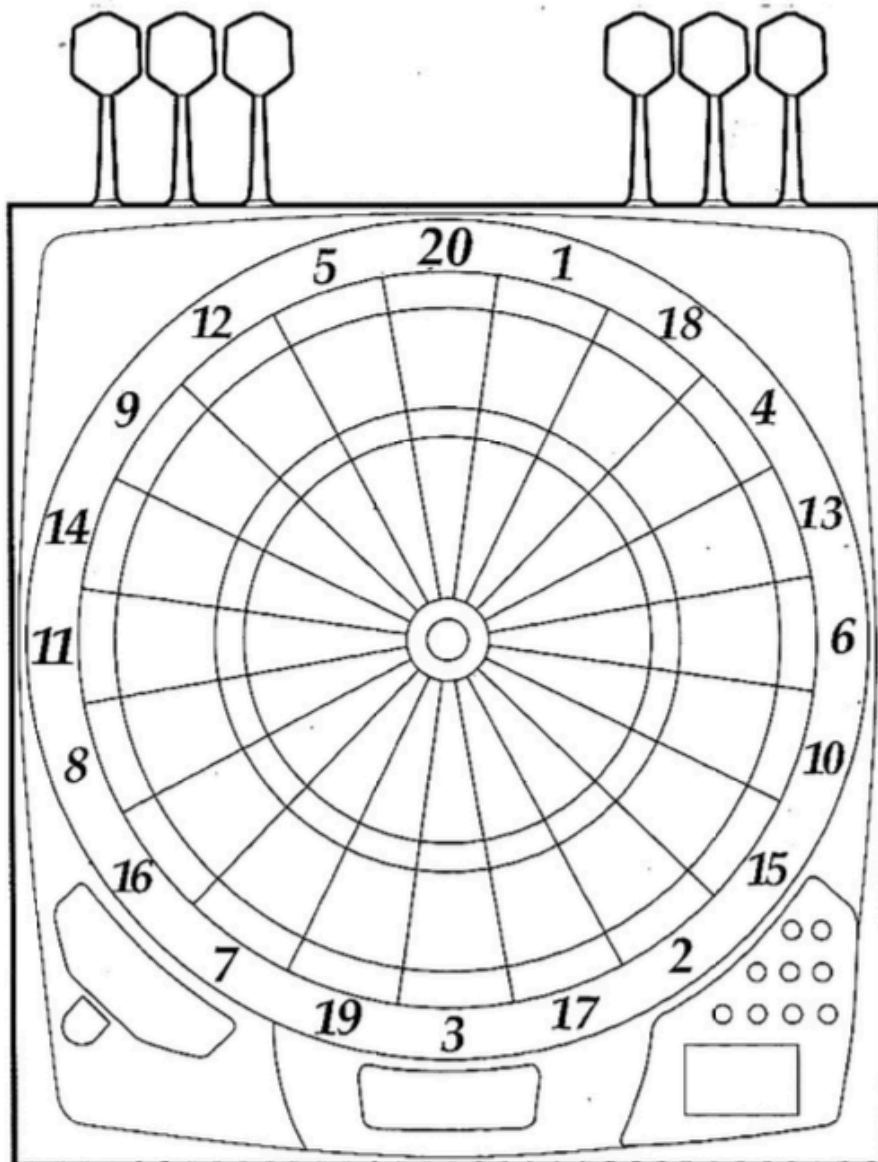


WORLD CHAMPION



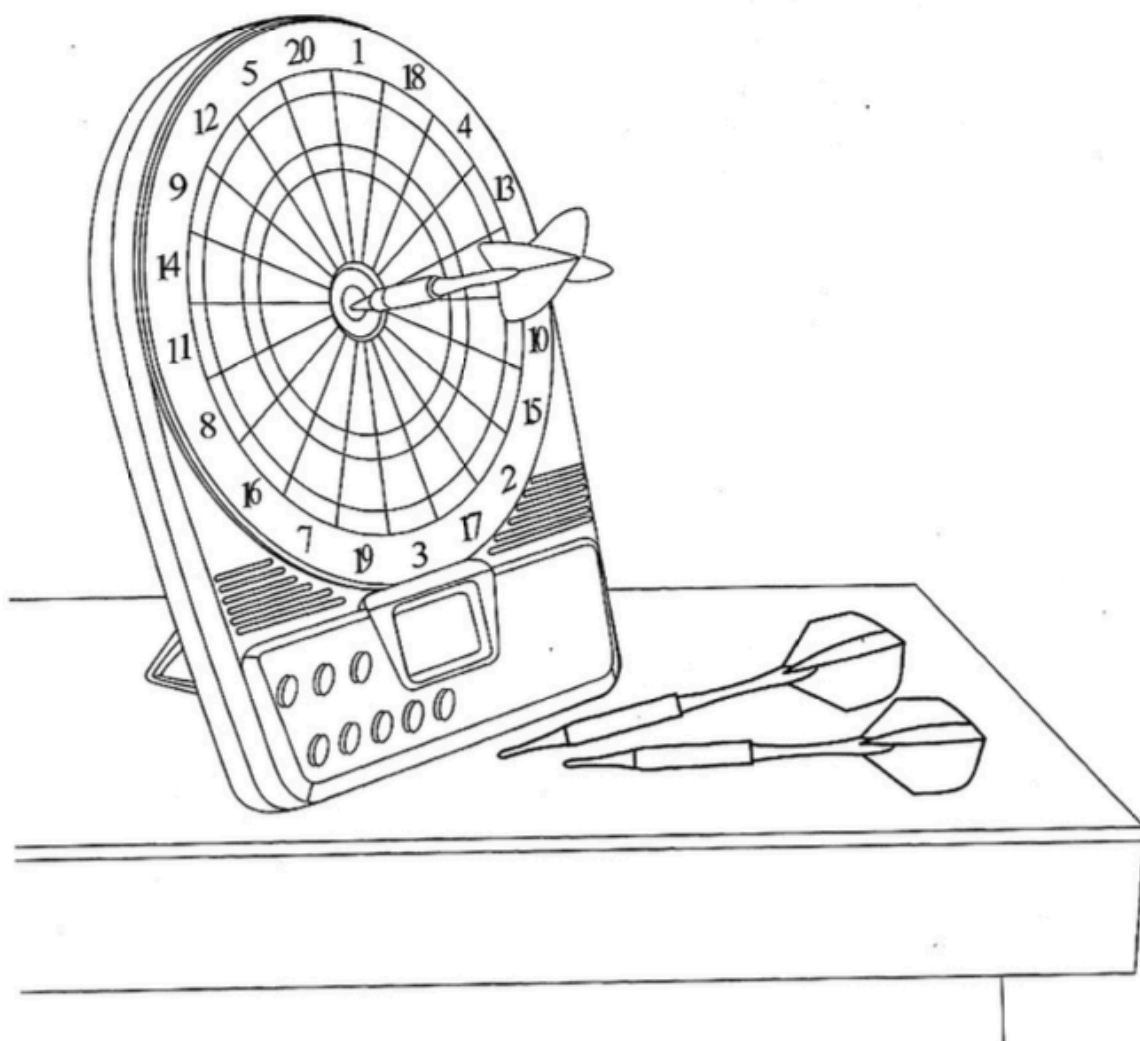
ELEKTRONINEN

TIKKATAULU

No.189 / No.289 / No.489

Käyttöopas ja peliohjeet

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektroninen
tikkataulu
Käyttöopas ja peliohjeet**

Kiitos, että ostit M.Y Elektronisen tikkataulun.

Varoitus:

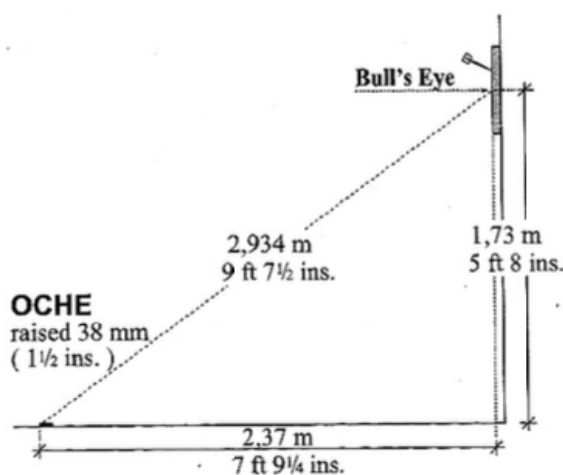
Tämä tikkataulu ei ole lelu, ja sitä saa käyttää vain pätevän aikuisen valvonnassa. Varmista pelaamisen jälkeen, että tikat laitetaan talteen turvallisesti ja pienten lasten ulottumattomiin.

Tuotteen ominaisuudet

- LCD-näyttö
- Sininen LCD-taustavalo
- Laskee pisteet automaattisesti
- Elektroniset äänet tikan osuessa tauluun
- 18 peliä useilla tasoilla ja vaihtoehdoilla
- Enintään 8 pelaajaa
- Kytkeytyy automaattisesti pois päältä 30 minuutin kuluttua pelaamisesta

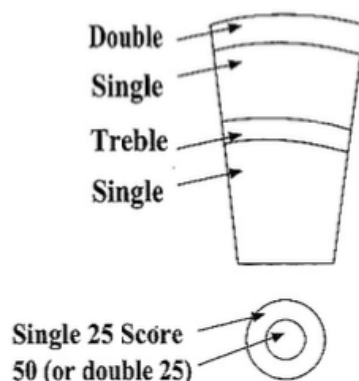
Vakioasennus

Valitse seinältä paikka, jonka edessä on noin 3 metriä vapaata tilaa, ja ripusta tikkataulu 1.73 metrin korkeudelle lattiasta häränsilmään (Bull's Eye). Pelaajien tulee seistä 2.37 metrin päässä (heittoviiva eli oche) tikkataulusta tikkoja heittäessään. (Katso kuva)



Pistelaskujärjestelmä

Lohko	Tulos
Yksinkertaiset pistelohkot	Pisteet X1
Kaksinkertaiset pistelohkot	Pisteet X2
Kolminkertaiset pistelohkot	Pisteet X3
Sisärengas	1 X 25
Häränsilmä	50 (25X2)



Painikkeiden määritykset

1. Paina "POWER"-painiketta, ja peli siirtyy normaaliin toimintatilaan äänimerkin jälkeen.
 2. Käytä "GAME"-painiketta pelien valitsemiseen (G01-G18). "GAME"-painikkeella voi myös poistua pelistä ja palata alkutilaan.
 3. "OPTION"-painiketta voidaan käyttää pelin alalajin valitsemiseen (G01-G18).
 4. Käytä "PLAYER"-painiketta pelaajien määrän valitsemiseen ennen pelaamista, oletusarvo on 2.
 5. "HANDICAP"-painike (käytetään pelin vaikeusasteen valitsemiseen). Esimerkiksi jos 4 pelaajaa pelaa peliä "G01" samanaikaisesti, pelaaja yksi voi valita 800, pelaaja kaksi 200, pelaaja kolme 500 ja pelaaja neljä 300.
 6. "LIGHT"-painike (käytetään LCD-taustavalon kytkemiseen päälle tai pois).
 7. "DOUBLE IN/OUT" -painiketta käytetään vain pelissä G02, katso tarkemmat tiedot pelin käyttöohjeista.
 8. "SOUND"-painiketta käytetään äänen valitsemiseen tai mykistämiseen.
 9. "ELIMINATE"-painiketta käytetään nykyisen tikan pisteiden poistamiseen tai palauttamiseen.
 10. "START/NEXT"-painiketta käytetään pelin aloittamiseen ja vaihtamiseen seuraavaan pelaajaan.
- Ääni-ilmoitukset

"Laser" Tämä ääni kuuluu, kun osutaan yksinkertaisiin pistelohkoihin. "Double" Tämä ilmoitus annetaan, kun osutaan kaksinkertaiseen pistelohkoon (Double). "Treble" Tämä ilmoitus annetaan, kun osutaan kolminkertaiseen pistelohkoon (Treble). "Bull's Eye" Tämä ilmoitus annetaan, kun osutaan häränsilmään.

"Too High" Tämä ilmoitus annetaan, kun pistemäärä laskee 0:aan tai on yhtä suuri kuin 1, ja sitä käytetään vain pelissä "G02".

"Score" Tämä ilmoitus annetaan, kun pelaaja saa pisteitä, käytetään vain peleissä "G05" ja "G06".

"Close" Tämä ilmoitus annetaan, kun osutaan lohkoon, joka päättää pelin.

"Open" Tämä ilmoitus annetaan, kun osutaan lohkoon, joka avaa tai aloittaa pelin.

"Winner" Tämä ilmoitus annetaan, kun voittopisteet saavutetaan!

"NEXT PLAYER" Tämä ilmoitus kehottaa painamaan START/NEXT-painiketta, kun edellinen pelaaja on heittänyt 3 tikkaansa.

"Ye" Tämä ilmoitus annetaan, kun "kohdelohkoon" osutaan.

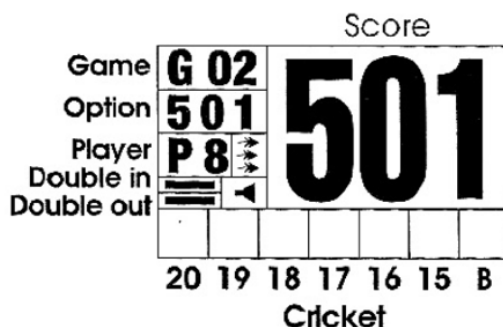
"SORRY" Tämä ilmoitus annetaan, kun muuhun kuin kohdelohkoon osutaan. Pelien käyttöohjeet

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

Kunkin pelaajan pisteet kertyvät 0:sta jokaisesta osumasta. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa tai ylittää asetetun pistemäärän, on voittaja.

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

1. Kunkin pelaajan pisteet vähennetään asetetusta pistemäärästä jokaisesta osumasta. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa pistemäärän 0, on voittaja.
2. Pelaajat voivat valita erilaisia pelitiloja käyttämällä "DOUBLE IN/OUT" -painiketta. (Katso alla oleva kuva)



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

Kun "Double in" on näkyvissä, se tarkoittaa, että peli voi alkaa vain heittämällä tupla (eli osumalla "Double-lohkoon")

Kun "Double out" on näkyvissä, se tarkoittaa, että peli voi päättyä vain heittämällä tupla - jos kuitenkin yhden, kahden tai kolmen tikan heittämisen jälkeen pistemäärä on 1 tai alle 0, se tarkoittaa "yliheittoa" (bust), pelaaja ei saa rekisteröityä pistemäärää, hän palaa pisteisiin, joista aloitti, ja annetaan ilmoitus "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Kun "Double in" ja "Double out" ovat näkyvissä, se tarkoittaa, että pelin on allettava ja päättyttävä heittämällä tupla.

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

1. (5, 10, 15, 20) Tarkoittaa, että mihin tahansa pistelohkoon osuminen antaa pisteitä.
2. 5 Osu pistelohkoihin 1–5 järjestyksessä
3. 10 Osu pistelohkoihin 1–10 järjestyksessä
4. 15 Osu pistelohkoihin 1–15 järjestyksessä
5. 20 Osu pistelohkoihin 1–20 järjestyksessä Kun yksi yllä olevista tasoista on valittu, pelaajan tulee heittää tikkansa lohkoon annettujen ohjeiden mukaisesti - jokaisen heiton jälkeen seuraava lohko osoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry"

1. (205, 210, 215, 220) Tarkoittaa, että voit osua vain kaksinkertaiseen pistelohkoon saadaksesi pisteitä.
2. "205" Osu pistelohkoihin 1–5. "210" Osu pistelohkoihin 1–10. "215" Osu pistelohkoihin 1–15. "220" Osu pistelohkoihin 1–20.

3. Pelaajan tulee heittää tikkansa lohkoon ohjeiden mukaisesti. Jos oikeaan lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja kuulet "Yes" tai "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Tarkoittaa, että voit osua vain kolminkertaiseen pistelohkoon saadaksesi pisteitä. 305 Osu pistelohkoihin 1–5. 310 Osu pistelohkoihin 1–10. 315 Osu pistelohkoihin 1–15. 320 Osu pistelohkoihin 1–20.
2. Pelaajan tulee heittää tikkansa lohkoon ohjeiden mukaisesti. Jos oikeaan lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja kuulet "Yes" tai "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

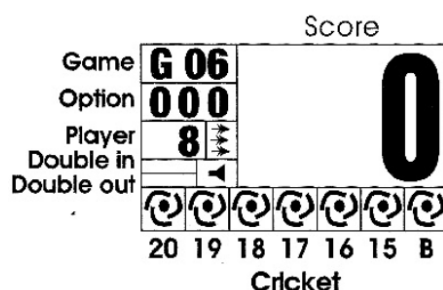
1. Vain osumat lohkoihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 tai häränsilmään ovat päteviä.
2. Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin yllä oleviin lohkoihin kolme kertaa, on voittaja.

Osuma yksinkertaiseen pistelohkoon - lasketaan kerran Osuma
 kaksinkertaiseen pistelohkoon - lasketaan kahdesti Osuma
 kolminkertaiseen pistelohkoon - lasketaan kolmesti

3. "000" - Voit osua mihin tahansa lohkoon 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään. Näihin lohkoihin voidaan osua missä tahansa järjestyksessä.

"020" - Sinun on osuttava ensin 20:een kolme kertaa, sitten järjestyksessä 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmään. "025" - Sinun on osuttava ensin häränsilmään kolme kertaa, sitten järjestyksessä 15, 16, 17, 18, 19, 20.

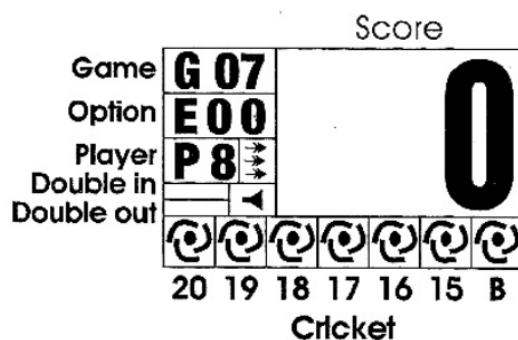
4. Jokaisessa lohossa on kolme "^"-ilmaisinta. Kun siihen osutaan kerran, yksi "^" syttyy. Kun kaikki "^" syttyvät, peli on ohi. (Katso alla oleva kuva.)



5. Pelaaja, joka sytyttää kaikki "^"-merkit ensimmäisenä, on voittaja

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Vain osumat lohkoihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 tai häränsilmään ovat päteviä.
2. Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin yllä oleviin lohkoihin kolme kertaa, on voittaja. Osuma yksinkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kerran Osuma kaksinkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kahdesti Osuma kolminkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kolmesti
3. "E00" - Voit osua mihin tahansa lohkoon 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään. Lohkoihin voidaan osua missä tahansa järjestyksessä. "E20"- Sinun on osuttava ensin 20-lohkoon kolme kertaa, sitten järjestyksessä 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmään. "E25" - Sinun on osuttava ensin häränsilmään kolme kertaa, sitten järjestyksessä 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Jokaisessa lohkoissa on kolme "^"-ilmaisinta. Kun siihen osutaan kerran, yksi "^" syttyy.
5. Jokainen pistelohko on auki ja siitä voi saada pisteitä vasta, kun kukin pelaaja on osunut siihen 3 kertaa, mutta se suljetaan eikä siitä voi saada pisteitä, jos kaikki pelaajat ovat osuneet siihen 3 kertaa.
6. Jokaisen pelaajan on yritettävä osua pistelohkoon 3 kertaa, jotta se siirtyy "open"-tilaan ja pisteiden kerääminen voi alkaa.
7. Ennen kuin vastustajat suorittavat 3 osumaa pistelohkon avaamiseksi, pelaaja voi jatkaa muiden hänelle "avoimien" pistelohkojen lyömistä saadakseen korkeammat pisteet.
8. Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet 3 osumaa samaan pistelohkoon, tämä lohko suljetaan eikä siitä voi enää saada pisteitä. Pelaajien tulee valita toinen pistelohko pisteiden saamiseksi.
9. Pelaaja, joka ensimmäisenä sulkee kaikki määritetyt pistelohkot korkeimmalla pistemäärällä, tai pelaaja, jolla on korkein pistemäärä kaikkien lohkojen sulkeuduttua, on voittaja. (Katso alla oleva kuva.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Vain osumat lohkoihin 15, 16, 17, 18, 19, 20 tai häränsilmään ovat päteviä.

2. Pelaaja, joka ensimmäisenä osuu kaikkiin yllä oleviin lohkoihin kolme kertaa, on voittaja.

Osuma yksinkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kerran Osuma

kaksinkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kahdesti Osuma

kolminkertaiseen pistelohkoon – lasketaan kolmesti

3. "C00" - Voit osua mihin tahansa lohkoon 15, 16, 17, 18, 19, 20 ja häränsilmään. Lohkoihin voidaan osua missä tahansa järjestyksessä.

"C20"- Sinun on osuttava ensin 20:een kolme kertaa, sitten järjestyksessä 19, 18, 17, 16, 15 ja häränsilmään. "C25" - Sinun on osuttava ensin häränsilmään kolme kertaa, sitten järjestyksessä 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Jokaisessa lohossa on kolme ""-ilmaisinta. Kun siihen osutaan kerran, yksi "" syttyy.

5. Jokainen pistelohko on auki ja siitä voi saada pisteitä sen jälkeen, kun kukin pelaaja on osunut siihen 3 kertaa, mutta se suljetaan eikä siitä voi saada pisteitä, jos kaikki pelaajat ovat osuneet siihen 3 kertaa.

6. Nykyisen pelaajan saamat pisteet lisätään kaikkien vastustajien pisteisiin.

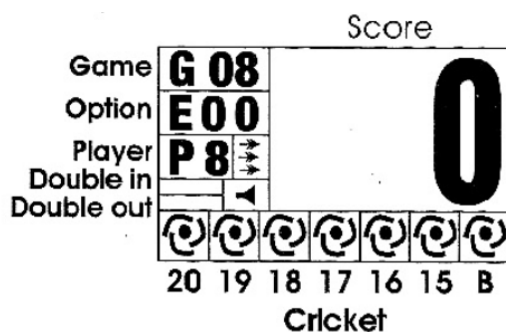
7. Jokaisen pelaajan on yritettävä osua pistelohkoon 3 kertaa, jotta se voi siirtyä "open"-tilaan ja siitä voi sitten saada pisteitä.

8. Ennen kuin vastustajat suorittavat 3 osumaa pistelohkon avaamiseksi, pelaaja voi jatkaa muiden "avoimien" pistelohkojen lyömistä antaakseen vastustajille korkeammat pisteet.

9. Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet 3 osumaa samaan pistelohkoon, tämä lohko suljetaan eikä siitä voi enää saada pisteitä.

Pelaajien tulee valita toinen pistelohko pisteiden saamiseksi. 10.

Pelaaja, joka sulkee kaikki määritetyt pistelohkot alhaisimmalla pistemäärällä, tai pelaaja, jolla on alhaisin pistemäärä kaikkien lohkojen sulkeuduttua, on voittaja. (Katso alla oleva kuva.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) voidaan valita tavoitepistemääräksi.
2. Pelaajan tulee osua numerolohkoihin 1–18 järjestyksessä. (Osu 1:een ensimmäisellä heitolla, 2:een toisella heitolla ja niin edelleen). Jos lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" osumasta tai "Sorry" ohiheitosta.
3. Pelaajan tulee yrittää saada mahdollisimman alhainen pistemäärä. Jos vuoron kolme tikkaa menevät ohi, se tarkoittaa "huonoa tikkaa" ja 5 pistettä lisätään. Jos kolminkertaiseen pistelohkoon osutaan, myönnetään 1 piste (Eagle-tikka). Jos kaksinkertaiseen pistelohkoon osutaan, myönnetään 2 pistettä (Bird-tikka). Jos yksinkertaiseen pistelohkoon osutaan, myönnetään 3 pistettä. Voit käyttää mitä tahansa 3 tikasta vuoron lopettamiseen, mutta vain viimeistä tikkaa käytetään pisteiden laskemiseen.
4. Jos osut yksinkertaiseen pistelohkoon ensimmäisellä tikalla ja saat 3 pistettä, voit päättää siirtyä seuraavaan vuoroon. Mutta jos haluat saada pienemmän pistemäärän, voit jatkaa heittämistä. Mutta jos molemmat 2 viimeistä heittoa menevät ohi, saat lopulta 5 pistettä.
5. Pelaaja, joka saavuttaa tai ylittää valitun pistemäärän, potkitaan ulos pelistä. Kun jäljellä on vain yksi pelaaja, tämä pelaaja on voittaja. Tai jos kaikki 18 vuoroa on pelattu, pelaaja, jolla on alhaisin pistemäärä, on voittaja.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Tietokone näyttää numerolohkot automaattisesti, ja pelaaja, joka osuu kaikkiin määritettyihin numerolohkoihin 3 kertaa ensimmäisenä, on voittaja. Jos lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" osumasta tai "Sorry" ohiheitosta.
2. 132-Osu järjestyksessä lohkoihin 15, 4, 8, 14,
- 3.
3. 141-Osu järjestyksessä lohkoihin 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Osu järjestyksessä lohkoihin 20, 16, 12, 6,
- 2.
5. 189- Osu järjestyksessä lohkoihin 19, 10, 18, 5, 1.
6. Pelaajan on osuttava numerolohkoon kolme kertaa ja sen jälkeen hän voi siirtyä osumaan seuraavaan numerolohkoon. Osuma yksinkertaiseen pistelohkoon lasketaan kerran. Osuma kaksinkertaiseen pistelohkoon lasketaan kahdesti. Osuma kolminkertaiseen pistelohkoon lasketaan kolmesti.

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

1. Vaihtoehto (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tarkoittaa pelaajan alkuperäistä elämäarvoa.
2. Jokaisella pelaajalla on peruselämäarvo alussa. Kun pelaajalla ei ole elämäarvoa, hän on poissa pelistä. Ensimmäisen pelaajan on osuttava satunnaisesti annettuun numerolohkoon.
3. Jos pelaaja pystyy osumaan kohteeseen ensimmäisellä tai toisella tikallaan, pelaaja voi asettaa uuden kohteen kolmannella tikallaan. Jos pelaaja osuu kohteeseen käyttämällä kaikki kolme tikkaa tai ei pysty asettamaan uutta voimassa olevaa kohdetta, uusi kohde annetaan satunnaisesti seuraavalle pelaajalle. Jos tämä pelaaja ei pysty osumaan kohteeseen kolmella tikalla, piste menetetään, ja seuraava pelaaja yrittää osua tähän kohteeseen jatkuvasti. Jos lohkon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" osumasta tai "Sorry" ohiheitosta.
4. Osuma on pätevä, jos mihin tahansa kohteen numerolohkon kohtaan osutaan, riippumatta siitä, onko se yksinkertainen, kaksinkertainen vai kolminkertainen pistelohko.
5. Kun on vain yksi pelaaja, jolla on elämäarvoa jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja.

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

1. Vaihtoehto (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tarkoittaa pelaajan alkuperäistä elämäarvoa.
2. Jokaisella pelaajalla on peruselämäarvo alussa. Kun pelaajalla ei ole elämäarvoa, hän on poissa pelistä. Ensimmäisen pelaajan, joka on ulkona, on osuttava numerolohkoon "target" satunnaisesti.
3. Jos pelaaja pystyy osumaan kohteeseen ensimmäisellä tai toisella tikallaan, pelaaja voi asettaa uuden kohteen kolmannella tikallaan. Jos pelaaja osuu kohteeseen käyttämällä kaikki kolme tikkaa tai ei pysty asettamaan uutta ja tehokasta kohdetta, uusi kohde annetaan satunnaisesti seuraavalle pelaajalle. Jos tämä pelaaja ei pysty osumaan kohteeseen kolmella tikalla, piste menetetään, ja seuraava pelaaja yrittää osua tähän kohteeseen. Jos lohkon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry".
4. Se on pätevä vain, kun osutaan kohdenumerolohkon samaan pistelohko-osaan.

5. Kun on vain yksi pelaaja, jolla on elämäarvoa jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja.

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

1. Vaihtoehto (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.
2. Peliin tultaessa pisteikkunoissa näkyy "SEL" (Select), joka kehottaa pelaajaa valitsemaan itselleen pistelohkon. Pelaajan ensimmäinen osuma valitaan hänen lohkokseen. Paina sitten "NEXT"-painiketta, jotta seuraava pelaaja voi valita pistelohkonsa. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkonsa, peli alkaa.
3. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkonsa, he voivat alkaa heittää. Vasta kun pelaaja osuu omaan pistelohkoonsa, hänestä voi tulla tappaja (killer) koko pelin ajaksi.
4. Kun vastustaja-tappaja osuu pelaajan pistelohkoon, tältä pelaajalta viedään piste. Elämäpisteet näkyvät suoraan näytöllä. Jokainen pelaaja voi tarkistaa pisteet painamalla "SCORES"-painiketta.
5. Jos pelaajasta on tullut "tappaja" ja hän heittää omaan kohdelohkoonsa, hän ei ole enää "tappaja" ja yksi piste vähennetään hänen elämäpisteistään.
6. Tappajan tulisi yrittää viedä pisteitä vastustajilta osumalla vastustajan pistelohkoon.
7. Jos kohdelohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry".
8. Vaihtoehto (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) tarkoittaa, että pelaajasta voi tulla tappaja osumalla valittuun numerolohkoon riippumatta siitä, onko se yksinkertainen, kaksinkertainen vai kolminkertainen pistelohko.
9. Kun on vain yksi pelaaja, jolla on elämäarvoa jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja. 10. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa.

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

1. Vaihtoehto (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.
2. Peliin tultaessa pisteikkunoissa näkyy "SEL" (Select)

vihjeenä pelaajalle valita itselleen pistelohko. Pelaajan ensimmäinen osuma valitaan hänen lohkokseen. Paina sitten "NEXT"-painiketta, jotta seuraava pelaaja voi valita pistelohkonsa. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkonsa, peli voi alkaa.

3. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkot, he voivat alkaa heittää. Vasta kun pelaaja osuu omaan pistelohkoonsa, hänestä voi tulla tappaja koko pelin ajaksi.
4. Kun vastustaja-tappaja osuu pelaajan pistelohkoon, tältä pelaajalta viedään piste. Elämäpisteet näkyvät suoraan näytöllä. Jokainen pelaaja voi tarkistaa pisteet painamalla "SCORES"-painiketta.
5. Jos pelaajasta on tullut "tappaja" ja hän heittää omiin kohdelohkoihinsa, hän ei ole enää tappaja ja yksi piste vähennetään hänen elämäpisteistään.
6. Tappajan tulisi yrittää viedä pisteitä vastustajilta osumalla vastustajan pistelohkoon.
7. Jos lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry".
8. Vaihtoehto (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) tarkoittaa, että pelaajasta voi tulla tappaja vain osumalla valittuun numerolohkoon kaksinkertaisella pistelohko-osalla.
9. Kun on vain yksi pelaaja, jolla on elämäarvoa jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja. 10. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa.

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

1. Vaihtoehto (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.
2. Peliin tullessa pisteikkunoissa näkyy "SEL" (Select), joka kehottaa pelaajaa valitsemaan itselleen pistelohkon. Pelaajan ensimmäinen osuma valitaan hänen lohkokseen. Paina sitten "NEXT"-painiketta, jotta seuraava pelaaja voi valita pistelohkonsa. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkonsa, peli voi alkaa.
3. Kun kaikki pelaajat ovat valinneet pistelohkonsa, he voivat alkaa heittää. Vasta kun pelaaja osuu pistelohkoonsa, hänestä voi tulla tappaja koko pelin ajaksi.

4. Kun tappaja osuu pelaajan pistelohkoon, tältä pelaajalta vähennetään piste. Elämäpisteet näkyvät suoraan näytöllä. Jokainen pelaaja voi tarkistaa pisteet painamalla "SCORES"-painiketta.
5. Jos pelaajasta on tullut "tappaja" ja hän heittää omaan kohteeseensa, hän ei ole enää tappaja ja menettää yhden elämäpisteen tästä tuloksesta.
6. Tappajan tulisi yrittää viedä pisteitä vastustajilta osumalla vastustajan pistelohkoon.
7. Jos lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry".
8. Vaihtoehto (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) tarkoittaa, että pelaajasta voi tulla tappaja vain osumalla valittuun numerolohkoon kolminkertaisella pistelohko-osalla.
9. Kun on vain yksi pelaaja, jolla on elämäarvoa jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja. 10. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa.

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

1. Vaihtoehto (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.
2. Pelaajalle annetaan satunnaisesti numerolohko, johon on osuttava. Pelaajan on osuttava siihen kymmenen sekunnin kuluessa, tai tämä osuma otetaan pois. Jos lohkoon osutaan, seuraava lohko ilmoitetaan ja sinulle ilmoitetaan "Yes" tai "Sorry".
3. Jokainen osuma, joka osuu "kohdelohkon" yksinkertaiseen, kaksinkertaiseen tai kolminkertaiseen osaan, vähentää yhden pisteen.
4. Pelaaja, jonka pisteet on vähennetty 0:aan ensimmäisenä, on voittaja.

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

1. Vaihtoehto (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.
2. Pelaajan tulisi yrittää saada korkeampi tai yhtä suuri pistemäärä kuin edellinen vuoron korkein pistemäärä. Kun pelaaja saa vähemmän pisteitä kuin edellinen kolmen tikan kokonaissumma, yksi (Life) otetaan pois pelaajalta. Viimeinen pelaaja, jolla on (Life) jäljellä, on voittaja.
3. Pelaajat eivät saa nollata pisteitä. Jos pelaaja painaa

START-painiketta suoraan tai mikään heidän tikoistaan ei osu lohkoihin, he menettävät myös yhden (Life).

4. Pelaaja eliminoidaan, kun hänen elämänumeronsa on 0, ja muistutuksena kuuluu ääni.

5. Kun vain yksi pelaaja on jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja.

6. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa

5. Kun vain yksi pelaaja on jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja.

6. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa.

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

1. Vaihtoehto (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) tarkoittaa pelaajan aloituselämäarvoa.

2. Tavoitteena on alittaa kolmen tikan alhaisin kokonaispistemäärä. Kun kolmen tikan kokonaissumma on suurempi kuin ennätys, yksi (Life) otetaan pois pelaajalta. Viimeinen pelaaja, jolla on (Life) jäljellä, on voittaja.

3. Pelaajat eivät saa nollata pisteitä. Jos pelaaja painaa START-painiketta suoraan tai mikään tikka ei osu lohkoihin, hän menettää myös yhden (Life).

4. Pelaaja eliminoidaan, kun hänen elämänumeronsa on 0, ja muistutuksena kuuluu ääni.

5. Kun vain yksi pelaaja on jäljellä, peli on ohi ja tämä pelaaja on voittaja.

6. Peliä tulisi pelata yli 2 pelaajaa.