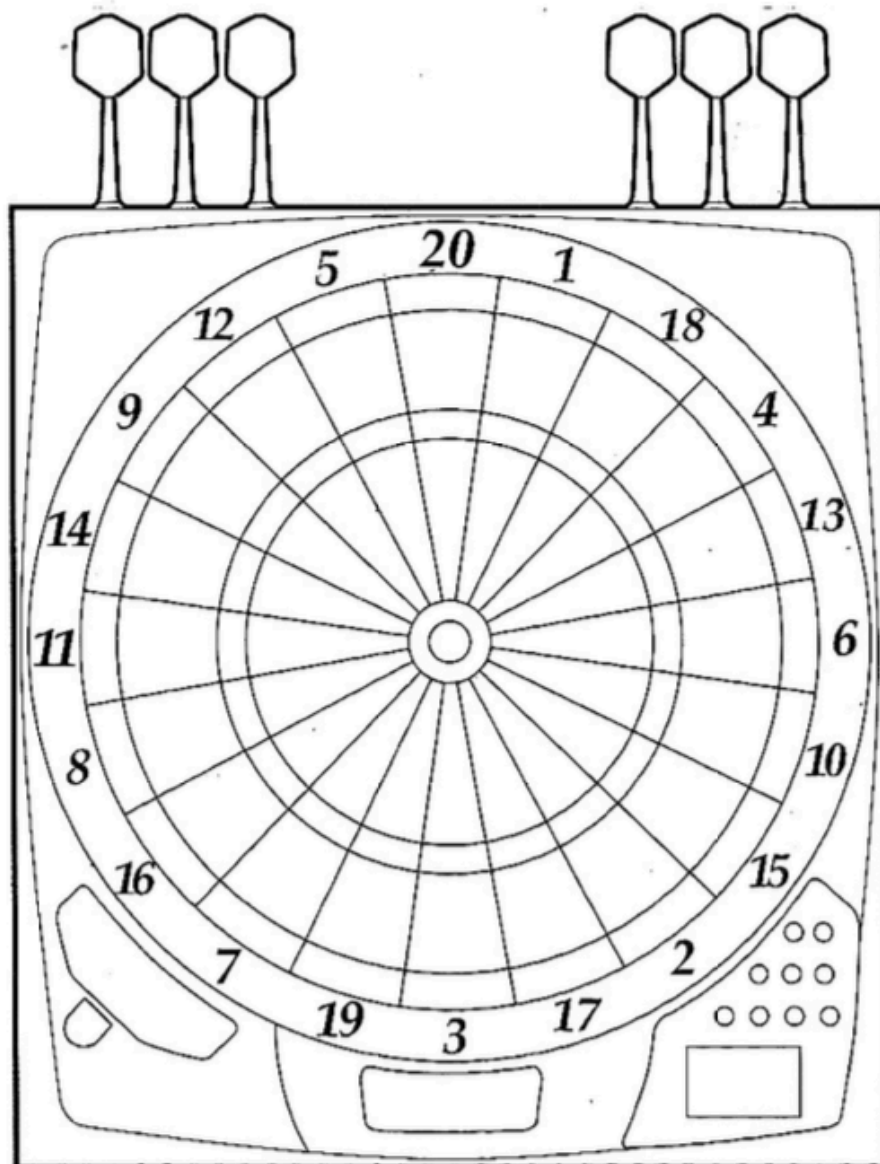
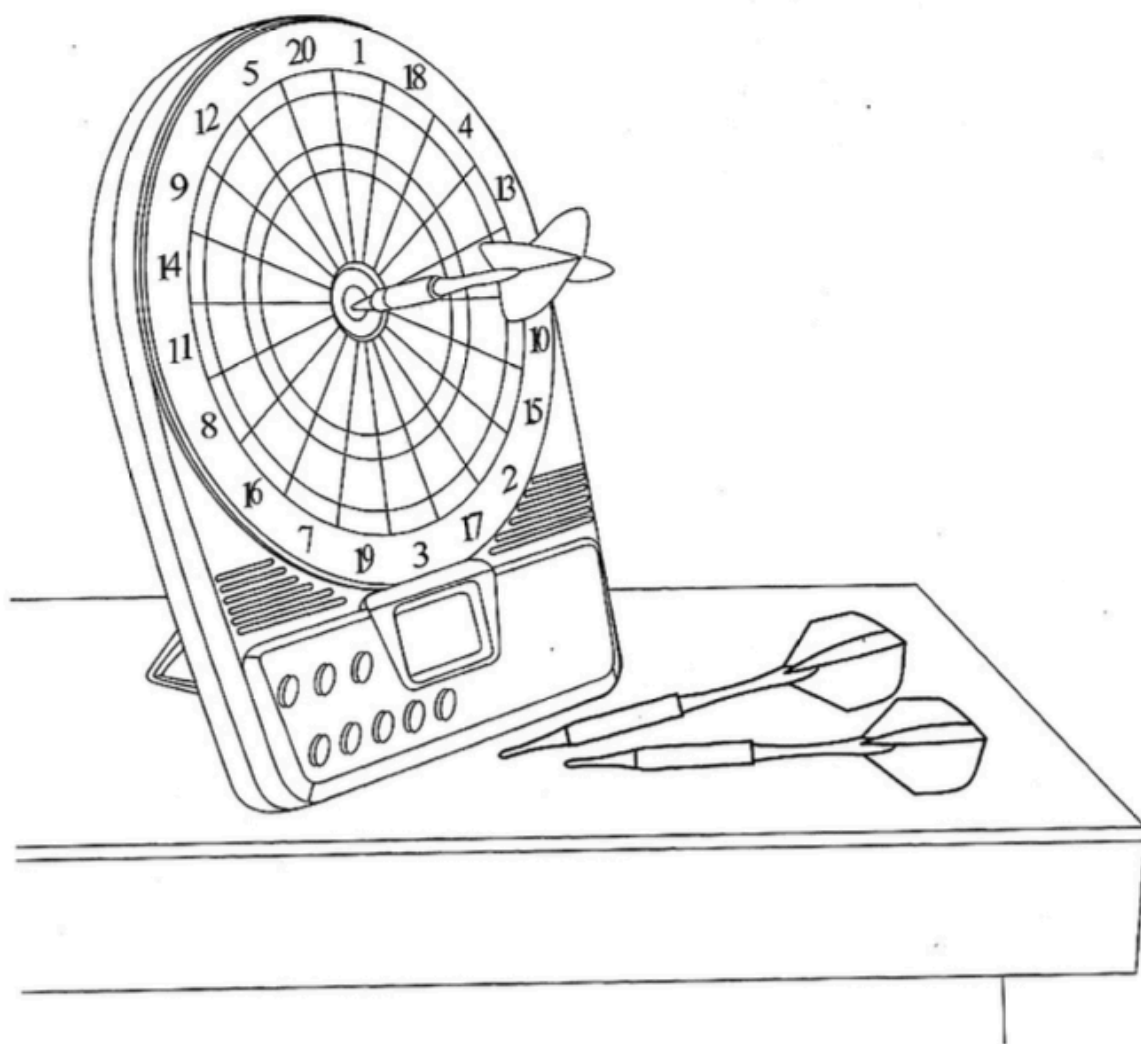


WORLD CHAMPION



לוח קליעה למטרה אלקטרוני
דגם No.189 / No.289 / No.489
מדריך למשתמש והוראות משחקים

WORLD CHAMPION



לוח קליעה למטרה אלקטרוני / No.289 / No.189
No.489

מדריך למשתמש והוראות משחקים

תודה שרכשת את לוח הקליעה למטרה האלקטרוני מבית M.Y.

אזהרה:

לוח קליעה זה אינו צעצוע ויש להשתמש בו רק תחת השגחת מבוגר מוסמך. לאחר סיום המשחק, ודאו כי החיצים מאוחסנים בבטחה ומחוץ להישג ידם של ילדים צעירים.

תכונות המוצר

- מסך LCD

- תאורת LCD אחורית כחולה

- חישוב ניקוד אוטומטי

- צלילים אלקטרוניים בעת פגיעת החיצים בלוח

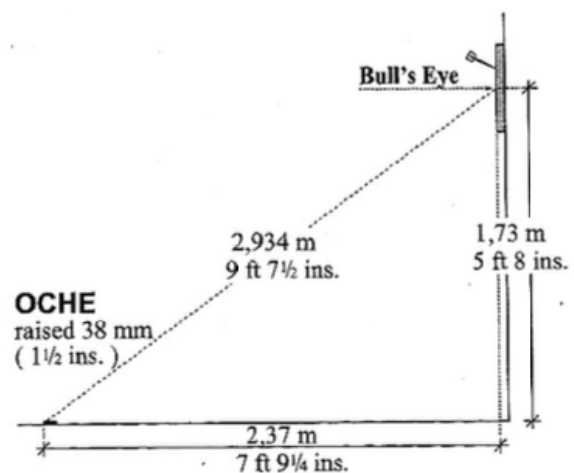
- 18 משחקים עם רמות מרובות ואפשרויות מגוונות

- עד 8 שחקנים

- כיבוי אוטומטי לאחר 30 דקות ללא פעילות

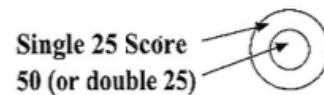
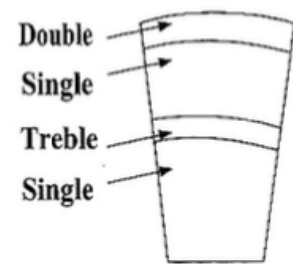
התקנה סטנדרטית

בחרו נקודה על הקיר עם כ-3 מטרים פנויים מלפנים כדי לתלות את הלוח בגובה של 1.73 מטרים מהרצפה ועד למרכז המטרה (Bull's Eye). על השחקנים לעמוד במרחק של 2.37 מטרים (ה-ocche) מהלוח בעת הטלת החיצים. (ראו איור)



שיטת הניקוד

גזרה	תוצאה
גזרות ניקוד בודד	X1 ניקוד
גזרות ניקוד כפול	X2 ניקוד
גזרות ניקוד משולש	X3 ניקוד
טבעת פנימית	1 X 25
מרכז המטרה (Bull's Eye)	50 (25X2)



הגדרת לחצנים

1. לחצו על לחצן "POWER" והמשחק ייכנס למצב עבודה רגיל לאחר שמיעת צליל.
2. השתמשו בלחצן "GAME" כדי לבחור משחקים (G01-G18). לחצן "GAME" יכול גם לצאת ממשחק ולחזור למצב המקורי.
3. לחצן "OPTION" משמש לבחירת תת-משחק בתוך המשחק (G01-G18).
4. השתמשו בלחצן "PLAYER" כדי לבחור את מספר השחקנים לפני המשחק, ערך ברירת המחדל הוא 2.
5. לחצן "HANDICAP" (משמש לבחירת רמת הקושי של המשחק). לדוגמה, אם 4 שחקנים משחקים במשחק "G01" בו-זמנית, שחקן אחד יכול לבחור 800, שחקן שני 200, שחקן שלישי 500 ושחקן רביעי 300.
6. לחצן "LIGHT" (משמש להדלקה או כיבוי של תאורת ה-LCD האחורית).
7. לחצן "DOUBLE IN/OUT" משמש רק עבור G02, אנא עיינו בהוראות הפעלת המשחק לפרטים.
8. לחצן "SOUND" משמש לבחירת צליל או השתקה.
9. לחצן "ELIMINATE" משמש למחיקה או שחזור של ניקוד החץ הנוכחי.
10. לחצן "START/NEXT" משמש לתחילת משחק ומעבר לשחקן הבא. חיווי קולי

"Laser" צליל זה מושמע כאשר יש פגיעה בגזרות ניקוד בודד. "Double" הנחיה זו ניתנת כאשר יש פגיעה בגזרת ניקוד כפול. "Treble" הנחיה זו ניתנת כאשר יש פגיעה בגזרת ניקוד משולש. "Bull's Eye" הנחיה זו ניתנת כאשר יש פגיעה במרכז המטרה.

"Too High" הנחיה זו ניתנת כאשר הניקוד יורד ל-0 או שווה ל-1, ומשמשת רק במשחק "G02".

"Score" הנחיה זו ניתנת כאשר השחקן מקבל ניקוד, משמשת רק במשחקים "G05" ו-"G06".

"Close" הנחיה זו ניתנת כאשר פגיעה בגזרה מסיימת את המשחק.

"Open" הנחיה זו ניתנת כאשר פגיעה בגזרה פותחת או מתחילה את המשחק.

"Winner" הנחיה זו ניתנת כאשר מושג ניקוד הניצחון! "NEXT PLAYER" הנחיה זו ניתנת כדי להורות על לחיצה על לחצן START/NEXT לאחר שהשחקן הקודם הטיל את 3 החיצים שלו.

"Ye" הנחיה זו ניתנת כאשר יש פגיעה בגזרת ה-"target" (מטרה). "SORRY" הנחיה זו ניתנת כאשר יש פגיעה בגזרה שאינה המטרה. הוראות הפעלת משחקים

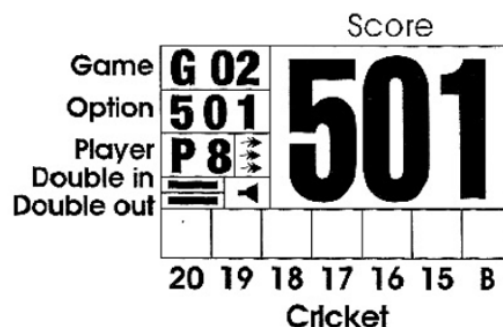
(G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900

הניקוד של כל שחקן יצטבר מ-0 עבור כל פגיעה. השחקן הראשון שמגיע לניקוד שנקבע או עובר אותו הוא המנצח.

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

1. הניקוד של כל שחקן יופחת מהניקוד שנקבע עבור כל פגיעה. השחקן הראשון שמגיע לניקוד 0 הוא המנצח.

2. השחקנים יכולים לבחור מצבי משחק שונים באמצעות לחצן "DOUBLE IN/OUT" (ראו איור להלן)



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

כאשר מוצג "Double in", המשמעות היא שניתן להתחיל את המשחק רק על ידי הטלת כפול (כלומר פגיעה ב-"Double Segment").

כאשר מוצג "Double out", המשמעות היא שניתן לסיים את המשחק רק על ידי הטלת כפול - עם זאת, אם לאחר הטלת חץ אחד, שניים או שלושה הניקוד הוא 1 או מתחת ל-0, המשמעות היא "bust or burst darts" (חריגה) והשחקן אינו יכול לרשום ניקוד כלשהו וחוזר לניקוד ממנו התחיל, ותושמע ההנחיה "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) כאשר מוצגים "Double in" ו-"Double out", המשמעות היא שיש להתחיל ולסיים את המשחק על ידי הטלת כפול.

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

1. (5, 10, 15, 20) משמעו פגיעה בכל גזרת ניקוד כדי לקבל נקודות.
2. 5 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 5 לפי הסדר.
3. 10 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 10 לפי הסדר.
4. 15 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 15 לפי הסדר.
5. 20 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 20 לפי הסדר. לאחר בחירת אחת הרמות לעיל, על השחקן להטיל את חיציו לגזרה לפי ההנחיה שניתנה - לאחר כל הטלה תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".

(G04 Round Clock-Double (205, 210, 215, 220

1. (205, 210, 215, 220) משמעו שניתן לפגוע רק בגזרת ניקוד כפול כדי לקבל נקודות.
2. פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד "205"
5. "215". פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 10 "210" פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 15. פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 20 "220"

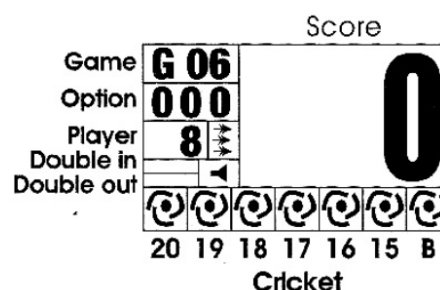
3. על השחקן להטיל את חיציו לגזרה לפי ההנחיה. אם פגע בגזרה הנכונה, תצוין הגזרה הבאה ותשמעו "Yes" או "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) משמעו שניתן לפגוע רק בגזרת ניקוד משולש כדי לקבל נקודות. 305 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 5. 310 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 10. 315 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 15. 320 פגיעה בגזרות הניקוד מ-1 עד 20.
2. על השחקן להטיל את חיציו לגזרה לפי ההנחיה. אם פגע בגזרה הנכונה, תצוין הגזרה הבאה ותשמעו "Yes" או "Sorry".

(G06 Simple Cricket (000, 020, 025

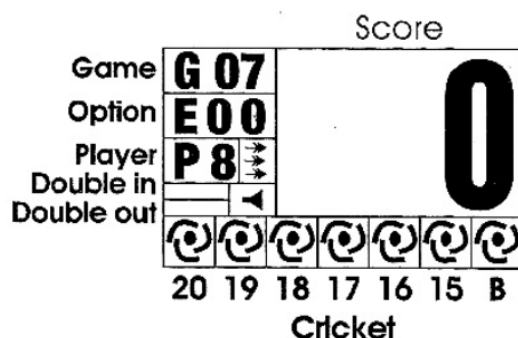
1. המשחק תקף רק כאשר פוגעים ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 או במרכז המטרה (bull's-eye).
2. השחקן הראשון שפוגע בכל הגזרות לעיל שלוש פעמים הוא המנצח. פגיעה בגזרת ניקוד בודד - נחשבת פעם אחת. פגיעה בגזרת ניקוד כפול - נחשבת פעמיים. פגיעה בגזרת ניקוד משולש - נחשבת שלוש פעמים.
3. "000" - ניתן לפגוע בכל גזרה מ-15, 16, 17, 18, 19, 20 ובמרכז המטרה. ניתן לפגוע בגזרות אלו בכל סדר.
- "020" - עליכם לפגוע ב-20 שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-19, 18, 17, 16, 15 ובמרכז המטרה לפי הסדר. "025" - עליכם לפגוע במרכז המטרה שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 לפי הסדר.
4. לכל גזרה יש שלושה מחוויי "^^". כאשר פוגעים פעם אחת, מחוויי "^^" אחד יידלק. כאשר כל מחוויי ה-"^^" דולקים, המשחק נגמר. (ראו איור להלן).



5. השחקן שמדליק את כל מחווי ה-"^" ראשון הוא המנצח.

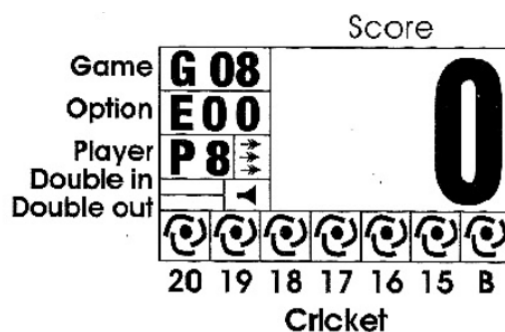
(G07 Score Cricket (E00, E20, E25

1. המשחק תקף רק כאשר פוגעים ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 או במרכז המטרה.
2. השחקן הראשון שפוגע בכל הגזרות לעיל שלוש פעמים הוא המנצח. פגיעה בגזרת ניקוד בודד – נחשבת פעם אחת. פגיעה בגזרת ניקוד כפול – נחשבת פעמיים. פגיעה בגזרת ניקוד משולש – נחשבת שלוש פעמים.
3. "E00" - ניתן לפגוע בכל גזרה מ-15, 16, 17, 18, 19, 20 ובמרכז המטרה. ניתן לפגוע בגזרות בכל סדר. "E20" - עליכם לפגוע בגזרת ה-20 שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-19, 18, 17, 16, 15 ובמרכז המטרה שלוש פעמים תחילה, עליכם לפגוע במרכז המטרה שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 לפי הסדר.
4. לכל גזרה יש שלושה מחווי "^". כאשר פוגעים פעם אחת, מחווי "^" אחד יידלק.
5. כל גזרת ניקוד היא "פתוחה" וניתן לצבור בה ניקוד רק לאחר שכל שחקן פגע בה 3 פעמים, אך היא תיסגר ולא ניתן יהיה לצבור בה ניקוד אם כל השחקנים פגעו בה 3 פעמים.
6. כל שחקן חייב לנסות לפגוע בגזרת הניקוד 3 פעמים כדי שתיכנס למצב "open" (פתוח) ותוכל להתחיל לצבור ניקוד.
7. לפני שהיריבים מסיימים 3 פגיעות כדי לפתוח את גזרת הניקוד, השחקן יכול להמשיך לפגוע בגזרות ניקוד אחרות ש"פתוחות" עבורו כדי לקבל ניקוד גבוה יותר.
8. לאחר שכל השחקנים מסיימים את 3 הפגיעות באותה גזרת ניקוד, גזרה זו תיסגר ולא ניתן יהיה לצבור בה ניקוד שוב. על השחקנים לבחור גזרת ניקוד אחרת לפגיעה עבור ניקוד.
9. השחקן שסוגר ראשון את כל גזרות הניקוד שצוינו עם הניקוד הגבוה ביותר, או השחקן עם הניקוד הגבוה ביותר לאחר שכל הגזרות נסגרו, הוא המנצח. (ראו איור להלן).



1 G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1 המשחק תקף רק כאשר פוגעים ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 או במרכז המטרה.
 2. השחקן הראשון שפוגע בכל הגזרות לעיל שלוש פעמים הוא המנצח.

- פגיעה בגזרת ניקוד בודד – נחשבת פעם אחת. פגיעה בגזרת ניקוד כפול – נחשבת פעמיים. פגיעה בגזרת ניקוד משולש – נחשבת שלוש פעמים.
3. "C00" - ניתן לפגוע בכל גזרה מ-15, 16, 17, 18, 19, 20 ובמרכז המטרה. ניתן לפגוע בגזרות בכל סדר. "C20" - עליכם לפגוע ב-20 שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-15, 16, 17, 18, 19 ובמרכז המטרה לפי הסדר. "C25" - עליכם לפגוע במרכז המטרה שלוש פעמים תחילה, ולאחר מכן ב-15, 16, 17, 18, 19, 20 לפי הסדר.
4. לכל גזרה יש שלושה מחוויי. כאשר פוגעים פעם אחת, מחוויי "" אחד יידלק.
5. כל גזרת ניקוד פתוחה וניתן לצבור בה ניקוד לאחר שכל שחקן פגע בה 3 פעמים, אך היא תיסגר ולא ניתן יהיה לצבור בה ניקוד אם כל השחקנים פגעו בה 3 פעמים.
6. הנקודות שנצברו על ידי השחקן הנוכחי יתווספו לניקוד של כל היריבים.
7. כל שחקן חייב לנסות לפגוע בגזרת הניקוד 3 פעמים כדי שתוכל להיכנס למצב "open" ואז ניתן יהיה לצבור בה ניקוד.
8. לפני שהיריבים מסיימים 3 פגיעות כדי לפתוח את גזרת הניקוד, השחקן יכול להמשיך לפגוע בגזרות ניקוד אחרות ש"פתוחות" עבורו כדי לגרום ליריבים לקבל ניקוד גבוה יותר.
9. לאחר שכל השחקנים מסיימים את 3 הפגיעות באותה גזרת ניקוד, גזרה זו תיסגר ולא ניתן יהיה לצבור בה ניקוד שוב. על השחקנים לבחור גזרת ניקוד אחרת לפגיעה עבור ניקוד. 10. השחקן שסוגר את כל גזרות הניקוד שצוינו עם הניקוד הנמוך ביותר, או השחקן עם הניקוד הנמוך ביותר לאחר שכל הגזרות נסגרו, הוא המנצח. (ראו איור להלן).



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

1. ניתן לבחור ב-(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) כניקוד הנבחר.
2. על השחקן לפגוע בגזרת המספר מ-1 עד 18 לפי הסדר. (פגיעה ב-1 בהטלה הראשונה, ב-2 בהטלה השנייה וכן הלאה). אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" על פגיעה או "Sorry" על החטאה.
3. על השחקן לנסות להשיג את הניקוד הנמוך ביותר. אם שלושה חיצים בתור החטיאו, זה נחשב "bad dart" (חץ גרוע) ונוספות 5 נקודות. אם נפגעה גזרת ניקוד משולש, מוענקת נקודה 1 (Eagle dart). אם נפגעה גזרת ניקוד כפול, מוענקות 2 נקודות (Bird dart). אם נפגעה גזרת ניקוד בודד, מוענקות 3 נקודות. ניתן להשתמש בכל אחד מ-3 החיצים כדי לסיים תור, אך רק החץ האחרון ישמש לחישוב הניקוד.
4. אם פגעת בגזרת ניקוד בודד בחץ הראשון וקיבלת 3 נקודות, תוכל להחליט לעבור לתור הבא. אך אם ברצונך להשיג ניקוד נמוך יותר, תוכל להמשיך להטיל. אך אם שתי ההטלות האחרונות יחטיאו, תקבל 5 נקודות בסופו של דבר.
5. שחקן שמגיע לניקוד הנבחר או עובר אותו יוצא מהמשחק. כאשר נשאר רק שחקן אחד, שחקן זה הוא המנצח. לחלופין, אם כל 18 התורות הסתיימו, השחקן עם הניקוד הנמוך ביותר הוא המנצח.

(G10 Bingo (132, 141, 168, 189

1. גזרות המספרים יוצגו על ידי המחשב באופן אוטומטי, השחקן שפוגע בכל גזרות המספרים שצוינו 3 פעמים ראשון הוא המנצח. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" אם נפגעה או "Sorry" אם החטאתם.
2. 132 - פגיעה ברצף הגזרות 15, 4, 8, 14.
3. 141 - פגיעה ברצף הגזרות 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 - פגיעה ברצף הגזרות 20, 16, 12, 6.
5. 189 - פגיעה ברצף הגזרות 19, 10, 18, 5, 1.
6. על השחקן לפגוע בגזרת מספר שלוש פעמים ואז יוכל להמשיך לפגוע בגזרת המספר הבאה. פגיעה בגזרת ניקוד בודד נחשבת פעם אחת. פגיעה בגזרת ניקוד כפול נחשבת פעמיים. פגיעה בגזרת ניקוד משולש נחשבת שלוש פעמים.

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

1. האפשרות (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) מציינת את ערך החיים המקורי של השחקן.
2. לכל שחקן יש ערך חיים בסיסי בהתחלה. כאשר לשחקן אין יותר חיים, הוא מחוץ למשחק. השחקן הראשון חייב לפגוע בגזרת המספר שניתנת באופן אקראי.
3. אם השחקן מצליח לפגוע במטרה באמצעות החץ הראשון או השני שלו, הוא יכול לקבוע מטרה חדשה באמצעות החץ השלישי. אם השחקן פוגע במטרה באמצעות כל שלושת החיצים או שאינו יכול לקבוע מטרה אפקטיבית חדשה, המטרה החדשה תינתן באופן אקראי לשחקן הבא. אם שחקן זה אינו מצליח לפגוע במטרה בשלושה חיצים, הוא יאבד נקודה, ומטרה זו תישאר לפגיעה על ידי השחקן הבא ברצף. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" אם נפגעה או "Sorry" אם החטאתם.
4. פגיעה נחשבת תקפה אם נפגע מקום כלשהו בגזרת מספר המטרה, בין אם זו גזרת ניקוד בודד, כפול או משולש.
5. כאשר נשאר רק שחקן אחד עם חיים, המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.

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

1. האפשרות (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) מציינת את ערך החיים המקורי של השחקן.
2. לכל שחקן יש ערך חיים בסיסי בהתחלה. כאשר לשחקן אין יותר חיים, הוא מחוץ למשחק. השחקן הראשון שיוצא חייב לפגוע בגזרת המספר "target" באופן אקראי.
3. אם השחקן מצליח לפגוע במטרה באמצעות החץ הראשון או השני שלו, הוא יכול לקבוע מטרה חדשה באמצעות החץ השלישי. אם השחקן פוגע במטרה באמצעות כל שלושת החיצים או שאינו יכול לקבוע מטרה חדשה ואפקטיבית, המטרה החדשה תינתן באופן אקראי לשחקן הבא. אם שחקן זה אינו מצליח לפגוע במטרה בשלושה חיצים, הוא יאבד נקודה, ומטרה זו תישאר לפגיעה על ידי השחקן הבא. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".
4. הפגיעה תקפה רק כאשר פוגעים באותו אזור ניקוד של גזרת מספר המטרה.

5. כאשר נשאר רק שחקן אחד עם חיים, המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.

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

1. האפשרות (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.
2. בעת הכניסה למשחק, חלונות הניקוד מציגים (Select "SEL") כדי להורות לשחקן לבחור גזרת ניקוד לעצמו. גזרת הניקוד הראשונה שבה פוגע השחקן נבחרת לשמש כגזרה שלו. לאחר מכן לחצו על לחצן "NEXT" כדי לאפשר לשחקן הבא לבחור את גזרת הניקוד שלו. לאחר שכל השחקנים בחרו את גזרות הניקוד שלהם, המשחק מתחיל.
3. לאחר שכל השחקנים בוחרים את גזרות הניקוד שלהם, הם יכולים להתחיל לפגוע. רק לאחר שהשחקן פוגע בגזרת הניקוד שלו, הוא הופך ל-"killer" (רוצח) לאורך המשחק.
4. כאשר גזרת ניקוד של שחקן נפגעת על ידי רוצח יריב, תופחת נקודה משחקן זה. נקודות החיים מוצגות ישירות על המסך. כל שחקן יכול לבדוק את הניקוד על ידי לחיצה על לחצן "SCORES".
5. אם השחקן הפך ל-"killer" ופוגע בגזרת המטרה שלו, הוא לא יהיה יותר "killer" ונקודה אחת תופחת מנקודות החיים שלו.
6. על הרוצח להתאמץ להוריד נקודות מהיריבים על ידי פגיעה בגזרת הניקוד של היריב.
7. אם גזרת המטרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".
8. האפשרות (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) משמעה שהשחקן יכול להפוך לרוצח בעת פגיעה בגזרת המספר הנבחרת, לא משנה אם זו גזרת ניקוד בודד, כפול או משולש.
9. כאשר נשאר רק שחקן אחד עם חיים, המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.
10. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.

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

1. האפשרות (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.
2. בעת הכניסה למשחק, חלונות הניקוד מציגים (Select "SEL") כדי

- לרמוז לשחקן לבחור גזרת ניקוד לעצמו. גזרת הניקוד הראשונה שבה פוגע השחקן נבחרת לשמש כגזרה שלו. לאחר מכן לחצו על לחצן "NEXT" כדי לאפשר לשחקן הבא לבחור את גזרת הניקוד שלו. לאחר שכל השחקנים בחרו את גזרות הניקוד שלהם, המשחק יכול להתחיל.
3. לאחר שכל השחקנים בוחרים את גזרות הניקוד, הם יכולים להתחיל לפגוע. רק לאחר שהשחקן פוגע בגזרת הניקוד שלו עצמו, הוא יכול להפוך לרוצח לאורך המשחק.
4. כאשר גזרת ניקוד של שחקן נפגעת על ידי הרוצח היריב, תילקח נקודה משחקן זה. נקודות החיים מוצגות ישירות על המסך. כל שחקן יכול לבדוק את הניקוד על ידי לחיצה על לחצן "SCORES".
5. אם השחקן הפך ל-"killer" ופוגע בגזרות המטרה שלו עצמו, הוא לא יהיה יותר רוצח ונקודה אחת תופחת מנקודות החיים שלו.
6. על הרוצח להתאמץ להוריד נקודות מהיריבים על ידי פגיעה בגזרת הניקוד של היריב.
7. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".
8. האפשרויות (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) משמעה שהשחקן יכול להפוך לרוצח רק בעת פגיעה בגזרת המספר הנבחרת באזור הניקוד הכפול.
9. כאשר נשאר רק שחקן אחד עם חיים, המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.
10. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.

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

1. האפשרויות (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.
2. בעת הכניסה למשחק, חלונות הניקוד מציגים (Select "SEL") כדי להורות לשחקן לבחור גזרת ניקוד לעצמו. גזרת הניקוד הראשונה שבה פוגע השחקן נבחרת לשמש כגזרה שלו. לאחר מכן לחצו על לחצן "NEXT" כדי לאפשר לשחקן הבא לבחור את גזרת הניקוד שלו. לאחר שכל השחקנים בחרו את גזרות הניקוד שלהם, המשחק יכול להתחיל.
3. לאחר שכל השחקנים בוחרים את גזרות הניקוד שלהם, הם יכולים להתחיל לפגוע. רק לאחר שהשחקן פוגע בגזרת הניקוד שלו, הוא יכול להפוך לרוצח לאורך המשחק.

4. כאשר גזרת ניקוד של שחקן נפגעת על ידי הרוצח, תופחת נקודה משחקן זה. נקודות החיים מוצגות ישירות על המסך. כל שחקן יכול לבדוק את הניקוד על ידי לחיצה על לחצן "SCORES".
5. אם השחקן הפך ל-"killer" ופוגע במטרה שלו עצמו, הוא לא יהיה יותר רוצח ויאבד נקודת חיים אחת מניקוד זה.
6. על הרוצח להתאמץ להוריד נקודות מהיריבים על ידי פגיעה בגזרת הניקוד של היריב.
7. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".
8. האפשרות (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) משמעה שהשחקן יכול להפוך לרוצח רק בעת פגיעה בגזרת המספר הנבחרת באזור הניקוד המשולש.
9. כאשר נשאר רק שחקן אחד עם חיים, המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.
10. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.

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

1. האפשרות (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.
2. גזרת מספר ניתנת באופן אקראי לשחקן לפגיעה. על השחקן לפגוע בה תוך עשר שניות, אחרת פגיעה זו תילקח ממנו. אם הגזרה נפגעה, תצוין הגזרה הבאה ותושמע ההנחיה "Yes" או "Sorry".
3. כל פגיעה שפוגעת בגזרת ה-"target" בבודד, כפול או משולש תפחית נקודה אחת.
4. השחקן שנקודותיו הופחתו ל-0 ראשון הוא המנצח.

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

1. האפשרות (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.
2. על השחקן לנסות להשיג ניקוד גבוה יותר או שווה לניקוד הגבוה ביותר הקודם שהושג בתור. כאשר שחקן משיג ניקוד נמוך מסך שלושת החיצים הקודם, חיים אחד (Life) נלקח מהשחקן. השחקן האחרון שנותר לו חיים (Life) הוא המנצח.
3. השחקנים אינם מורשים לאפס נקודות. אם השחקן לוחץ על

לחצן START ישירות או שאף אחד מהחיצים שלו לא פוגע בגזרות, הוא יאבד גם כן חיים אחד (Life).

4. השחקן יודח כאשר מספר החיים שלו הוא 0 וצליל יישמע כתזכורת.

5. כאשר נשאר רק שחקן אחד המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.

6. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.

5. כאשר נשאר רק שחקן אחד המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.

6. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.

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

1. האפשרות (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) מציינת את ערך החיים ההתחלתי של השחקן.

2. המטרה היא לנצח את הניקוד הנמוך ביותר של שלושה חיצים בסך הכל. כאשר סך שלושת החיצים גבוה מהשיא, אז חיים אחד (Life) נלקח מהשחקן. השחקן האחרון שנותר לו חיים (Life) הוא המנצח.

3. השחקנים אינם מורשים לאפס נקודות. אם השחקן לוחץ על לחצן START ישירות או שאף חץ לא פוגע בגזרות, הוא יאבד גם כן חיים אחד (Life).

4. השחקן יודח כאשר מספר החיים שלו הוא 0, וצליל יישמע כתזכורת.

5. כאשר נשאר רק שחקן אחד המשחק נגמר ושחקן זה הוא המנצח.

6. המשחק מיועד ליותר מ-2 שחקנים.