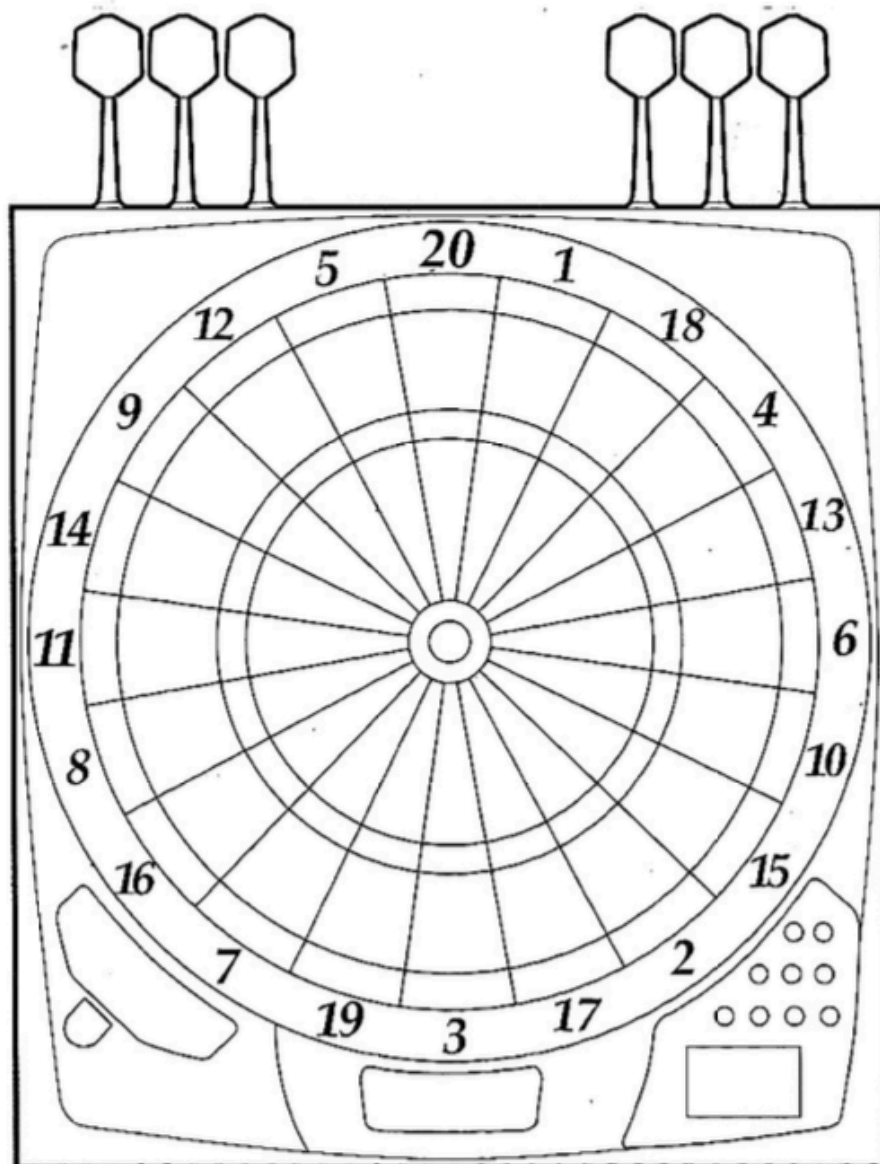


WORLD CHAMPION

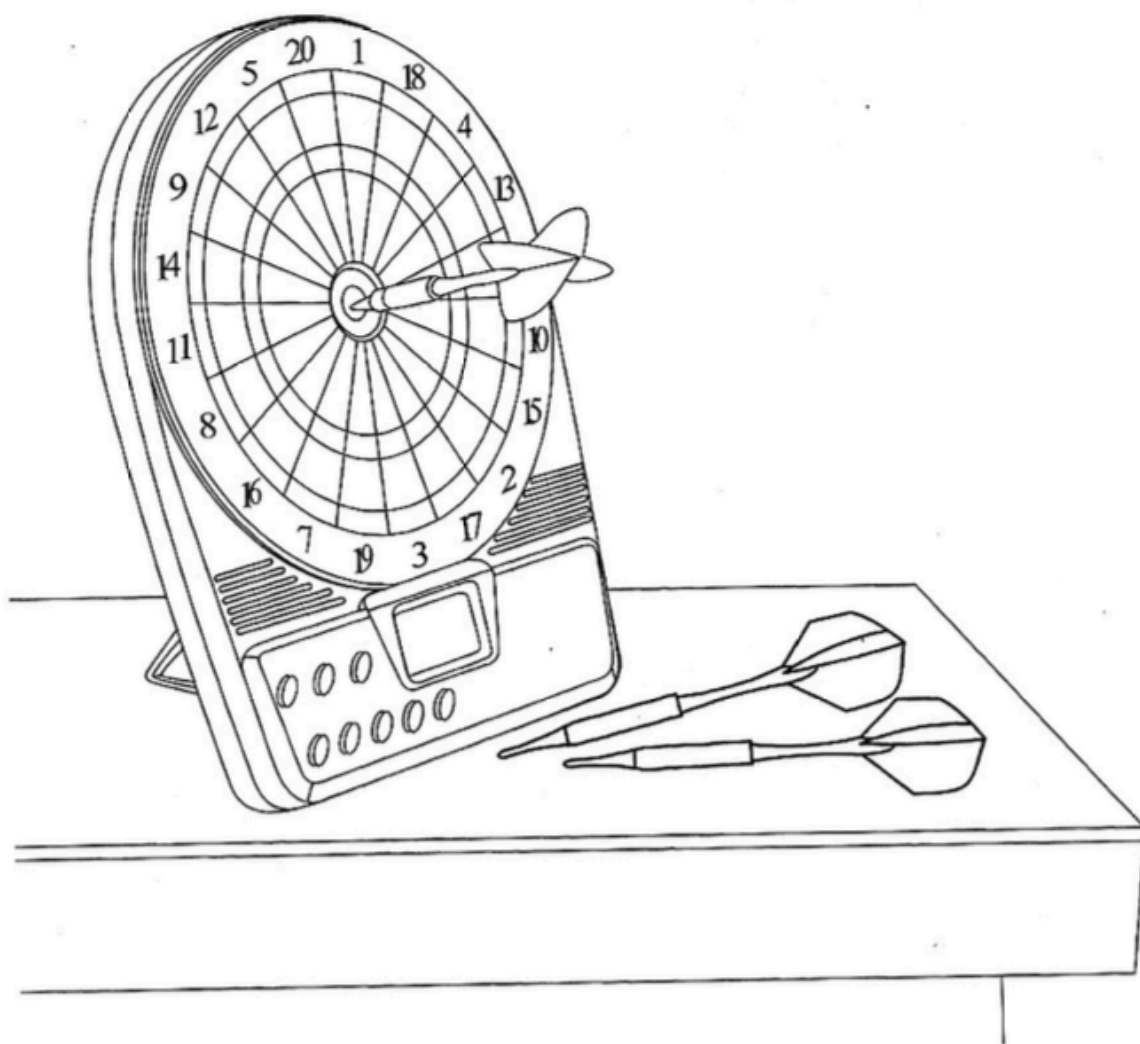


**RAFDRÆN
PÍLUKASTSTAFLA**

No.189 / No.289 / No.489

**Notendahandbók og leiðbeiningar fyrir
leiki**

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Rafdræn
pílukaststafla
Notendahandbók og leiðbeiningar fyrir
leiki**

Takk fyrir að kaupa M.Y rafdræna pílukaststöflu.

Viðvörðun:

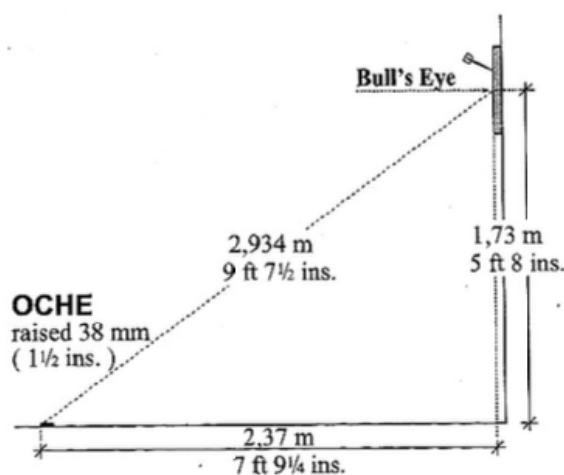
Þessi pílukaststafla er ekki leikfang og ætti aðeins að nota undir eftirliti hæfra fullorðinna. Eftir að leik er lokið skal tryggja að pílurnar séu geymdar á öruggum stað og þar sem börn ná ekki til.

Eiginleikar vöru

- LCD skjár
- Blá LCD baklýsing
- Reiknar stig sjálfkrafa
- Rafræn hljóð þegar pílur hitta töfluna
- 18 leikir með mörgum stigum og valkostum
- Hámark 8 leikmenn
- Slekkur sjálfkrafa á sér 30 mínútum eftir leik

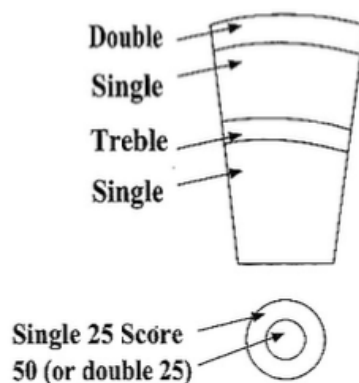
Staðlað uppsetning

Veldu stað á veggnum með um 3 metra laust pláss að framan til að hengja pílukaststöfluna í 1.73 metra hæð frá gólfi að miðju (Bull's Eye). Leikmenn ættu að standa í 2.37 metra fjarlægð (oche) frá pílukaststöflunni þegar kastað er. (Sjá mynd)



Stigakerfi

Reitur	Niðurstaða
Einfaldir stigareitir	Stig X1
Tvöfaldir stigareitir	Stig X2
Þrefaldir stigareitir	Stig X3
Innri hringur	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Skilgreining hnappa

1. Ýttu á "POWER" hnappinn og leikurinn fer í venjulega vinnslustöðu eftir að hljóð heyrir.
2. Notaðu "GAME" hnappinn til að velja leiki (G01-G18). "GAME" hnappurinn getur einnig hætt í leik og farið aftur í upphafsstöðu.
3. "OPTION" hnappinn má nota til að velja undirleik í leiknum (G01-G18).
4. Notaðu "PLAYER" hnappinn til að velja fjölda leikmanna áður en spilað er, sjálfgefið gildi er 2.
5. "HANDICAP" hnappur (notaður til að velja erfiðleikastig leiksins). Til dæmis ef 4 leikmenn spila leik "G01" samtímis, getur leikmaður eitt valið 800, leikmaður tvö 200, leikmaður þrjú 500 og leikmaður fjögur 300.
6. "LIGHT" hnappur (notaður til að kveikja eða slökkva á LCD baklýsingu).
7. "DOUBLE IN/OUT" hnappurinn er aðeins notaður fyrir G02, vinsamlegast sjáðu notkunarleiðbeiningar leiksins fyrir nánari upplýsingar.
8. "SOUND" hnappur er notaður til að velja hljóð eða hljóðleysi.
9. "ELIMINATE" hnappur er notaður til að eyða eða endurheimta stig núverandi pílu.
10. "START/NEXT" hnappurinn er notaður til að hefja leik og skipta yfir í næsta leikmann. Hljóðmerki "Laser" Þetta hljóð heyrir þegar hitt er í einfalda stigareiti. "Double" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í tvöfaldan stigareit. "Treble" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í þrefaldan stigareit. "Bull's Eye" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í miðjuna (Bull's-Eye).

"Too High" Þessi tilkynning heyrir þegar stigin eru talin niður í 0 eða jafngilda 1 og er aðeins notuð í leik "G02".

"Score" Þessi tilkynning heyrir þegar leikmaður fær stig, aðeins notuð í leikjum "G05" og "G06".

"Close" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í reit sem lýkur leiknum.

"Open" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í reit sem opnar eða hefur leikinn.

"Winner" Þessi tilkynning heyrir þegar vinningsstig næst! "NEXT PLAYER" Þessi tilkynning heyrir til að gefa til kynna að ýta eigi á START/NEXT hnappinn þar sem fyrri leikmaður hefur kastað sínum 3 pílum.

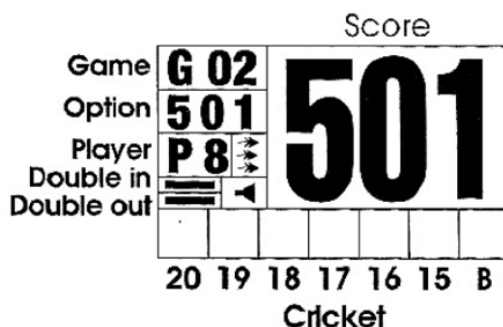
"Ye" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í "markreit". "SORRY" Þessi tilkynning heyrir þegar hitt er í reit sem er ekki markreitur. Notkunarleiðbeiningar leikja

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

Stig hvers leikmanns safnast upp frá 0 fyrir hvert skot. Fyrsti leikmaðurinn sem nær eða fer yfir tilgreind stig er sigurvegarinn.

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

1. Stig hvers leikmanns lækka frá upphafsstigi fyrir hvert skot. Fyrsti leikmaðurinn sem nær 0 stigum er sigurvegarinn.
2. Leikmenn geta valið ýmsar leikstillingar með því að nota "DOUBLE IN/OUT" hnappinn. (Sjá mynd að neðan)



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

Þegar "Double in" birtist þýðir það að leikurinn getur aðeins hafist með því að hitta í tvöfaldan reit (t.d. hitta í "Double Segment")

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

Þegar "Double out" birtist þýðir það að leikurinn getur aðeins endað með því að hitta í tvöfaldan reit - hins vegar ef stigið er 1 eða undir 0 eftir eina, tvær eða þrjár pílur þýðir það "bust" og leikmaðurinn fær engin stig og fer aftur í stigið sem hann byrjaði með og tilkynningin "Too High!" heyrir. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Þegar "Double in" og "Double out" birtast þýðir það að leikurinn verður að hefjast og endað með því að hitta í tvöfaldan reit.

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

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

1. (5, 10, 15, 20) Þýðir að hitta hvaða stigareit sem er til að fá stig.
2. 5 Hitta stigareiti frá 1 til 5 í röð
3. 10 Hitta stigareiti frá 1 til 10 í röð
4. 15 Hitta stigareiti frá 1 til 15 í röð
5. 20 Hitta stigareiti frá 1 til 20 í röð Eftir að eitt af ofangreindum stigum er valið ætti leikmaðurinn að kasta pílunum í reitinn samkvæmt leiðbeiningum - eftir hvert kast verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry"

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

1. (205, 210, 215, 220) Þýðir að þú getur aðeins hitt í tvöfalda stigareiti til að fá stig.
2. "205" Hitta stigareiti frá 1 til
5. "210" Hitta stigareiti frá 1 til 10. "215" Hitta stigareiti frá 1 til
15. "220" Hitta stigareiti frá 1 til 20.

3. Leikmaðurinn ætti að kasta pílunum í reitinn eins og ráðlagt er. Ef réttur reitur er hittur verður næsti reitur ráðlagður og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Þýðir að aðeins má hitta í þrefalda stigareiti til að fá stig. 305 Hitta stigareiti frá 1 til 5. 310 Hitta stigareiti frá 1 til 10. 315 Hitta stigareiti frá 1 til 15. 320 Hitta stigareiti frá 1 til 20.
2. Leikmaðurinn ætti að kasta pílunum í reitinn eins og ráðlagt er. Ef réttur reitur er hittur verður næsti reitur ráðlagður og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

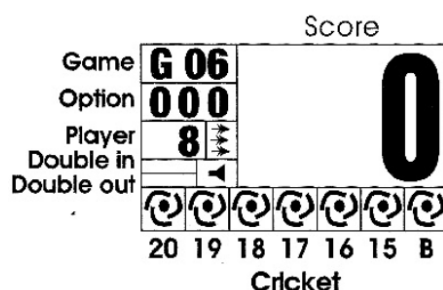
1. Gildir aðeins þegar hitt er í 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjuna (bull's-eye).
2. Sá leikmaður sem er fyrstur til að hitta alla ofangreinda reiti þrisvar sinnum er sigurvegarinn.

Hitta einfaldan stigareit - telur einu sinni Hitta tvöfaldan stigareit - telur tvisvar Hitta þrefaldan stigareit - telur þrisvar sinnum

3. "000" - Þú getur hitt hvaða reit sem er af 15, 16, 17, 18, 19, 20 og miðju. Hægt er að hitta þessa reiti í hvaða röð sem er.

"020" - Þú verður að hitta 20 þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 19, 18, 17, 16, 15 og miðju í röð. "025" - Þú verður að hitta miðjuna þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.

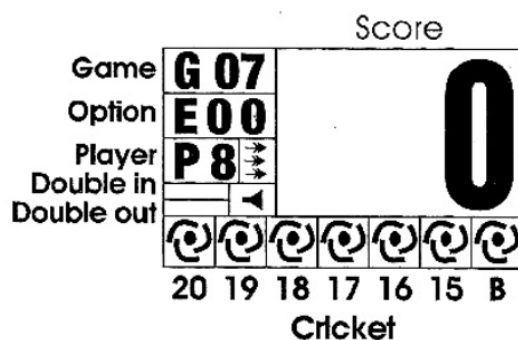
4. Hver reitur hefur þrjá "^" vísa. Þegar hitt er einu sinni kviknar á einum "^". Þegar kveikt er á öllum "^" er leiknum lokið. (Sjá mynd að neðan.)



5. Sá leikmaður sem kveikir fyrst á öllum "" er sigurvegarinn

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Gildir aðeins þegar hitt er í 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjuna.
2. Sá leikmaður sem er fyrstur til að hitta alla ofangreinda reiti þrisvar sinnum er sigurvegarinn. Hitta einfaldan stigareit – telur einu sinni Hitta tvöfaldan stigareit – telur tvisvar Hitta þrefaldan stigareit – telur þrisvar sinnum
3. "E00" - Þú getur hitt hvaða reit sem er af 15, 16, 17, 18, 19, 20 og miðju. Hægt er að hitta reitina í hvaða röð sem er. "E20"- Þú verður að hitta 20 reitinn þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 19, 18, 17, 16, 15 og miðju í röð. "E25" - Þú verður að hitta miðjuna þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.
4. Hver reitur hefur þrjá "" vísa. Þegar hitt er einu sinni kviknar á einum "".
5. Hver stigareitur er opinn og getur gefið stig aðeins eftir að hver leikmaður hefur hitt hann 3 sinnum, en honum verður lokað og gefur ekki stig ef allir leikmenn hitta hann 3 sinnum.
6. Hver leikmaður verður að reyna að hitta stigareitinn 3 sinnum svo hann fari í "opna" stöðu og geti byrjað að gefa stig.
7. Áður en andstæðingar ljúka 3 hittum til að opna stigareitinn getur leikmaðurinn haldið áfram að hitta aðra "opna" stigareiti fyrir sig til að fá hærri stig.
8. Eftir að allir leikmenn hafa lokið 3 hittum á sama stigareit verður þeim reit lokað og hann gefur ekki stig aftur. Leikmenn ættu að velja annan stigareit til að hitta fyrir stig.
9. Sá leikmaður sem fyrstur lokar öllum tilgreindum stigareitum með hæstu stigin eða sá leikmaður með hæstu stigin eftir að öllum reitum hefur verið lokað er sigurvegarinn. (Sjá mynd að neðan.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Gildir aðeins þegar hitt er í 15, 16, 17, 18, 19, 20 eða miðjuna.

2. Sá leikmaður sem fyrstur hittir alla ofangreinda reiti þrisvar sinnum er sigurvegarinn.

Hitta einfaldan stigareit – telur einu sinni Hitta tvöfaldan stigareit – telur tvisvar Hitta þrefaldan stigareit – telur þrisvar sinnum

3. "C00" - Þú getur hitt hvaða reit sem er af 15, 16, 17, 18, 19, 20 og miðju. Hægt er að hitta reitina í hvaða röð sem er. "C20"- Þú verður að hitta 20 þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 19, 18, 17, 16, 15 og miðju í röð. "C25" - Þú verður að hitta miðjuna þrisvar sinnum fyrst, fylgja svo eftir með 15, 16, 17, 18, 19, 20 í röð.

4. Hver reitur hefur þrjá "^" vísa. Þegar hitt er einu sinni kviknar á einum "^".

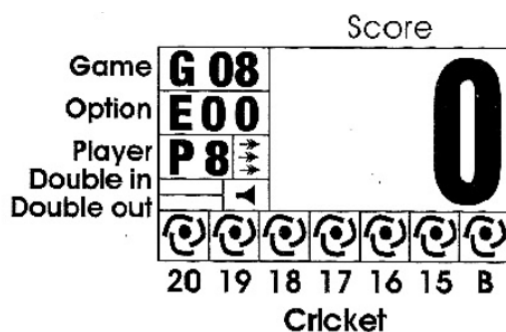
5. Hver stigareitur er opinn og getur gefið stig eftir að hver leikmaður hefur hitt hann 3 sinnum, en honum verður lokað og gefur ekki stig ef allir leikmenn hitta hann 3 sinnum.

6. Stigin sem núverandi leikmaður fær verða lögð við stig allra andstæðinga.

7. Hver leikmaður verður að reyna að hitta stigareitinn 3 sinnum svo hann geti farið í "opna" stöðu og geti þá gefið stig.

8. Áður en andstæðingar ljúka 3 hittum til að opna stigareitinn getur leikmaðurinn haldið áfram að hitta aðra "opna" stigareiti fyrir sig til að láta andstæðingana fá hærri stig.

9. Eftir að allir leikmenn hafa lokið 3 hittum á sama stigareit verður þeim reit lokað og hann gefur ekki stig aftur. Leikmenn ættu að velja annan stigareit til að hitta fyrir stig. 10. Sá leikmaður sem lokar öllum tilgreindum stigareitum með lægstu stigin eða sá leikmaður með lægstu stigin eftir að öllum reitum hefur verið lokað er sigurvegarinn. (Sjá mynd að neðan.)



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

1. Hægt er að velja (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) sem valið stig.
2. Leikmaðurinn ætti að hitta tölureitina frá 1 til 18 í röð. (Hitta 1 í fyrsta kasti, 2 í öðru kasti og svo framvegis). Ef hitt er í reitinn verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" fyrir hitt eða "Sorry" fyrir misheppnað kast.
3. Leikmaðurinn ætti að reyna að fá sem lægst stig. Ef þrjár pílar í umferð missa marks þýðir það "bad dart" og 5 stigum er bætt við. Ef hitt er í þrefaldan stigareit fást 1 stig (Eagle dart). Ef hitt er í tvöfaldan stigareit fást 2 stig (Bird dart). Ef hitt er í einfaldan stigareit fást 3 stig. Þú getur notað hvaða sem er af pílnum 3 til að ljúka umferð en aðeins síðasta pílan verður notuð til að reikna stig.
4. Ef þú hittir einfaldan stigareit með fyrstu pílu og færð 3 stig, geturðu ákveðið að fara í næstu umferð. En ef þú vilt fá lægra stig geturðu haldið áfram að kasta. En ef bæði síðustu 2 köstin missa marks færðu 5 stig að lokum.
5. Leikmaður sem nær eða fer yfir valið stig verður rekinn úr leiknum. Þegar aðeins einn leikmaður er eftir er sá leikmaður sigurvegarinn. Eða ef öllum 18 umferðum er lokið er leikmaðurinn með lægstu stigin sigurvegarinn.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Tölureitirnir verða sýndir sjálfkrafa af tölvunni, sá leikmaður sem hittir alla tilgreinda tölureiti 3 sinnum fyrst er sigurvegarinn. Ef hitt er í reitinn verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" ef hitt er eða "Sorry" ef þú missir af.
2. 132-Hitta í röðinni 15, 4, 8, 14,
3.
3. 141-Hitta í röðinni 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Hitta í röðinni 20, 16, 12, 6,
2.
5. 189- Hitta í röðinni 19, 10, 18, 5, 1.
6. Leikmaðurinn verður að hitta tölureit þrisvar sinnum og getur þá haldið áfram að hitta næsta tölureit. Hitta einfaldan stigareit, telur einu sinni. Hitta tvöfaldan stigareit, telur tvisvar. Hitta þrefaldan stigareit, telur þrisvar sinnum.

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

1. Valkostur (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) þýðir upphaflegt lífsgildi leikmannsins.
2. Hver leikmaður hefur grunnlífsgildi í upphafi. Þegar leikmaður hefur ekkert lífsgildi er hann úr leik. Fyrsti leikmaðurinn verður að hitta tölureitinn sem er gefinn út af handahófi.
3. Ef leikmaðurinn getur hitt markið með fyrstu eða annarri pílu getur leikmaðurinn búið til nýtt mark með því að nota þriðju pílna. Ef leikmaðurinn hittir markið með því að nota allar þrjár pílnar eða getur ekki búið til nýtt gilt mark, þá verður nýja markið gefið út af handahófi fyrir næsta leikmann. Ef þessi leikmaður getur ekki hitt markið með þremur pílum tapast stig, þetta mark verður þá reynt af næsta leikmanni stöðugt. Ef reiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" ef hitt er eða "Sorry" ef misst er af.
4. Það er gilt hitt ef einhver staður á marktölureitnum er hittur, sama hvort það er einfaldur, tvöfaldur eða þrefaldur stigareitur.
5. Þegar aðeins einn leikmaður hefur lífsgildi er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn.

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

1. Valkostur (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) þýðir upphaflegt lífsgildi leikmannsins.
2. Hver leikmaður hefur grunnlífsgildi í upphafi. Þegar leikmaður hefur ekkert lífsgildi er hann úr leik. Fyrsti leikmaðurinn sem er úti verður að hitta tölureitinn "target" af handahófi.
3. Ef leikmaðurinn getur hitt markið með fyrstu eða annarri pílu getur leikmaðurinn búið til nýtt mark með því að nota þriðju pílna. Ef leikmaðurinn hittir markið með því að nota allar þrjár pílnar eða getur ekki búið til nýtt og gilt mark, þá verður nýja markið gefið út af handahófi fyrir næsta leikmann. Ef þessi leikmaður getur ekki hitt markið með þremur pílum tapast stig, þetta mark verður reynt af næsta leikmanni. Ef reiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".
4. Það er aðeins gilt þegar hitt er í sama stigaflokk marktölureitsins.

5. Þegar aðeins einn leikmaður hefur lífsgildi er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn.

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

1. Valkostur (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.
2. Þegar farið er í leikinn sýna stigagluggarnir "SEL" (Select) til að segja leikmanninum að velja stigareit fyrir sjálfan sig. Fyrsti stigareiturinn sem leikmaðurinn hittir er valinn sem hans reitur. Ýttu svo á "NEXT" hnappinn til að láta næsta leikmann velja sinn stigareit. Eftir að allir leikmenn hafa valið sína stigareiti hefst leikurinn.
3. Eftir að allir leikmenn velja sína stigareiti geta þeir byrjað að hitta. Aðeins eftir að leikmaður hittir sinn eigin stigareit getur hann orðið morðingi (killer) í leiknum.
4. Þegar stigareitur leikmanns er hittur af morðingja andstæðings er stig tekið af þeim leikmanni. Lífstigin eru sýnd beint á skjánum. Hver leikmaður getur skoðað stig með því að ýta á "SCORES" hnappinn.
5. Ef leikmaðurinn er orðinn "killer" og hittir sinn eigin markreit verður hann ekki lengur "killer" og eitt stig verður dregið frá lífstigum hans.
6. Morðinginn ætti að leggja hart að sér við að taka stig af andstæðingum með því að hitta stigareiti andstæðinga.
7. Ef markreiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".
8. Valkostur (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) þýðir að leikmaðurinn getur orðið morðingi þegar hann hittir valda tölureitinn, sama hvort það er einfaldur, tvöfaldur eða þrefaldur stigareitur.
9. Þegar aðeins einn leikmaður hefur lífsgildi er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn. 10. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

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

1. Valkostur (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.
2. Þegar farið er í leikinn sýna stigagluggarnir "SEL" (Select) til að

gefa leikmanninum vísbendingu um að velja stigareit fyrir sjálfan sig. Fyrsti stigareiturinn sem leikmaðurinn hittir er valinn sem hans reitur. Ýttu svo á "NEXT" hnappinn til að láta næsta leikmann velja sinn stigareit. Eftir að allir leikmenn hafa valið sína stigareiti getur leikurinn hafist.

3. Eftir að allir leikmenn velja stigareitina geta þeir byrjað að hitta. Aðeins eftir að leikmaður hittir sinn eigin stigareit getur hann orðið morðingi í leiknum.

4. Þegar stigareitur leikmanns er hittur af morðingja andstæðings verður stig tekið af þessum leikmanni. Lífstigin eru sýnd beint á skjánum. Hver leikmaður getur skoðað stig með því að ýta á "SCORES" hnappinn.

5. Ef leikmaðurinn er orðinn "killer" og hittir sína eigin markreiti verður hann ekki lengur morðingi og eitt stig verður dregið frá lífstigum hans.

6. Morðinginn ætti að leggja hart að sér við að taka stig af andstæðingum með því að hitta stigareiti andstæðinga.

7. Ef reiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".

8. Valkostur (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) þýðir að leikmaðurinn getur aðeins orðið morðingi þegar hann hittir valda tölureitinn í tvöföldum stigaflokki.

9. Þegar aðeins einn leikmaður hefur lífsgildi er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn. 10. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

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

1. Valkostur (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.

2. Þegar farið er í leikinn sýna stigagluggarnir "SEL" (Select) til að segja leikmanninum að velja stigareit fyrir sjálfan sig. Fyrsti stigareiturinn sem leikmaðurinn hittir er valinn sem hans reitur. Ýttu svo á "NEXT" hnappinn til að láta næsta leikmann velja sinn stigareit. Eftir að allir leikmenn hafa valið sína stigareiti getur leikurinn hafist.

3. Eftir að allir leikmenn velja sína stigareiti geta þeir byrjað að hitta. Aðeins eftir að leikmaður hittir sinn stigareit getur hann orðið morðingi í leiknum.

4. Þegar stigareitur leikmanns er hittur af morðingjanum verður stig dregið frá þessum leikmanni. Lífstigin eru sýnd beint á skjánum. Hver leikmaður getur skoðað stig með því að ýta á "SCORES" hnappinn.
5. Ef leikmaðurinn er orðinn "killer" og hittir sitt eigið mark verður hann ekki lengur morðingi og mun missa eitt lífstig af þessu stigi.
6. Morðinginn ætti að leggja hart að sér við að taka stig af andstæðingum með því að hitta stigareiti andstæðinga.
7. Ef reiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".
8. Valkostur (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) þýðir að leikmaðurinn getur aðeins orðið morðingi þegar hann hittir valda tölureitinn í þreföldum stigaflokki.
9. Þegar aðeins einn leikmaður hefur lífsgildi er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn. 10. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

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

1. Valkostur (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.
2. Tölureitur er gefinn út af handahófi sem leikmaðurinn á að hitta. Leikmaðurinn verður að hitta hann innan tíu sekúndna, annars fellur þetta skot niður. Ef reiturinn er hittur verður næsti reitur gefinn til kynna og þú heyrir "Yes" eða "Sorry".
3. Hvert skot sem hittir í "markreitinn" einfaldan, tvöfaldan eða þrefaldan mun draga frá eitt stig.
4. Sá leikmaður sem nær stigum sínum niður í 0 fyrstur er sigurvegarinn.

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

1. Valkostur (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.
2. Leikmaðurinn ætti að reyna að fá hærri stig en eða jafnt og fyrra hæsta stig sem náðist í umferð. Þegar leikmaður fær færri stig en fyrri þriggja pílu samtals, er eitt (Líf) tekið af leikmanninum. Síðasti leikmaðurinn sem á (Líf) eftir er sigurvegarinn.
3. Leikmönnum er ekki leyft að eyða stigum. Ef leikmaðurinn ýtir á

START hnappinn beint eða engin af pílunum þeirra hittir reitina munu þeir einnig missa eitt (Líf).

4. Leikmaðurinn verður úr leik þegar lífsnúmer hans er 0 og hljóð heyrir sem áminning.

5. Þegar aðeins einn leikmaður er eftir er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn.

6. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum

5. Þegar aðeins einn leikmaður er eftir er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn.

6. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.

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

1. Valkostur (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) þýðir upphafslífsgildi leikmannsins.

2. Markmiðið er að slá lægsta stig þriggja pílu samtals. Þegar þrjár pílu samtals eru hærri en metið, þá er eitt (Líf) tekið af leikmanninum. Síðasti leikmaðurinn sem á (Líf) eftir er sigurvegarinn.

3. Leikmönnum er ekki leyft að eyða stigum. Ef leikmaðurinn ýtir á START hnappinn beint eða engin píla hittir reitina mun hann einnig missa eitt (Líf).

4. Leikmaðurinn verður úr leik þegar lífsnúmer hans er 0, og hljóð heyrir sem áminning.

5. Þegar aðeins einn leikmaður er eftir er leiknum lokið og sá leikmaður er sigurvegarinn.

6. Leikurinn ætti að vera spilaður af fleiri en 2 leikmönnum.