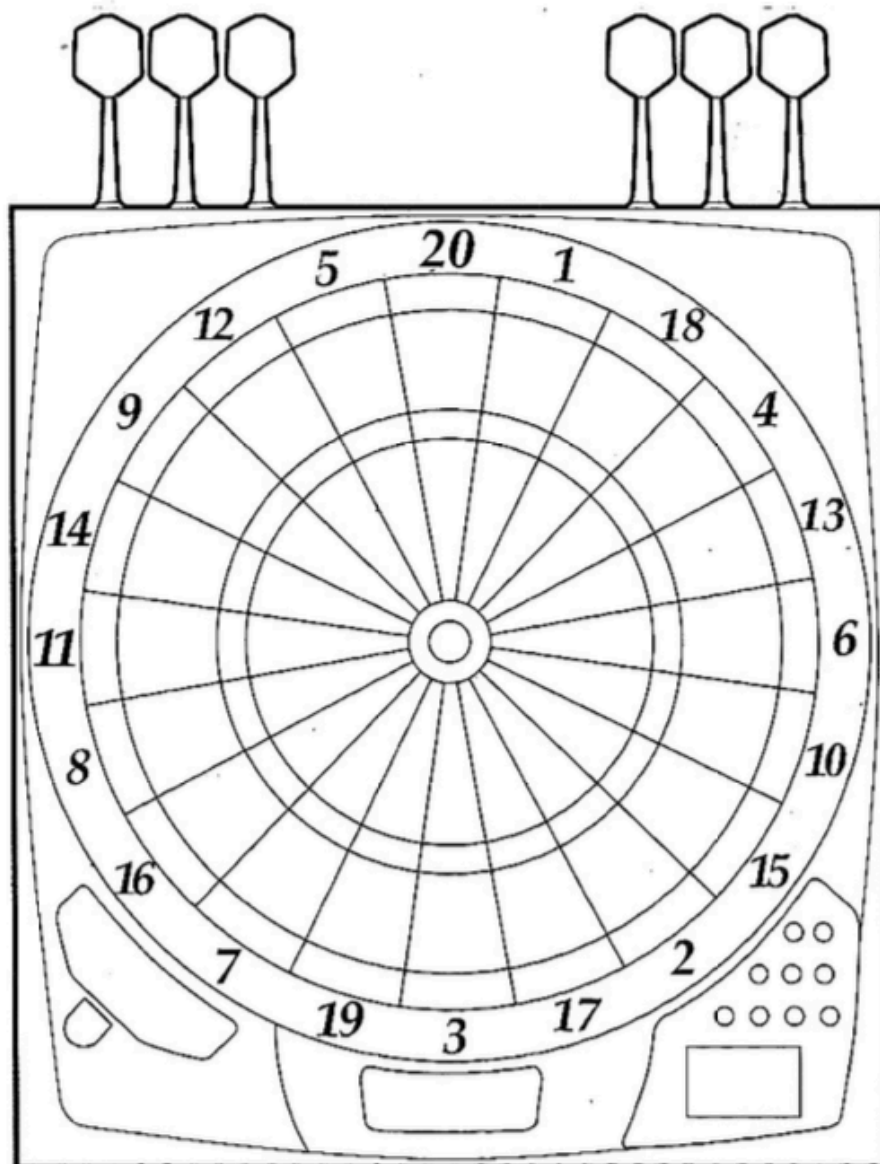


WORLD CHAMPION

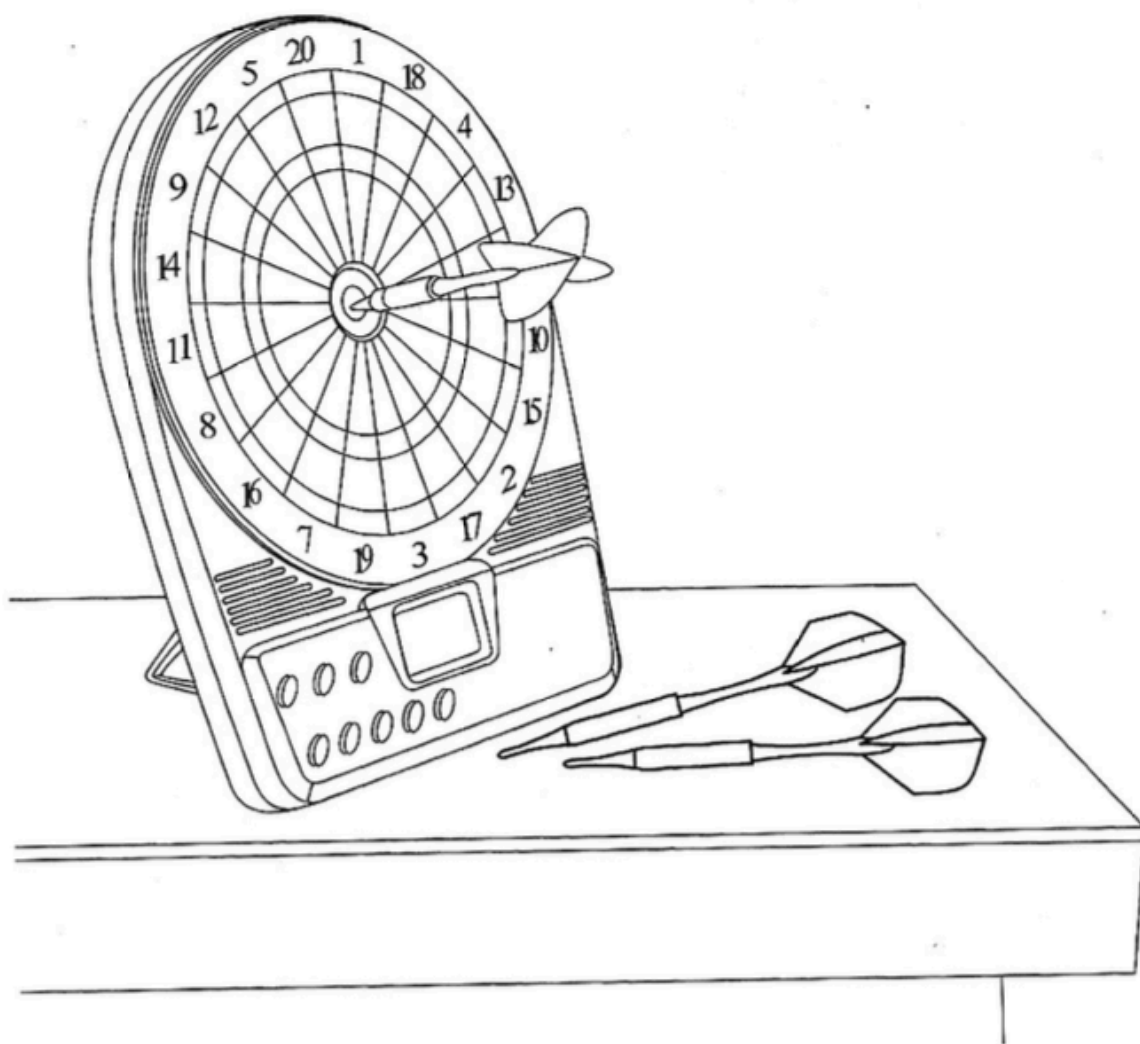


**ELEKTRONIKUS
DARTBOARD**

No.189 / No.289 / No.489

Használati útmutató és játékleírás

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronikus
dartboard
Használati útmutató és játékleírás**

Köszönjük, hogy megvásárolta az M.Y elektronikus dartboardot.

Figyelmeztetés:

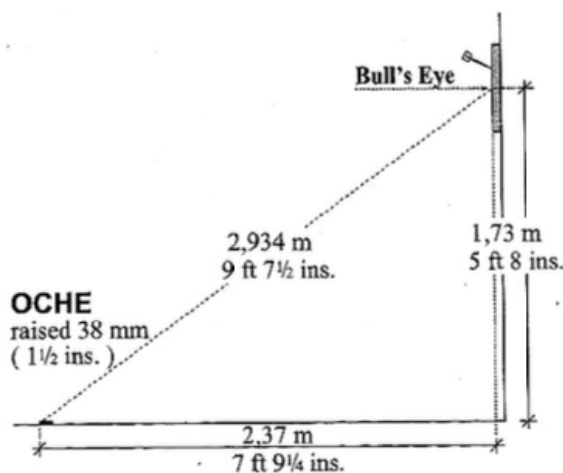
Ez a dartboard nem játék, és csak hozzáértő felnőtt felügyelete mellett használható. A játék befejezése után győződjön meg arról, hogy a nyilakat biztonságosan, kisgyermekek elől elzárva tette el.

Termékjellemzők

- LCD kijelző
- Kék LCD háttérvilágítás
- Automatikusan kiszámítja a pontszámokat
- Elektronikus hangok, amikor a nyilak eltalálják a táblát
- 18 játék több szinttel és több opcióval
- Maximum 8 játékos
- A játék után 30 perccel automatikusan kikapcsol

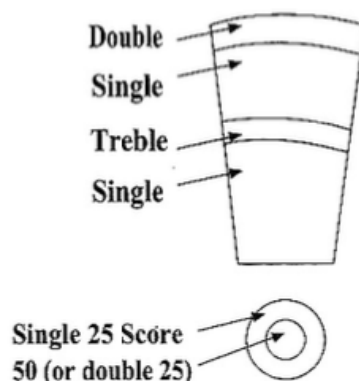
Alapvető beállítás

Válasszon egy helyet a falon, ahol körülbelül 3 méter szabad hely van előtte, és akassza fel a dartboardot 1.73 méter magasságban a padlótól a Bull's Eye közepéig. A játékosoknak 2.37 méter távolságra (az oche vonal) kell állniuk a dartboardtól a nyilak dobásakor. (Lásd a képet)



Pontozási rendszer

Szegmens	Eredmény
Egyszeres pontozó szegmensek	Pontszám X1
Dupla pontozó szegmensek	Pontszám X2
Trippla pontozó szegmensek	Pontszám X3
Belső gyűrű	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Gombok meghatározása

1. Nyomja meg a "POWER" gombot, és a játék egy hangjelzés után normál működési állapotba kerül.
2. Használja a "GAME" gombot a játékok kiválasztásához (G01-G18). A "GAME" gombbal ki is léphet a játékból és visszatérhet az eredeti állapotba.
3. Az "OPTION" gombbal választhat a játékok aljátékai közül (G01-G18).
4. Használja a "PLAYER" gombot a játékosok számának kiválasztásához a játék előtt, az alapértelmezett érték 2.
5. "HANDICAP" gomb (a játék nehézségének kiválasztására szolgál) Például, ha 4 játékos játszik egyszerre a "G01" játékkal, az első játékos választhatja a 800-at, a második a 200-at, a harmadik az 500-at és a negyedik a 300-at.
6. "LIGHT" gomb (az LCD háttérvilágítás be- vagy kikapcsolására szolgál)
7. A "DOUBLE IN/OUT" gomb csak a G02 játékhoz használatos, a részletekért lásd a játékkezelési utasításokat.
8. A "SOUND" gomb a hang kiválasztására vagy némításra szolgál.
9. Az "ELIMINATE" gomb az aktuális nyíl pontszámának törlésére vagy visszaállítására szolgál. 10. A "START/NEXT" gomb a játék elindítására és a következő játékosra való váltásra szolgál. Hangjelzések

"Laser" Ez a hang hallható, ha az egyszeres pontozó szegmenseket találják el. "Double" Ez a jelzés hallható, ha a dupla pontozó szegmenst találják el. "Treble" Ez a jelzés hallható, ha a tripla pontozó szegmenst találják el. "Bull's Eye" Ez a jelzés hallható, ha a Bull's-Eye-t találják el.

"Too High" Ez a jelzés hallható, ha a pontszám 0-ra vagy 1-re csökken, és csak a "G02" játékban használatos.

"Score" Ez a jelzés hallható, amikor a játékos pontot szerez, csak a "G05" és "G06" játékokban használatos.

"Close" Ez a jelzés hallható, amikor a játékot befejező szegmenst találják el.

"Open" Ez a jelzés hallható, amikor a játékot megnyitó vagy elindító szegmenst találják el.

"Winner" Ez a jelzés hallható, amikor a győztes pontszám megszületik! "NEXT PLAYER" Ez a jelzés jelzi, hogy meg kell nyomni a START/NEXT gombot, mivel az előző játékos eldobta a 3 nyilát.

"Ye" Ez a jelzés hallható, ha a "cél" szegmenst találják el. "SORRY" Ez a jelzés hallható, ha a "nem cél" szegmenst találják el.

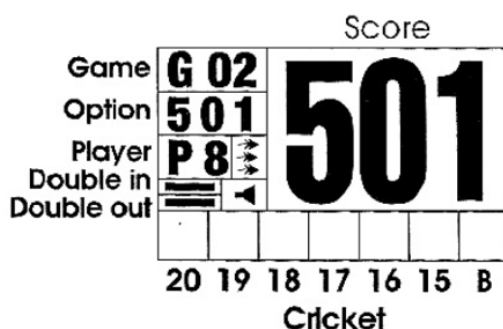
Játékkezelési utasítás

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

Minden játékos pontszáma 0-ról indulva halmozódik minden találatnál. Az a játékos nyer, aki először eléri vagy meghaladja a kijelölt pontszámot.

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

1. Minden játékos pontszáma a beállított pontszámból csökken minden találatnál. Az a játékos nyer, aki először eléri a 0 pontot.
2. A játékosok különböző játékmódokat választhatnak a "DOUBLE IN/OUT" gombbal. (Lásd az alábbi képet)



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

Amikor a "Double in" látható, az azt jelenti, hogy a játék csak dupla dobással indulhat (azaz a "Dupla szegmens" eltalálásával).

Amikor a "Double out" látható, az azt jelenti, hogy a játék csak dupla dobással fejezhető be - azonban ha egy, kettő vagy három nyíl eldobása után a pontszám 1 vagy 0 alatti, az "besokallást" (bust or burst darts) jelent, a játékos nem regisztrálhat pontszámot, visszatér ahhoz a pontszámhoz, amiről indult, és a "Too High!" jelzés hallható. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Amikor a "Double in" és "Double out" látható, az azt jelenti, hogy a játéknak dupla dobással kell kezdődnie és végződnie.

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

1. (5, 10, 15, 20) Azt jelenti, hogy bármely pontozó szegmens eltalálása pontot ér.
2. 5 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 5-ig sorrendben.
3. 10 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 10-ig sorrendben.
4. 15 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 15-ig sorrendben.
5. 20 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 20-ig sorrendben. Miután a fenti szintek egyikét kiválasztották, a játékosnak a kapott tanács alapján kell a nyilait a szegmensbe dobni - minden dobás után a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.

1. (205, 210, 215, 220) Azt jelenti, hogy csak a dupla pontozó szegmens eltalálásával szerezhetsz pontot.
2. "205" Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 5-ig. "210" Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 10-ig. "215" Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 15-ig. "220" Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 20-ig.

3. A játékosnak a tanácsnak megfelelően kell a nyilait a szegmensbe dobnia. Ha a helyes szegmenst találja el, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" hangot fogja hallani.

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

1. (305, 310, 315, 320) Azt jelenti, hogy csak a tripla pontozó szegmens eltalálásával szerezhetsz pontot. 305 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 5-ig. 310 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 10-ig. 315 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 15-ig. 320 Találja el a pontozó szegmenseket 1-től 20-ig.
2. A játékosnak a tanácsnak megfelelően kell a nyilait a szegmensbe dobnia. Ha a helyes szegmenst találja el, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" hangot fogja hallani.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

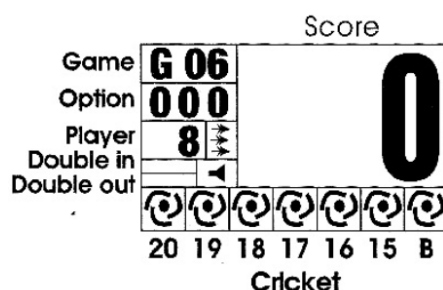
1. Csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 vagy a bull's-eye találatot kap.
2. Az a játékos nyer, aki először találja el az összes fenti szegmenst háromszor.

Egyszeres pontozó szegmens eltalálása - egyszer számít
 Dupla pontozó szegmens eltalálása - kétszer számít
 Tripla pontozó szegmens eltalálása - háromszor számít

3. "000" - Bármelyik szegmenst eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bull's-eye közül. Ezek a szegmensek tetszőleges sorrendben eltalálhatók.

"020" - Először a 20-ast kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a bull's-eye következik. "025" - Először a bull's-eye-t kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik.

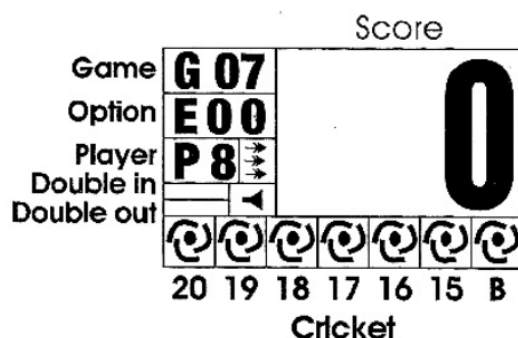
4. Minden szegmenshez három "^" jelző tartozik. Ha egyszer eltalálják, egy "^" kigyullad. Amikor az összes "^" kigyullad, a játéknak vége. (Lásd az alábbi képet.)



5. Az a játékos nyer, aki először gyűjtja ki az összes "^" jelzést.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 vagy a bull's-eye találatot kap.
2. Az a játékos nyer, aki először találja el az összes fenti szegmenst háromszor. Egyszeres pontozó szegmens eltalálása – egyszer számít Dupla pontozó szegmens eltalálása – kétszer számít Tripla pontozó szegmens eltalálása – háromszor számít
3. "E00" - Bármelyik szegmenst eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bull's-eye közül. A szegmensek tetszőleges sorrendben eltalálhatók. "E20"- Először a 20-as szegmenst kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a bull's-eye következik. "E25" - Először a bull's-eye-t kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik.
4. Minden szegmenshez három "^" jelző tartozik. Ha egyszer eltalálják, egy "^" kigyullad.
5. Minden pontozó szegmens nyitott, és csak azután adhat pontot, miután minden játékos 3-szor eltalálta, de lezárul és nem adhat pontot, ha minden játékos 3-szor eltalálta.
6. Minden játékosnak meg kell próbálnia 3-szor eltalálni a pontozó szegmenst, hogy az "open" (nyitott) állapotba kerüljön és elkezdhesse a pontszerzést.
7. Mielőtt az ellenfelek befejeznék a 3 találatot a pontozó szegmens megnyitásához, a játékos folytathatja más, számára "nyitott" pontozó szegmensek eltalálását, hogy magasabb pontszámot érjen el.
8. Miután minden játékos befejezte ugyanazon pontozó szegmens 3 találatát, ez a szegmens lezárul, és nem lehet újra pontot szerezni vele. A játékosoknak másik pontozó szegmenst kell választaniuk a pontszerzéshez.
9. Az a játékos nyer, aki először zárja le az összes meghatározott pontozó szegmenst a legmagasabb pontszámmal, vagy az a játékos, akinek a legmagasabb a pontszáma az összes szegmens lezárása után. (Lásd az alábbi képet.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Csak akkor érvényes, ha a 15, 16, 17, 18, 19, 20 vagy a bull's-eye találatot kap.

2. Az a játékos nyer, aki először találja el az összes fenti szegmenst háromszor.

Egyszeres pontozó szegmens eltalálása – egyszer számít Dupla pontozó szegmens eltalálása – kétszer számít Tripla pontozó szegmens eltalálása – háromszor számít

3. "C00" - Bármelyik szegmenst eltalálhatja a 15, 16, 17, 18, 19, 20 és bull's-eye közül. A szegmensek tetszőleges sorrendben eltalálhatók. "C20"- Először a 20-ast kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 19, 18, 17, 16, 15 és a bull's-eye következik. "C25" - Először a bull's-eye-t kell háromszor eltalálnia, majd sorrendben a 15, 16, 17, 18, 19, 20 következik.

4. Minden szegmenshez három "^" jelző tartozik. Ha egyszer eltalálják, egy "^" kigyullad.

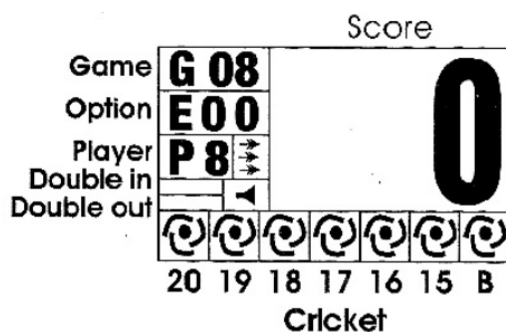
5. Minden pontozó szegmens nyitott, és azután adhat pontot, miután minden játékos 3-szor eltalálta, de lezárul és nem adhat pontot, ha minden játékos 3-szor eltalálta.

6. Az aktuális játékos által szerzett pontok hozzáadódnak az összes ellenfél pontszámához.

7. Minden játékosnak meg kell próbálnia 3-szor eltalálni a pontozó szegmenst, hogy az "open" (nyitott) állapotba kerülhessen és pontot szerezhessen.

8. Mielőtt az ellenfelek befejeznék a 3 találatot a pontozó szegmens megnyitásához, a játékos folytathatja más "nyitott" pontozó szegmensek eltalálását, hogy az ellenfelek magasabb pontszámot kapjanak.

9. Miután minden játékos befejezte ugyanazon pontozó szegmens 3 találatát, ez a szegmens lezárul, és nem lehet újra pontot szerezni vele. A játékosoknak másik pontozó szegmenst kell választaniuk a pontszerzéshez. 10. Az a játékos nyer, aki a legalacsonyabb pontszámmal zárja le az összes meghatározott pontozó szegmenst, vagy az a játékos, akinek a legalacsonyabb a pontszáma az összes szegmens lezárása után. (Lásd az alábbi képet.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) választható kiválasztott pontszámként.
2. A játékosnak sorrendben kell eltalálnia a szám szegmenseket 1-től 18-ig. (1-es az első dobással, 2-es a második dobással és így tovább). Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és "Yes" visszajelzést kap találat esetén, vagy "Sorry"-t hiba esetén.
3. A játékosnak a legalacsonyabb pontszám elérésére kell törekednie. Ha egy kör három nyila mellémeget, az "rossz nyilat" jelent, és 5 pont adódik hozzá. Ha a tripla pontozó szegmenst találják el, 1 pont jár (Eagle dart). Ha a dupla pontozó szegmenst találják el, 2 pont jár (Bird dart). Ha az egyszeres pontozó szegmenst találják el, 3 pont jár. A kör befejezéséhez a 3 nyíl bármelyikét használhatja, de csak az utolsó nyíl kerül felhasználásra a pontszám kiszámításához.
4. Ha az első nyíllal eltalálja az egyszeres pontozó szegmenst és 3 pontot kap, dönthet úgy, hogy a következő körre lép. De ha alacsonyabb pontszámot szeretne elérni, folytathatja a dobást. De ha az utolsó 2 dobás mindegyike mellémeget, végül 5 pontot kap.
5. Az a játékos, aki eléri vagy meghaladja a kiválasztott pontszámot, kiesik a játékból. Ha már csak egy játékos maradt, ez a játékos a győztes. Vagy ha mind a 18 kör befejeződött, akkor a legalacsonyabb pontszámú játékos a győztes.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. A szám szegmenseket a számítógép automatikusan mutatja, az a játékos nyer, aki először találja el az összes meghatározott szám szegmenst 3-szor. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és "Yes" visszajelzést kap találat esetén, vagy "Sorry"-t, ha elhibázza.
2. 132-Találat a 15, 4, 8, 14, 3 szegmensek sorrendjében.
3. 141-Találat a 17, 13, 9, 7, 1 szegmensek sorrendjében.
4. 168-Találat a 20, 16, 12, 6, 2 szegmensek sorrendjében.
5. 189-Találat a 19, 10, 18, 5, 1 szegmensek sorrendjében.
6. A játékosnak háromszor kell eltalálnia egy szám szegmenst, és csak ezután léphet a következő szám szegmens eltalálására. Egyszeres pontozó szegmens eltalálása egyszer számít. Dupla pontozó szegmens eltalálása kétszer számít. Tripla pontozó szegmens eltalálása háromszor számít.

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

1. Az opció (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos eredeti életértékét jelenti.
2. Minden játékosnak van egy alap életértéke az elején. Amikor egy játékosnak elfogy az életértéke, kiesik a játékból. Az első játékosnak el kell találnia a véletlenszerűen megadott szám szegmenst.
3. Ha a játékos az első vagy második nyíllal eltalálja a célt, a harmadik nyíllal új célt állíthat fel. Ha a játékos mind a három nyíl használatával találja el a célt, vagy nem tud új érvényes célt felállítani, akkor az új cél véletlenszerűen kerül kiosztásra a következő játékos számára. Ha ez a játékos három nyíllal nem tudja eltalálni a célt, egy pontot veszít, és ezt a célt a következő játékosnak kell folyamatosan eltalálnia. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és "Yes" visszajelzést kap találat esetén, vagy "Sorry"-t, ha elhibázza.
4. Érvényes találatnak minősül, ha a célszám szegmens bármely részét eltalálják, függetlenül attól, hogy az egyszeres, dupla vagy tripla pontozó szegmens.
5. Ha már csak egy játékosnak van életértéke, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes.

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

1. Az opció (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) a játékos eredeti életértékét jelenti.
2. Minden játékosnak van egy alap életértéke az elején. Amikor egy játékosnak elfogy az életértéke, kiesik a játékból. Az első játékosnak, aki kiesett, el kell találnia a véletlenszerűen megadott szám szegmens "célpontját".
3. Ha a játékos az első vagy második nyíllal eltalálja a célt, a harmadik nyíllal új célt állíthat fel. Ha a játékos mind a három nyíl használatával találja el a célt, vagy nem tud új és érvényes célt felállítani, akkor az új cél véletlenszerűen kerül kiosztásra a következő játékos számára. Ha ez a játékos három nyíllal nem tudja eltalálni a célt, egy pontot veszít, és ezt a célt a következő játékosnak kell eltalálnia. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.
4. Csak akkor érvényes, ha a célszám szegmens ugyanazon pontozó részét találják el.

5. Ha már csak egy játékosnak van életértéke, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes.

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

1. Az opció (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos kezdő életértékét jelenti.
2. A játékba való belépéskor a pontszám ablakokban a "SEL" (Select) felirat látható, amely arra utasítja a játékost, hogy válasszon magának egy pontozó szegmenst. A játékos által eltalált első pontozó szegmens lesz a saját szegmense. Ezután nyomja meg a "NEXT" gombot, hogy a következő játékos is kiválaszthassa a saját pontozó szegmensét. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmensét, a játék megkezdődik.
3. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmensét, elkezdhetik a dobást. Csak miután a játékos eltalálta a saját pontozó szegmensét, válhat gyilkossá (killer) a játék során.
4. Ha egy játékos pontozó szegmensét egy ellenfél gyilkosa eltalálja, ettől a játékostól egy pont levonásra kerül. Az életpontok közvetlenül a képernyőn láthatók. Minden játékos megtekintheti a pontszámát a "SCORES" gomb megnyomásával.
5. Ha a játékos "gyilkossá" vált, és eltalálja a saját célszegmensét, többé nem lesz "gyilkos", és egy pont levonásra kerül az életpontjaiból.
6. A gyilkosnak azon kell dolgoznia, hogy pontokat vegyen el az ellenfelektől az ellenfél pontozó szegmensének eltalálásával.
7. Ha a célszegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.
8. Az opció (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) azt jelenti, hogy a játékos akkor válhat gyilkossá, ha eltalálja a kiválasztott szám szegmenst, függetlenül attól, hogy az egyszeres, dupla vagy tripla pontozó szegmens.
9. Ha már csak egy játékosnak van életértéke, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes. 10. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.

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

1. Az opció (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) a játékos kezdő életértékét jelenti.
2. A játékba való belépéskor a pontszám ablakokban a "SEL" (Select) felirat látható, hogy

segítsen a játékosnak saját pontozó szegmenst választani. A játékos által eltalált első pontozó szegmens lesz a saját szegmense. Ezután nyomja meg a "NEXT" gombot, hogy a következő játékos is kiválaszthassa a saját pontozó szegmensét. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmensét, a játék megkezdődhet.

3. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmenseket, elkezdhetik a dobást. Csak miután a játékos eltalálta a saját pontozó szegmensét, válhat gyilkossá a játék során.

4. Ha egy játékos pontozó szegmensét az ellenfél gyilkosa eltalálja, ettől a játékostól egy pont levonásra kerül. Az életpontok közvetlenül a képernyőn láthatók. Minden játékos megtekintheti a pontszámát a "SCORES" gomb megnyomásával.

5. Ha a játékos "gyilkossá" vált, és eltalálja a saját célszegmenseit, többé nem lesz gyilkos, és egy pont levonásra kerül az életpontjaiból.

6. A gyilkosnak azon kell dolgoznia, hogy pontokat vegyen el az ellenfelektől az ellenfél pontozó szegmensének eltalálásával.

7. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.

8. Az opció (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) azt jelenti, hogy a játékos csak akkor válhat gyilkossá, ha a kiválasztott szám szegmens dupla pontozó részét találja el.

9. Ha már csak egy játékosnak van életértéke, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes. 10. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.

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

1. Az opció (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) a játékos kezdő életértékét jelenti.

2. A játékba való belépéskor a pontszám ablakokban a "SEL" (Select) felirat látható, amely arra utasítja a játékost, hogy válasszon magának egy pontozó szegmenst. A játékos által eltalált első pontozó szegmens lesz a saját szegmense. Ezután nyomja meg a "NEXT" gombot, hogy a következő játékos is kiválaszthassa a saját pontozó szegmensét. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmensét, a játék megkezdődhet.

3. Miután minden játékos kiválasztotta a pontozó szegmensét, elkezdhetik a dobást. Csak miután a játékos eltalálta a saját pontozó szegmensét, válhat gyilkossá a játék során.

4. Ha egy játékos pontozó szegmensét a gyilkos eltalálja, ettől a játékostól egy pont levonásra kerül. Az életpontok közvetlenül a képernyőn láthatók. Minden játékos megtekintheti a pontszámát a "SCORES" gomb megnyomásával.
5. Ha a játékos "gyilkossá" vált, és eltalálja a saját célpontját, többé nem lesz gyilkos, és egy életpontot veszít ebből a pontszámból.
6. A gyilkosnak azon kell dolgoznia, hogy pontokat vegyen el az ellenfelektől az ellenfél pontozó szegmensének eltalálásával.
7. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.
8. Az opció (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) azt jelenti, hogy a játékos csak akkor válhat gyilkossá, ha a kiválasztott szám szegmens tripla pontozó részét találja el.
9. Ha már csak egy játékosnak van életértéke, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes. 10. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.

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

1. Az opció (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) a játékos kezdő életértékét jelenti.
2. Egy szám szegmens véletlenszerűen kerül kiosztásra a játékos számára, hogy eltalálja. A játékosnak tíz másodpercen belül el kell találnia, különben ez a találat elveszik. Ha a szegmenst eltalálják, a következő szegmens kerül kijelzésre, és a "Yes" vagy "Sorry" visszajelzést kapja.
3. Minden lövés, amely eltalálja a "cél" szegmens egyszeres, dupla vagy tripla részét, egy ponttal csökkenti az értéket.
4. Az a játékos nyer, akinek a pontjai először csökkennek 0-ra.

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

1. Az opció (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) a játékos kezdő életértékét jelenti.
2. A játékosnak arra kell törekednie, hogy magasabb vagy egyenlő pontszámot érjen el, mint az előző körben elért legmagasabb pontszám. Ha egy játékos kevesebb pontot ér el, mint az előző három nyíl összege, akkor egy (Élet) levonásra kerül a játékostól. Az utolsó játékos, akinek marad (Élete), a győztes.
3. A játékosoknak nem megengedett a pontok törlése. Ha a játékos megnyomja a

START gombot közvetlenül, vagy egyik nyíla sem találja el a szegmenseket, szintén elveszít egy (Életet).

4. A játékos kiesik, ha az életszáma 0, és egy hangjelzés hallható emlékeztetőül.

5. Ha már csak egy játékos maradt, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes.

6. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.

5. Ha már csak egy játékos maradt, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes.

6. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.

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

1. Az opció (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) a játékos kezdő életértékét jelenti.

2. A cél a három nyíl legalacsonyabb összpontszámának megdöntése. Ha a három nyíl összege magasabb, mint a rekord, akkor egy (Élet) levonásra kerül a játékostól. Az utolsó játékos, akinek marad (Élete), a győztes.

3. A játékosoknak nem megengedett a pontok törlése. Ha a játékos megnyomja a START gombot közvetlenül, vagy nem találja el nyíllal a szegmenseket, szintén elveszít egy (Életet).

4. A játékos kiesik, ha az életszáma 0, és egy hangjelzés hallható emlékeztetőül.

5. Ha már csak egy játékos maradt, a játéknak vége, és ez a játékos a győztes.

6. A játékot több mint 2 játékosnak kell játszania.