 220) σημαίνει ότι μπορείτε να χτυπήσετε μόνο διπλό τμήμα βαθμολόγησης για να λάβετε πόντους.
2. "205" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 5.
3. "210" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 10.
4. "215" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 15.
5. "220" Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 20.

3. Ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα βέλη του στο τμήμα όπως υποδεικνύεται. Εάν χτυπηθεί το σωστό τμήμα, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ακούσετε "Yes" ή "Sorry".

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

1. Το (305, 310, 315, 320) σημαίνει ότι μπορείτε να χτυπήσετε μόνο τριπλό τμήμα βαθμολόγησης για να λάβετε πόντους. 305 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 5. 310 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 10. 315 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 15. 320 Χτυπήστε τα τμήματα βαθμολόγησης από το 1 έως το 20.
2. Ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα βέλη του στο τμήμα όπως υποδεικνύεται. Εάν χτυπηθεί το σωστό τμήμα, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ακούσετε "Yes" ή "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Είναι έγκυρο μόνο όταν χτυπηθεί το 15, 16, 17, 18, 19, 20 ή το bull's-eye.
2. Ο παίκτης που θα χτυπήσει πρώτος όλα τα παραπάνω τμήματα τρεις φορές είναι ο νικητής.

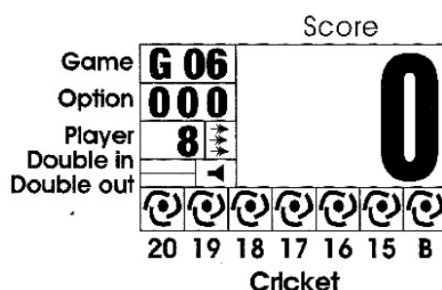
Χτύπημα μονού τμήματος - μετράει μία φορά. Χτύπημα διπλού τμήματος - μετράει δύο φορές. Χτύπημα τριπλού τμήματος - μετράει τρεις φορές.

3. "000" - Μπορείτε να χτυπήσετε οποιοδήποτε τμήμα από τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bull's-eye. Αυτά τα τμήματα μπορούν να χτυπηθούν με οποιαδήποτε σειρά.

"020" - Πρέπει να χτυπήσετε το 20 τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 19, 18, 17, 16, 15 και bull's eye με τη σειρά.

"025" - Πρέπει να χτυπήσετε το bull's-eye τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 με τη σειρά.

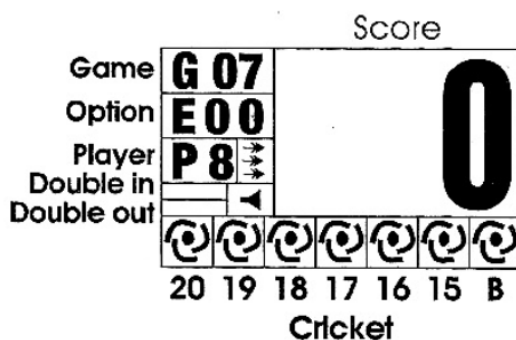
4. Κάθε τμήμα έχει τρεις ενδείξεις "^". Όταν χτυπηθεί μία φορά, μία ένδειξη "^" θα ανάψει. Όταν ανάψουν όλες οι ενδείξεις "^", το παιχνίδι τελειώνει. (Δείτε την παρακάτω εικόνα.)



5. Ο παίκτης που θα ανάψει όλες τις ενδείξεις "" πρώτος είναι ο νικητής

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

- Είναι έγκυρο μόνο όταν χτυπηθεί το 15, 16, 17, 18, 19, 20 ή το bull's-eye.
- Ο παίκτης που θα χτυπήσει πρώτος όλα τα παραπάνω τμήματα τρεις φορές είναι ο νικητής. Χτύπημα μονού τμήματος – μετράει μία φορά. Χτύπημα διπλού τμήματος – μετράει δύο φορές. Χτύπημα τριπλού τμήματος – μετράει τρεις φορές.
- "E00" - Μπορείτε να χτυπήσετε οποιοδήποτε τμήμα από τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bull's-eye. Τα τμήματα μπορούν να χτυπηθούν με οποιαδήποτε σειρά. "E20" - Πρέπει να χτυπήσετε το τμήμα 20 τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 19, 18, 17, 16, 15 και bull's-eye με τη σειρά. "E25" - Πρέπει να χτυπήσετε το bull's-eye τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 με τη σειρά.
- Κάθε τμήμα έχει τρεις ενδείξεις "". Όταν χτυπηθεί μία φορά, μία ένδειξη "" θα ανάψει.
- Κάθε τμήμα βαθμολόγησης είναι ανοιχτό και μπορεί να δώσει σκορ μόνο αφού χτυπηθεί 3 φορές από κάθε παίκτη, αλλά θα κλείσει και δεν θα μπορεί να δώσει σκορ εάν όλοι οι παίκτες το χτυπήσουν 3 φορές.
- Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να χτυπήσει το τμήμα βαθμολόγησης 3 φορές ώστε να εισέλθει σε κατάσταση "open" (ανοιχτό) και να ξεκινήσει η βαθμολόγηση.
- Προτού οι αντίπαλοι ολοκληρώσουν 3 χτυπήματα για να ανοίξουν το τμήμα βαθμολόγησης, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπά άλλα "ανοιχτά" τμήματα βαθμολόγησης για αυτόν/αυτήν ώστε να λάβει υψηλότερο σκορ.
- Αφού όλοι οι παίκτες ολοκληρώσουν τα 3 χτυπήματα του ίδιου τμήματος βαθμολόγησης, αυτό το τμήμα θα κλείσει και δεν θα μπορεί να δώσει ξανά σκορ. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν άλλο τμήμα βαθμολόγησης για να χτυπήσουν για σκορ.
- Ο παίκτης που θα κλείσει πρώτος όλα τα καθορισμένα τμήματα βαθμολόγησης με το υψηλότερο σκορ ή ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ αφού κλείσουν όλα τα τμήματα είναι ο νικητής. (Δείτε την παρακάτω εικόνα.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Είναι έγκυρο μόνο όταν χτυπηθεί το 15, 16, 17, 18, 19, 20 ή το bull's-eye.

2. Ο παίκτης που θα χτυπήσει πρώτος όλα τα παραπάνω τμήματα τρεις φορές είναι ο νικητής.

Χτύπημα μονού τμήματος – μετράει μία φορά. Χτύπημα διπλού τμήματος – μετράει δύο φορές. Χτύπημα τριπλού τμήματος – μετράει τρεις φορές.

3. "C00" - Μπορείτε να χτυπήσετε οποιοδήποτε τμήμα από τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 και bull's-eye. Τα τμήματα μπορούν να χτυπηθούν με οποιαδήποτε σειρά. "C20" - Πρέπει να χτυπήσετε το 20 τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 19, 18, 17, 16, 15 και bull's eye με τη σειρά. "C25" - Πρέπει να χτυπήσετε το bull's-eye τρεις φορές πρώτα, και μετά να ακολουθήσετε με τα 15, 16, 17, 18, 19, 20 με τη σειρά.

4. Κάθε τμήμα έχει τρεις ενδείξεις "^". Όταν χτυπηθεί μία φορά, μία ένδειξη "^" θα ανάψει.

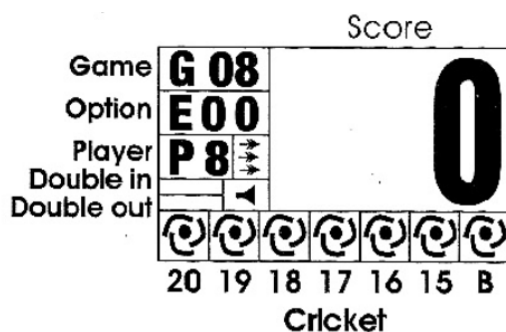
5. Κάθε τμήμα βαθμολόγησης είναι ανοιχτό και μπορεί να δώσει σκορ αφού χτυπηθεί 3 φορές από κάθε παίκτη, αλλά θα κλείσει και δεν θα μπορεί να δώσει σκορ εάν όλοι οι παίκτες το χτυπήσουν 3 φορές.

6. Οι πόντοι που σημειώνονται από τον τρέχοντα παίκτη θα προστίθενται στα σκορ όλων των αντιπάλων.

7. Κάθε παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να χτυπήσει το τμήμα βαθμολόγησης 3 φορές ώστε να εισέλθει σε κατάσταση "open" και να μπορεί να δώσει σκορ.

8. Προτού οι αντίπαλοι ολοκληρώσουν 3 χτυπήματα για να ανοίξουν το τμήμα βαθμολόγησης, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να χτυπά άλλα "ανοιχτά" τμήματα βαθμολόγησης για να κάνει τους αντιπάλους να λάβουν υψηλότερο σκορ.

9. Αφού όλοι οι παίκτες ολοκληρώσουν τα 3 χτυπήματα του ίδιου τμήματος βαθμολόγησης, αυτό το τμήμα θα κλείσει και δεν θα μπορεί να δώσει ξανά σκορ. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν άλλο τμήμα βαθμολόγησης για να χτυπήσουν για σκορ. 10. Ο παίκτης που κλείνει όλα τα καθορισμένα τμήματα βαθμολόγησης με το χαμηλότερο σκορ ή ο παίκτης με το χαμηλότερο σκορ αφού κλείσουν όλα τα τμήματα είναι ο νικητής. (Δείτε την παρακάτω εικόνα.)



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

1. Το (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) μπορεί να επιλεγεί ως το επιλεγμένο σκορ.
2. Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει το αριθμητικό τμήμα από το 1 έως το 18 με τη σειρά. (Χτύπημα 1 με την πρώτη ρίψη, 2 με τη δεύτερη ρίψη κ.ο.κ.). Εάν το τμήμα χτυπηθεί, τότε θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" για επιτυχία ή "Sorry" για αστοχία.
3. Ο παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να λάβει το χαμηλότερο σκορ. Εάν τρία βέλη ενός γύρου αστοχήσουν, αυτό σημαίνει "bad dart" (κακό βέλος) και προστίθενται 5 πόντοι. Εάν χτυπηθεί τριπλό τμήμα βαθμολόγησης, απονέμεται 1 πόντος (Eagle dart). Εάν χτυπηθεί διπλό τμήμα βαθμολόγησης, απονέμονται 2 πόντοι (Bird dart). Εάν χτυπηθεί μονό τμήμα βαθμολόγησης, απονέμονται 3 πόντοι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε από τα 3 βέλη για να ολοκληρώσετε έναν γύρο, αλλά μόνο το τελευταίο βέλος θα χρησιμοποιηθεί για τον υπολογισμό του σκορ.
4. Εάν χτυπήσετε το μονό τμήμα βαθμολόγησης με το πρώτο βέλος και λάβετε 3 πόντους, μπορείτε να αποφασίσετε να περάσετε στον επόμενο γύρο. Αλλά εάν θέλετε να λάβετε χαμηλότερο σκορ, μπορείτε να συνεχίσετε να χτυπάτε. Αλλά εάν και οι τελευταίες 2 ρίψεις αστοχήσουν, θα λάβετε τελικά 5 πόντους.
5. Ο παίκτης που φτάνει ή υπερβαίνει το επιλεγμένο σκορ θα αποβάλλεται από το παιχνίδι. Όταν απομένει μόνο ένας παίκτης, αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής. Ή εάν ολοκληρωθούν και οι 18 γύροι, τότε ο παίκτης με το χαμηλότερο σκορ είναι ο νικητής.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Τα αριθμητικά τμήματα θα εμφανίζονται αυτόματα από τον υπολογιστή, ο παίκτης που θα χτυπήσει πρώτος όλα τα καθορισμένα αριθμητικά τμήματα 3 φορές είναι ο νικητής. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" εάν χτυπηθεί ή "Sorry" εάν αστοχήσετε.
2. 132-Χτύπημα με τη σειρά των τμημάτων 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141-Χτύπημα με τη σειρά των τμημάτων 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Χτύπημα με τη σειρά των τμημάτων 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189- Χτύπημα με τη σειρά των τμημάτων 19, 10, 18, 5, 1.
6. Ο παίκτης πρέπει να χτυπήσει ένα αριθμητικό τμήμα τρεις φορές και μετά μπορεί να συνεχίσει στο επόμενο αριθμητικό τμήμα. Το χτύπημα μονού τμήματος μετράει μία φορά. Το χτύπημα διπλού τμήματος μετράει δύο φορές. Το χτύπημα τριπλού τμήματος μετράει τρεις φορές.

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

1. Η επιλογή (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Κάθε παίκτης έχει μια βασική τιμή ζωής στην αρχή. Όταν ένας παίκτης δεν έχει πλέον τιμή ζωής, βγαίνει από το παιχνίδι. Ο πρώτος παίκτης πρέπει να χτυπήσει το αριθμητικό τμήμα που δίνεται τυχαία.
3. Εάν ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει τον στόχο χρησιμοποιώντας το πρώτο ή το δεύτερο βέλος του, ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει έναν νέο στόχο χρησιμοποιώντας το τρίτο βέλος. Εάν ο παίκτης χτυπήσει τον στόχο χρησιμοποιώντας και τα τρία βέλη ή δεν μπορεί να δημιουργήσει έναν νέο έγκυρο στόχο, τότε ο νέος στόχος θα δοθεί τυχαία για τον επόμενο παίκτη. Εάν αυτός ο παίκτης δεν μπορεί να χτυπήσει τον στόχο με τρία βέλη, θα χαθεί ένας πόντος και αυτός ο στόχος θα πρέπει να χτυπηθεί από τον επόμενο παίκτη συνεχόμενα. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" εάν χτυπηθεί ή "Sorry" εάν αστοχήσετε.
4. Θεωρείται έγκυρο χτύπημα εάν χτυπηθεί οποιοδήποτε σημείο του αριθμητικού τμήματος-στόχου, ανεξάρτητα από το αν είναι μονό, διπλό ή τριπλό τμήμα βαθμολόγησης.
5. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης που έχει τιμή ζωής, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

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

1. Η επιλογή (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Κάθε παίκτης έχει μια βασική τιμή ζωής στην αρχή. Όταν ένας παίκτης δεν έχει πλέον τιμή ζωής, βγαίνει από το παιχνίδι. Ο πρώτος παίκτης που θα βγει πρέπει να χτυπήσει το αριθμητικό τμήμα "στόχο" τυχαία.
3. Εάν ο παίκτης μπορεί να χτυπήσει τον στόχο χρησιμοποιώντας το πρώτο ή το δεύτερο βέλος του, ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει έναν νέο στόχο χρησιμοποιώντας το τρίτο βέλος. Εάν ο παίκτης χτυπήσει τον στόχο χρησιμοποιώντας και τα τρία βέλη ή δεν μπορεί να δημιουργήσει έναν νέο και έγκυρο στόχο, τότε ο νέος στόχος θα δοθεί τυχαία για τον επόμενο παίκτη. Εάν αυτός ο παίκτης δεν μπορεί να χτυπήσει τον στόχο με τρία βέλη, θα χαθεί ένας πόντος και αυτός ο στόχος θα χτυπηθεί από τον επόμενο παίκτη. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" ή "Sorry".
4. Είναι έγκυρο μόνο όταν χτυπηθεί το ίδιο τμήμα βαθμολόγησης του αριθμητικού τμήματος-στόχου.

5. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης που έχει τιμή ζωής, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

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

1. Η επιλογή (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Κατά την είσοδο στο παιχνίδι, τα παράθυρα σκορ δείχνουν "SEL" (Select) για να πουν στον παίκτη να επιλέξει ένα τμήμα βαθμολόγησης για τον εαυτό του. Το πρώτο τμήμα βαθμολόγησης που χτυπά ο παίκτης επιλέγεται για να χρησιμοποιηθεί ως τμήμα του. Στη συνέχεια, πιάστε το κουμπί "NEXT" για να αφήσετε τον επόμενο παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης τους, το παιχνίδι ξεκινά.
3. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης τους, μπορούν να αρχίσουν να χτυπούν. Μόνο αφού ο παίκτης χτυπήσει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης μπορεί στη συνέχεια να γίνει killer (δολοφόνος) καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
4. Όταν το τμήμα βαθμολόγησης ενός παίκτη χτυπηθεί από αντίπαλο killer, θα αφαιρεθεί ένας πόντος από αυτόν τον παίκτη. Οι πόντοι ζωής εμφανίζονται απευθείας στην οθόνη. Κάθε παίκτης μπορεί να δει το σκορ πιέζοντας το κουμπί "SCORES".
5. Εάν ο παίκτης έχει γίνει "killer" και χτυπήσει το δικό του τμήμα-στόχο, δεν θα είναι πλέον "killer" και ένας πόντος θα αφαιρεθεί από τους πόντους ζωής του.
6. Ο killer πρέπει να προσπαθήσει να αφαιρέσει πόντους από τους αντιπάλους χτυπώντας το τμήμα βαθμολόγησης του αντιπάλου.
7. Εάν το τμήμα-στόχος χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" ή "Sorry".
8. Η επιλογή (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να γίνει killer όταν χτυπήσει το επιλεγμένο αριθμητικό τμήμα, ανεξάρτητα από το αν είναι μονό, διπλό ή τριπλό τμήμα βαθμολόγησης.
9. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης που έχει τιμή ζωής, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.
10. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.

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

1. Η επιλογή (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Κατά την είσοδο στο παιχνίδι, τα παράθυρα σκορ δείχνουν "SEL" (Select) για να

- υποδείξουν στον παίκτη να επιλέξει ένα τμήμα βαθμολόγησης για τον εαυτό του. Το πρώτο τμήμα βαθμολόγησης που χτυπά ο παίκτης επιλέγεται για να χρησιμοποιηθεί ως τμήμα του. Στη συνέχεια, πιάστε το κουμπί "NEXT" για να αφήσετε τον επόμενο παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης τους, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.
3. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης, μπορούν να αρχίσουν να χτυπούν. Μόνο αφού ο παίκτης χτυπήσει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης μπορεί να γίνει killer καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
4. Όταν το τμήμα βαθμολόγησης ενός παίκτη χτυπηθεί από τον αντίπαλο killer, ένας πόντος θα αφαιρεθεί από αυτόν τον παίκτη. Οι πόντοι ζωής εμφανίζονται απευθείας στην οθόνη. Κάθε παίκτης μπορεί να δει το σκορ πιέζοντας το κουμπί "SCORES".
5. Εάν ο παίκτης έχει γίνει "killer" και χτυπήσει τα δικά του τμήματα-στόχους, δεν θα είναι πλέον killer και ένας πόντος θα αφαιρεθεί από τους πόντους ζωής του.
6. Ο killer πρέπει να προσπαθήσει να αφαιρέσει πόντους από τους αντιπάλους χτυπώντας το τμήμα βαθμολόγησης του αντιπάλου.
7. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" ή "Sorry".
8. Η επιλογή (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να γίνει killer μόνο όταν χτυπήσει το επιλεγμένο αριθμητικό τμήμα στο διπλό τμήμα βαθμολόγησης.
9. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης που έχει τιμή ζωής, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής. 10. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.

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

1. Η επιλογή (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Κατά την είσοδο στο παιχνίδι, τα παράθυρα σκορ δείχνουν "SEL" (Select) για να πουν στον παίκτη να επιλέξει ένα τμήμα βαθμολόγησης για τον εαυτό του. Το πρώτο τμήμα βαθμολόγησης που χτυπά ο παίκτης επιλέγεται για να χρησιμοποιηθεί ως τμήμα του. Στη συνέχεια, πιάστε το κουμπί "NEXT" για να αφήσετε τον επόμενο παίκτη να επιλέξει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης τους, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.
3. Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τα τμήματα βαθμολόγησης τους, μπορούν να αρχίσουν να χτυπούν. Μόνο αφού ο παίκτης χτυπήσει το δικό του τμήμα βαθμολόγησης μπορεί να γίνει killer καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

4. Όταν το τμήμα βαθμολόγησης ενός παίκτη χτυπηθεί από τον killer, ένας πόντος θα αφαιρεθεί από αυτόν τον παίκτη. Οι πόντοι ζωής εμφανίζονται απευθείας στην οθόνη. Κάθε παίκτης μπορεί να δει το σκορ πιέζοντας το κουμπί "SCORES".
5. Εάν ο παίκτης έχει γίνει "killer" και χτυπήσει τον δικό του στόχο, δεν θα είναι πλέον killer και θα χάσει έναν πόντο ζωής από αυτό το σκορ.
6. Ο killer πρέπει να προσπαθήσει να αφαιρέσει πόντους από τους αντιπάλους χτυπώντας το τμήμα βαθμολόγησης του αντιπάλου.
7. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" ή "Sorry".
8. Η επιλογή (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να γίνει killer μόνο όταν χτυπήσει το επιλεγμένο αριθμητικό τμήμα στο τριπλό τμήμα βαθμολόγησης.
9. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης που έχει τιμή ζωής, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής. 10. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.

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

1. Η επιλογή (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Ένα αριθμητικό τμήμα δίνεται τυχαία για να το χτυπήσει ο παίκτης. Ο παίκτης πρέπει να το χτυπήσει εντός δέκα δευτερολέπτων, διαφορετικά αυτό το χτύπημα θα αφαιρεθεί. Εάν το τμήμα χτυπηθεί, θα υποδειχθεί το επόμενο τμήμα και θα ενημερωθείτε με "Yes" ή "Sorry".
3. Κάθε βολή που χτυπά το τμήμα "στόχο" σε μονό, διπλό ή τριπλό θα μειώνει έναν πόντο.
4. Ο παίκτης του οποίου οι πόντοι μειωθούν στο 0 πρώτος είναι ο νικητής.

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

1. Η επιλογή (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.
2. Ο παίκτης πρέπει να προσπαθήσει να σημειώσει σκορ υψηλότερο ή ίσο με το προηγούμενο υψηλότερο σκορ που σημειώθηκε σε έναν γύρο. Όταν ένας παίκτης σημειώνει λιγότερο από το προηγούμενο σύνολο τριών βελών, τότε αφαιρείται μία (Ζωή) από τον παίκτη. Ο τελευταίος παίκτης που έχει απομείνει με μια (Ζωή) είναι ο νικητής.
3. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να διαγράφουν πόντους. Εάν ο παίκτης πιέσει το

κουμπί START απευθείας ή κανένα από τα βέλη του δεν χτυπήσει τα τμήματα, θα χάσει επίσης μία (Ζωή).

4. Ο παίκτης θα αποκλείεται όταν ο αριθμός ζώων του είναι 0 και θα ακούγεται ένας ήχος ως υπενθύμιση.

5. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

6. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.

5. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

6. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.

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

1. Η επιλογή (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) σημαίνει την αρχική τιμή ζωής του παίκτη.

2. Ο στόχος είναι να κερδίσετε το χαμηλότερο σκορ των τριών βελών συνολικά. Όταν το σύνολο των τριών βελών είναι υψηλότερο από το ρεκόρ, τότε αφαιρείται μία (Ζωή) από τον παίκτη. Ο τελευταίος παίκτης που έχει απομείνει με μια (Ζωή) είναι ο νικητής.

3. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να διαγράφουν πόντους. Εάν ο παίκτης πιέσει το κουμπί START απευθείας ή κανένα βέλος δεν χτυπήσει τα τμήματα, θα χάσει επίσης μία (Ζωή).

4. Ο παίκτης θα αποκλείεται όταν ο αριθμός ζώων του είναι 0, και θα ακούγεται ένας ήχος ως υπενθύμιση.

5. Όταν απομείνει μόνο ένας παίκτης, το παιχνίδι τελειώνει και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

6. Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται από περισσότερους από 2 παίκτες.