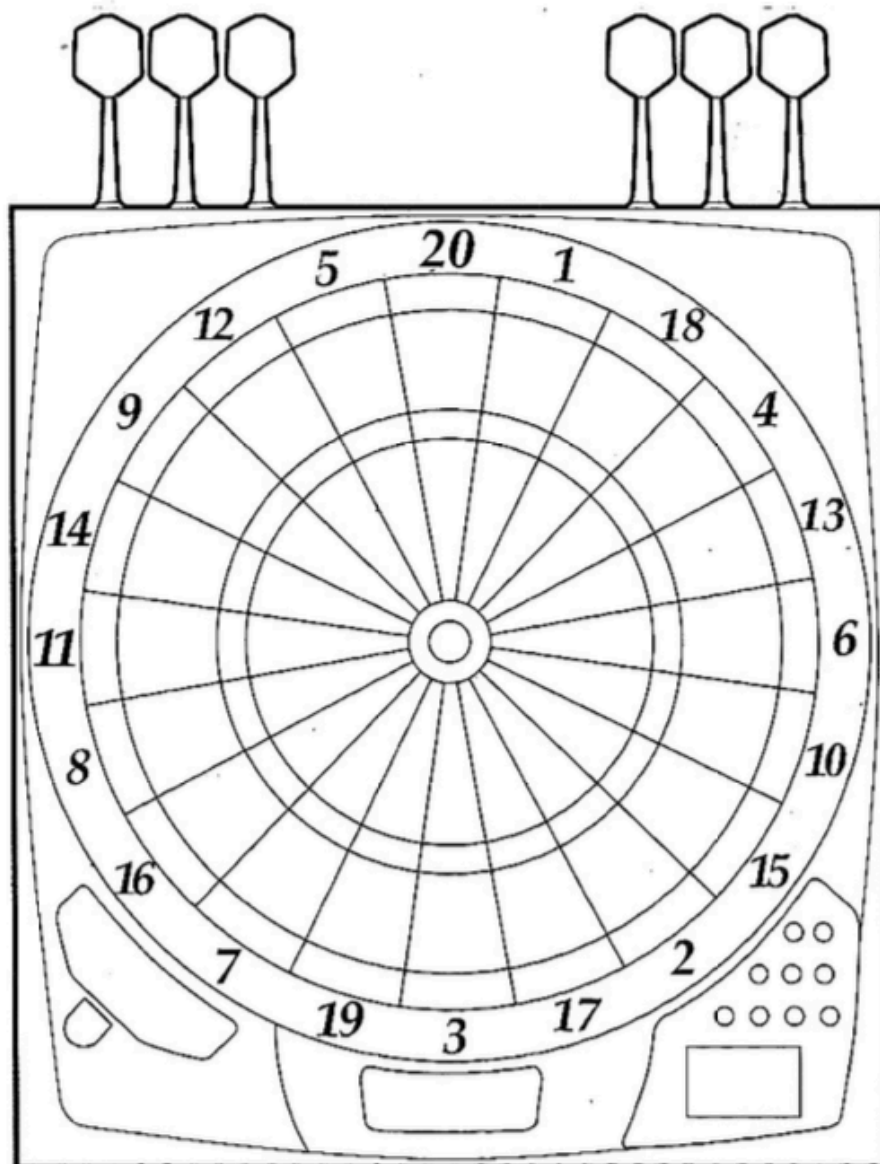


WORLD CHAMPION

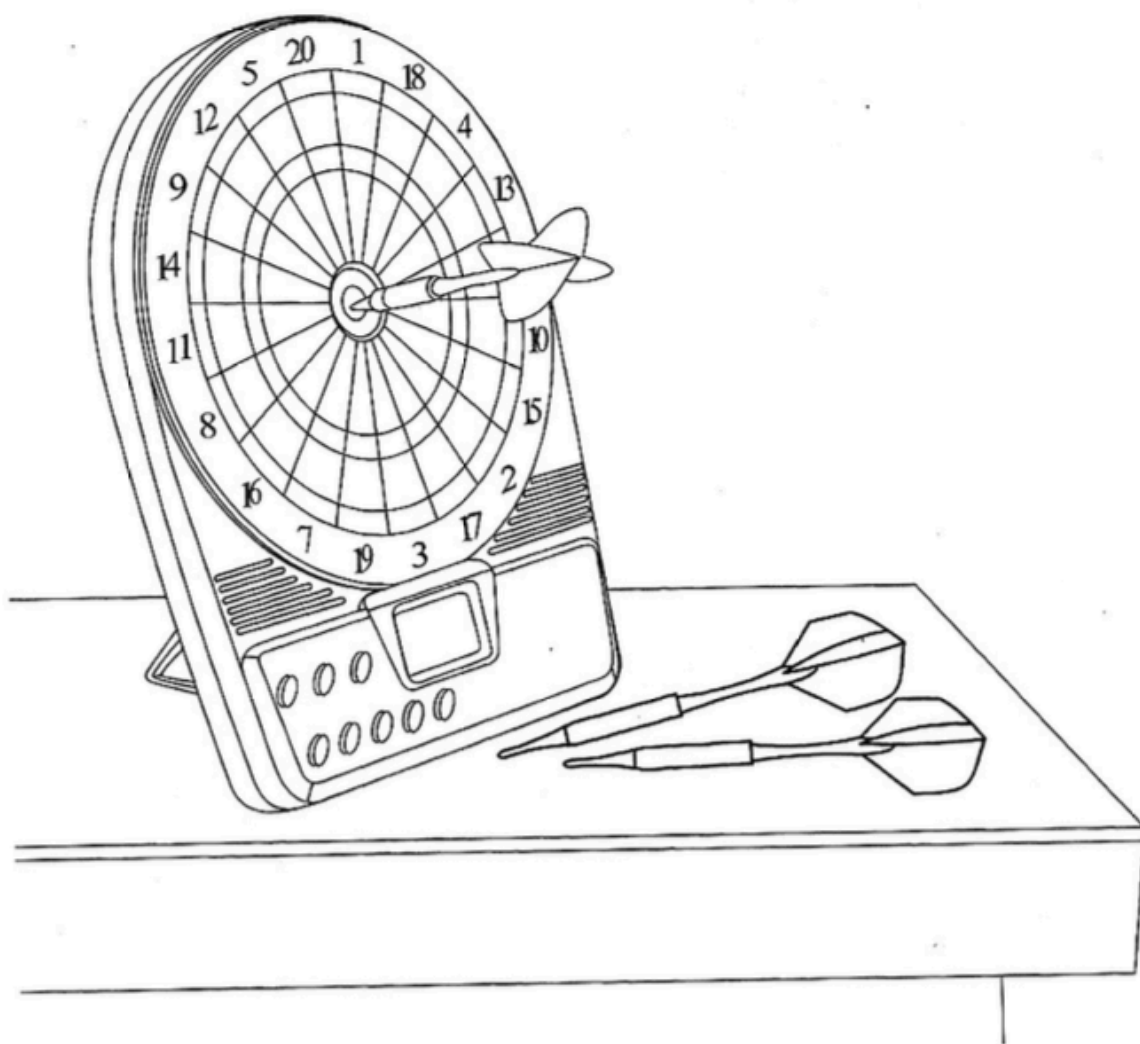


**ELEKTRONINĖ
STRĖLYČIŲ LENTA**

Nr. 189 / Nr. 289 / Nr. 489

Naudotojo vadovas ir žaidimų instrukcijos

WORLD CHAMPION



**Nr. 189 / Nr. 289 / Nr. 489 elektroninė
strėlyčių lenta
Naudotojo vadovas ir žaidimų instrukcijos**

Dėkojame, kad įsigijote M.Y elektroninę strėlyčių lentą.

Įspėjimas:

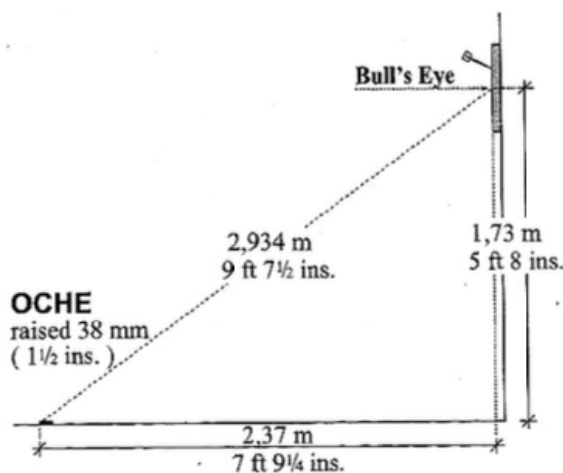
Ši strėlyčių lenta nėra žaislas ir turėtų būti naudojama tik prižiūrint kompetentingam suaugusiajam. Baigę žaisti įsitikinkite, kad strėlytės sudėtos saugiai ir nepasiekiamai mažiems vaikams.

Produkto savybės

- LCD ekranas
- Mėlynas LCD foninis apšvietimas
- Automatiškai skaičiuoja rezultatus
- Elektroniniai garsai strėlytėms pataikius į lentą
- 18 žaidimų su keliais lygiais ir parinktimis
- Daugiausiai 8 žaidėjai
- Automatiškai išsijungia po 30 minučių po žaidimo

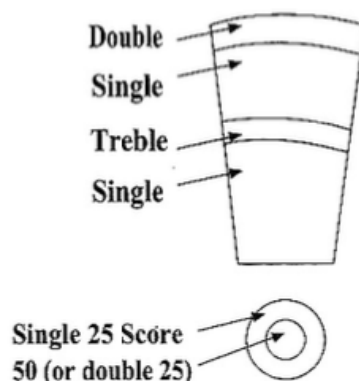
Standartinis paruošimas

Pasirinkite vietą ant sienos, kurioje būtų apie 3 laisvus metrus erdvės priekyje, kad pakabintumėte strėlyčių lentą 1.73 metrų aukštyje nuo grindų iki centro (Bull's Eye). Žaidėjai mesdami strėlytes turėtų stovėti 2.37 metrų atstumu (nuo metimo linijos) nuo lentos. (Žr. paveikslėlį)



Taškų skaičiavimo sistema

Segmentas	Rezultatas
Viengubi taškų segmentai	Rezultatas X1
Dvigubi taškų segmentai	Rezultatas X2
Trigubi taškų segmentai	Rezultatas X3
Vidinis žiedas	1 X 25
Centras (Bull's Eye)	50 (25X2)



Mygtukų apibrėžimai

1. Paspauskite „POWER“ mygtuką ir išgirde garsą žaidimas pereis į normalią darbinę būseną.
2. Naudokite „GAME“ mygtuką žaidimams pasirinkti (G01-G18). „GAME“ mygtuku taip pat galima išeiti iš žaidimo ir grįžti į pradinę būseną.
3. „OPTION“ mygtukas gali būti naudojamas pasirinkti žaidimo (G01-G18) potipį.
4. Naudokite „PLAYER“ mygtuką žaidėjų skaičiui pasirinkti prieš pradedant žaisti, numatytoji vertė yra 2.
5. „HANDICAP“ mygtukas (naudojamas žaidimo sudėtingumui pasirinkti). Pavyzdžiui, jei 4 žaidėjai vienu metu žaidžia žaidimą „G01“, pirmas žaidėjas gali pasirinkti 800, antras – 200, trečias – 500, o ketvirtas – 300.
6. „LIGHT“ mygtukas (naudojamas LCD foniniam apšvietimui įjungti arba išjungti).
7. „DOUBLE IN/OUT“ mygtukas naudojamas tik G02 žaidimui, išsamesnės informacijos ieškokite žaidimo instrukcijose.
8. „SOUND“ mygtukas naudojamas garsui pasirinkti arba nutildyti.
9. „ELIMINATE“ mygtukas naudojamas dabartinės strėlytės rezultatui ištrinti arba atkurti.
10. „START/NEXT“ mygtukas naudojamas žaidimui pradėti ir pereiti prie kito žaidėjo. Garso indikacija „Laser“ Šis garsas pasigirsta pataikius į viengubus taškų segmentus. „Double“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į dvigubą taškų segmentą. „Treble“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į trigubą taškų segmentą. „Bull's Eye“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į centrą.

„Too High“ Šis pranešimas pasigirsta, kai rezultatas atskaitomas iki 0 arba yra lygus 1, ir naudojamas tik žaidime „G02“.

„Score“ Šis pranešimas pasigirsta žaidėjui gavus taškų, naudojamas tik žaidimuose „G05“ ir „G06“.

„Close“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į segmentą, kuris užbaigia žaidimą.

„Open“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į segmentą, kuris atidaro arba pradeda žaidimą.

„Winner“ Šis pranešimas pasigirsta pasiekus laimėjimo rezultatą!

„NEXT PLAYER“ Šis pranešimas pasigirsta nurodant paspausti START/NEXT mygtuką, kai ankstesnis žaidėjas išmeta savo 3 strėlytes.

„Ye“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į „tikslinį“ segmentą.

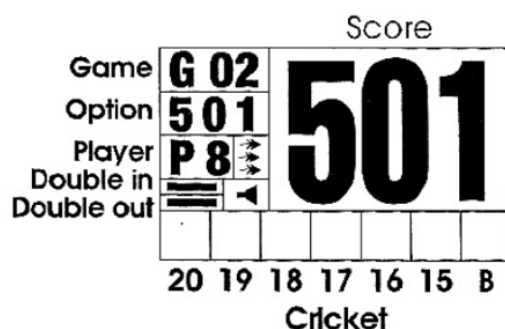
„SORRY“ Šis pranešimas pasigirsta pataikius į „ne tikslinį“ segmentą. Žaidimų valdymo instrukcija

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

Kiekvieno žaidėjo taškai bus sumuojami nuo 0 už kiekvieną pataikymą. Pirmasis žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs paskirtą rezultatą, yra laimėtojas.

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

1. Kiekvieno žaidėjo taškai bus mažinami nuo nustatyto rezultato už kiekvieną pataikymą. Pirmasis žaidėjas, pasiekęs 0 taškų rezultatą, yra laimėtojas.
2. Žaidėjai gali pasirinkti įvairius žaidimo režimus naudodami „DOUBLE IN/OUT“ mygtuką. (Žr. paveikslėlį žemiau)

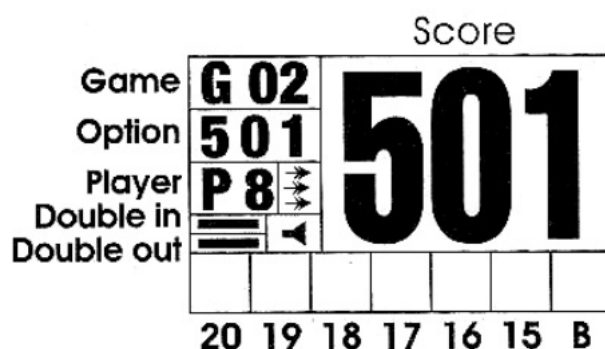


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kai rodoma „Double in“, tai reiškia, kad žaidimą galima pradėti tik pataikius į dvigubą segmentą (t. y. pataikius į „Double Segment“).

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

Kai rodoma „Double out“, tai reiškia, kad žaidimą galima baigti tik pataikius į dvigubą segmentą – tačiau jei po vienos, dviejų ar trijų strėlyčių metimo rezultatas yra 1 arba mažesnis už 0, tai reiškia „perpildymą“ (bust) ir žaidėjas negali užregistruoti jokio rezultato, grįžta prie rezultato, nuo kurio pradėjo, ir pasigirsta pranešimas „Too High!“. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Kai rodoma „Double in“ ir „Double out“, tai reiškia, kad žaidimas turi prasidėti ir baigtis pataikymu į dvigubą segmentą.



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

1. (5, 10, 15, 20) Reiškia pataikyti į bet kurį taškų segmentą, kad gautumėte taškų.
2. 5 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 5 iš eilės.
3. 10 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 10 iš eilės.
4. 15 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 15 iš eilės.
5. 20 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 20 iš eilės. Pasirinkus vieną iš aukščiau nurodytų lygių, žaidėjas turėtų mesti strėlytes į segmentą pagal duodamą nurodymą – po kiekvieno metimo bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.

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

1. (205, 210, 215, 220) Reiškia, kad taškus galite gauti tik pataikę į dvigubą taškų segmentą.
2. „205“ Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 10.
5. „210“ Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 10. „215“ Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 15. „220“ Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 20.

3. Žaidėjas turėtų mesti strėlytes į segmentą, kaip nurodyta. Jei pataikoma į teisingą segmentą, bus nurodytas kitas segmentas ir išgirsite „Yes“ arba „Sorry“.

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

1. (305, 310, 315, 320) Reiškia, kad taškus galite gauti tik pataikę į trigubą taškų segmentą. 305 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki

5. 310 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 10. 315 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 15. 320 Pataikykite į taškų segmentus nuo 1 iki 20.

2. Žaidėjas turėtų mesti strėlytes į segmentą, kaip nurodyta. Jei pataikoma į teisingą segmentą, bus nurodytas kitas segmentas ir išgirsite „Yes“ arba „Sorry“.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Galioja tik pataikius į 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba centrą (bull's-eye).

2. Žaidėjas, kuris pirmas tris kartus pataiko į visus aukščiau išvardintus segmentus, yra laimėtojas.

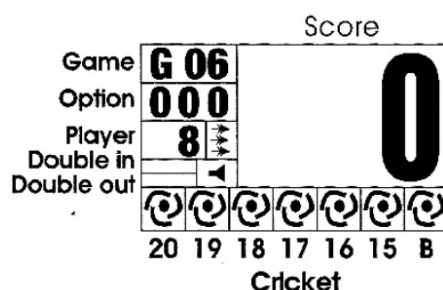
Pataikymas į viengubą segmentą – skaičiuojamas vieną kartą.

Pataikymas į dvigubą segmentą – skaičiuojamas du kartus. Pataikymas į trigubą segmentą – skaičiuojamas tris kartus.

3. „000“ – Galite pataikyti į bet kurį 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentą ir centrą. Šie segmentai gali būti pataikomi bet kokia tvarka.

„020“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į 20, tada iš eilės į 19, 18, 17, 16, 15 ir centrą. „025“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į centrą, tada iš eilės į 15, 16, 17, 18, 19, 20.

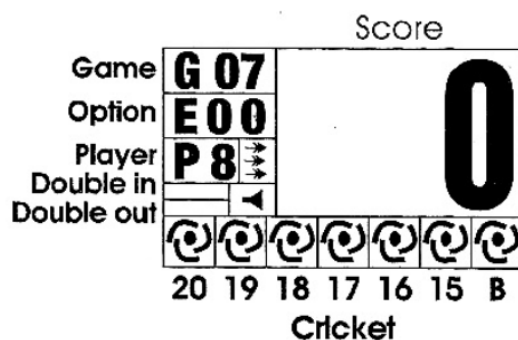
4. Kiekvienas segmentas turi tris „^“ indikatorius. Pataikius vieną kartą, užsidegs vienas „^“. Kai užsidega visi „^“, žaidimas baigtas. (Žr. paveikslėlį žemiau.)



5. Žaidėjas, kuris pirmas uždega visus „^“, yra laimėtojas.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Galioja tik pataikius į 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba centrą.
2. Žaidėjas, kuris pirmas tris kartus pataiko į visus aukščiau išvardintus segmentus, yra laimėtojas. Pataikymas į viengubą segmentą – skaičiuojamas vieną kartą. Pataikymas į dvigubą segmentą – skaičiuojamas du kartus. Pataikymas į trigubą segmentą – skaičiuojamas tris kartus.
3. „E00“ – Galite pataikyti į bet kurį 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentą ir centrą. Segmentai gali būti pataikomi bet kokia tvarka. „E20“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į 20 segmentą, tada iš eilės į 19, 18, 17, 16, 15 ir centrą. „E25“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į centrą, tada iš eilės į 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Kiekvienas segmentas turi tris „^“ indikatorius. Pataikius vieną kartą, užsidegs vienas „^“.
5. Kiekvienas taškų segmentas yra atviras ir gali rinkti taškus tik po to, kai kiekvienas žaidėjas į jį pataiko 3 kartus, tačiau jis bus uždarytas ir taškų rinkti nebus galima, jei visi žaidėjai į jį pataikys po 3 kartus.
6. Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pataikyti į taškų segmentą 3 kartus, kad jis įgytų „atvirą“ būseną ir būtų galima pradėti rinkti taškus.
7. Kol priešininkai nebaigė 3 pataikymų, kad atidarytų taškų segmentą, žaidėjas gali toliau pataikyti į kitus jam „atvirus“ taškų segmentus, kad gautų daugiau taškų.
8. Visiems žaidėjams atlikus po 3 pataikymus į tą patį taškų segmentą, šis segmentas bus uždarytas ir taškų už jį gauti nebebus galima. Žaidėjai turėtų pasirinkti kitą taškų segmentą.
9. Žaidėjas, kuris pirmas uždaro visus nurodytus taškų segmentus su didžiausiu rezultatu, arba žaidėjas, turintis didžiausią rezultatą po to, kai visi segmentai yra uždaryti, yra laimėtojas. (Žr. paveikslėlį žemiau.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Galioja tik pataikius į 15, 16, 17, 18, 19, 20 arba centrą.

2. Žaidėjas, kuris pirmas tris kartus pataiko į visus aukščiau išvardintus segmentus, yra laimėtojas.

Pataikymas į viengubą segmentą – skaičiuojamas vieną kartą.

Pataikymas į dvigubą segmentą – skaičiuojamas du kartus.

Pataikymas į trigubą segmentą – skaičiuojamas tris kartus.

3. „C00“ – Galite pataikyti į bet kurį 15, 16, 17, 18, 19, 20 segmentą ir centrą. Segmentai gali būti pataikomi bet kokia tvarka.

„C20“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į 20, tada iš eilės į 19, 18, 17, 16, 15 ir centrą. „C25“ – Pirmiausia turite tris kartus pataikyti į centrą, tada iš eilės į 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Kiekvienas segmentas turi tris „^“ indikatorius. Pataikius vieną kartą, užsidegs vienas „^“.

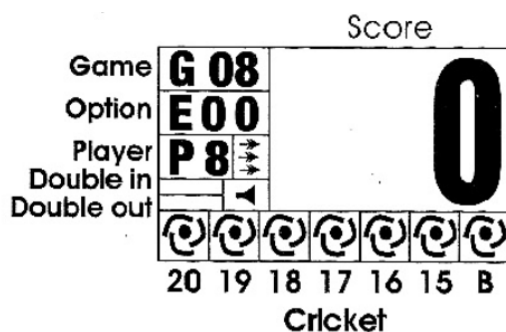
5. Kiekvienas taškų segmentas yra atviras ir gali rinkti taškus po to, kai kiekvienas žaidėjas į jį pataiko 3 kartus, tačiau jis bus uždarytas ir taškų rinkti nebus galima, jei visi žaidėjai į jį pataikys po 3 kartus.

6. Dabartinio žaidėjo surinkti taškai bus pridedami prie visų priešininkų rezultatų.

7. Kiekvienas žaidėjas turi stengtis pataikyti į taškų segmentą 3 kartus, kad jis įgytų „atvirą“ būseną ir būtų galima rinkti taškus.

8. Kol priešininkai nebaigė 3 pataikymų, kad atidarytų taškų segmentą, žaidėjas gali toliau pataikyti į kitus „atvirus“ taškų segmentus, kad priešininkai gautų daugiau taškų.

9. Visiems žaidėjams atlikus po 3 pataikymus į tą patį taškų segmentą, šis segmentas bus uždarytas ir taškų už jį gauti nebus galima. Žaidėjai turėtų pasirinkti kitą taškų segmentą. 10. Žaidėjas, kuris uždaro visus nurodytus taškų segmentus su mažiausiu rezultatu, arba žaidėjas, turintis mažiausią rezultatą po to, kai visi segmentai yra uždaryti, yra laimėtojas. (Žr. paveikslėlį žemiau.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) gali būti pasirinkta kaip tikslinis rezultatas.
2. Žaidėjas turėtų pataikyti į skaičių segmentus nuo 1 iki 18 iš eilės. (1 su pirmu metimu, 2 su antru metimu ir t. t.). Jei segmentas pataikomas, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ už pataikymą arba „Sorry“ už nepataikymą.
3. Žaidėjas turėtų stengtis gauti mažiausią rezultatą. Jei trys ėjimo strėlytės nepataiko, tai reiškia „blogą strėlytę“ ir pridedami 5 taškai. Jei pataikoma į trigubą segmentą, skiriamas 1 taškas (Eagle dart). Jei pataikoma į dvigubą segmentą, skiriami 2 taškai (Bird dart). Jei pataikoma į viengubą segmentą, skiriami 3 taškai. Ėjimui užbaigti galite naudoti bet kurią iš 3 strėlyčių, tačiau rezultatui skaičiuoti bus naudojama tik paskutinė strėlytė.
4. Jei pirmąją strėlytę pataikote į viengubą segmentą ir gaunate 3 taškus, galite nuspręsti pereiti prie kito ėjimo. Bet jei norite gauti mažesnę rezultatą, galite tęsti metimus. Tačiau jei abu paskutiniai metimai nepataikys, galiausiai gausite 5 taškus.
5. Žaidėjas, pasiekęs arba viršijęs pasirinktą rezultatą, bus pašalintas iš žaidimo. Kai lieka tik vienas žaidėjas, šis žaidėjas yra laimėtojas. Arba, jei baigiami visi 18 ėjimų, laimėtojas yra žaidėjas, surinkęs mažiausią rezultatą.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Kompiuteris automatiškai rodys skaičių segmentus, laimėtojas yra tas žaidėjas, kuris pirmas 3 kartus pataiko į visus nurodytus skaičių segmentus. Jei segmentas pataikomas, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“, jei pataikėte, arba „Sorry“, jei nepataikėte.
2. 132 – Pataikyti 15, 4, 8, 14, 3 segmentų seka.
3. 141 – Pataikyti 17, 13, 9, 7, 1 segmentų seka.
4. 168 – Pataikyti 20, 16, 12, 6, 2 segmentų seka.
5. 189 – Pataikyti 19, 10, 18, 5, 1 segmentų seka.
6. Žaidėjas turi tris kartus pataikyti į skaičių segmentą ir tada gali pereiti prie kito skaičių segmento. Pataikymas į viengubą segmentą skaičiuojamas vieną kartą. Pataikymas į dvigubą segmentą skaičiuojamas du kartus. Pataikymas į trigubą segmentą skaičiuojamas tris kartus.

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

1. Parinktis (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Kiekvienas žaidėjas pradžioje turi bazinę gyvybių vertę. Kai žaidėjas nebeturi gyvybių, jis iškrenta iš žaidimo. Pirmasis žaidėjas turi pataikyti į atsitiktinai nurodytą skaičių segmentą.
3. Jei žaidėjas gali pataikyti į tikslą naudodamas pirmąją arba antrąją strėlę, žaidėjas gali sukurti naują tikslą naudodamas trečiąją strėlę. Jei žaidėjas pataiko į tikslą naudodamas visas tris strėlytes arba negali sukurti naujo efektyvaus tikslo, tada naujas tikslas bus duodamas atsitiktinai kitam žaidėjui. Jei šis žaidėjas negali pataikyti į tikslą trimis strėlytėmis, prarandamas taškas, tada į šį tikslą toliau bandys pataikyti kitas žaidėjas. Jei į segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“, jei pataikėte, arba „Sorry“, jei nepataikėte.
4. Pataikymas laikomas galiojančiu, jei pataikoma į bet kurią tikslinio skaičiaus segmento vietą, nesvarbu, ar tai viengubas, dvigubas ar trigubas segmentas.
5. Kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis gyvybių, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.

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

1. Parinktis (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Kiekvienas žaidėjas pradžioje turi bazinę gyvybių vertę. Kai žaidėjas nebeturi gyvybių, jis iškrenta iš žaidimo. Pirmasis žaidėjas, kuris iškrenta, turi pataikyti į atsitiktinį skaičių segmento „tikslą“.
3. Jei žaidėjas gali pataikyti į tikslą naudodamas pirmąją arba antrąją strėlę, žaidėjas gali sukurti naują tikslą naudodamas trečiąją strėlę. Jei žaidėjas pataiko į tikslą naudodamas visas tris strėlytes arba negali sukurti naujo ir efektyvaus tikslo, tada naujas tikslas bus duodamas atsitiktinai kitam žaidėjui. Jei šis žaidėjas negali pataikyti į tikslą trimis strėlytėmis, prarandamas taškas, į šį tikslą bandys pataikyti kitas žaidėjas. Jei į segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.
4. Galioja tik pataikius į tą pačią tikslinio skaičiaus segmento taškų dalį.

5. Kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis gyvybių, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.

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

1. Parinktis (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Įėjus į žaidimą, rezultatų languose rodoma „SEL“ (Select), nurodant žaidėjui pasirinkti sau taškų segmentą. Pirmasis žaidėjo pataikytas taškų segmentas pasirenkamas kaip jo segmentas. Tada paspauskite „NEXT“ mygtuką, kad kitas žaidėjas galėtų pasirinkti savo taškų segmentą. Visiems žaidėjams pasirinkus savo taškų segmentus, žaidimas prasideda.
3. Visiems žaidėjams pasirinkus savo taškų segmentus, jie gali pradėti mėtyti. Tik po to, kai žaidėjas pataiko į savo taškų segmentą, jis gali tapti žudiku (killer) viso žaidimo metu.
4. Kai žaidėjo taškų segmentą pataiko priešininkas žudikas, iš šio žaidėjo atimamas taškas. Gyvybės taškai rodomi tiesiogiai ekrane. Kiekvienas žaidėjas gali peržiūrėti rezultatą paspaudęs „SCORES“ mygtuką.
5. Jei žaidėjas tapo „žudiku“ ir pataiko į savo tikslinį segmentą, jis nebebus „žudikas“ ir vienas taškas bus atimtas iš jo gyvybės taškų.
6. Žudikas turėtų stengtis atimti taškus iš priešininkų pataikydamas į priešininko taškų segmentą.
7. Jei į tikslinį segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.
8. Parinktis (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku pataikęs į pasirinktą skaičių segmentą, nesvarbu, ar tai viengubas, dvigubas ar trigubas segmentas.
9. Kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis gyvybių, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.
10. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.

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

1. Parinktis (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Įėjus į žaidimą, rezultatų languose rodoma „SEL“ (Select), kad

užuoamina žaidėjui pasirinkti sau taškų segmentą. Pirmasis žaidėjo pataikytas taškų segmentas pasirenkamas naudoti kaip jo segmentas. Tada paspauskite „NEXT“ mygtuką, kad kitas žaidėjas pasirinktų savo taškų segmentą. Visiems žaidėjams pasirinkus savo taškų segmentus, žaidimas gali prasidėti.

3. Visiems žaidėjams pasirinkus taškų segmentus, jie gali pradėti mėtyti. Tik po to, kai žaidėjas pataiko į savo taškų segmentą, jis gali tapti žudiku viso žaidimo metu.

4. Kai žaidėjo taškų segmentą pataiko priešininkas žudikas, iš šio žaidėjo bus atimtas taškas. Gyvybės taškai rodomi tiesiogiai ekrane. Kiekvienas žaidėjas gali peržiūrėti rezultatą paspaudęs „SCORES“ mygtuką.

5. Jei žaidėjas tapo „žudiku“ ir pataiko į savo tikslinius segmentus, jis nebebus žudikas ir vienas taškas bus atimtas iš jo gyvybės taškų.

6. Žudikas turėtų stengtis atimti taškus iš priešininkų pataikydamas į priešininko taškų segmentą.

7. Jei į segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.

8. Parinktis (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku tik tada, kai pataiko į pasirinktą skaičių segmentą su dviguba taškų dalimi.

9. Kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis gyvybių, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas. 10. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.

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

1. Parinktis (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.

2. Įėjus į žaidimą, rezultatų languose rodoma „SEL“ (Select), nurodant žaidėjui pasirinkti sau taškų segmentą. Pirmasis žaidėjo pataikytas taškų segmentas pasirenkamas naudoti kaip jo segmentas. Tada paspauskite „NEXT“ mygtuką, kad kitas žaidėjas pasirinktų savo taškų segmentą. Visiems žaidėjams pasirinkus savo taškų segmentus, žaidimas gali prasidėti.

3. Visiems žaidėjams pasirinkus savo taškų segmentus, jie gali pradėti mėtyti. Tik po to, kai žaidėjas pataiko į savo taškų segmentą, jis gali tapti žudiku viso žaidimo metu.

4. Kai žaidėjo taškų segmentą pataiko žudikas, iš šio žaidėjo bus atimtas taškas. Gyvybės taškai rodomi tiesiogiai ekrane. Kiekvienas žaidėjas gali peržiūrėti rezultatą paspaudęs „SCORES“ mygtuką.
5. Jei žaidėjas tapo „žudiku“ ir pataiko į savo tikslą, jis nebebus žudikas ir praras vieną gyvybės tašką iš šio rezultato.
6. Žudikas turėtų stengtis atimti taškus iš priešininkų pataikydamas į priešininko taškų segmentą.
7. Jei į segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.
8. Parinktis (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) reiškia, kad žaidėjas gali tapti žudiku tik tada, kai pataiko į pasirinktą skaičių segmentą su triguba taškų dalimi.
9. Kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis gyvybių, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas. 10. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.

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

1. Parinktis (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Žaidėjui atsitiktinai duodamas skaičių segmentas, į kurį reikia pataikyti. Žaidėjas turi pataikyti į jį per dešimt sekundžių, kitaip šis metimas bus atimtas. Jei į segmentą pataikoma, bus nurodytas kitas segmentas ir būsite informuoti „Yes“ arba „Sorry“.
3. Kiekvienas metimas, pataikantis į „tikslinį“ segmentą (viengubą, dvigubą ar trigubą), sumažins vieną tašką.
4. Žaidėjas, kurio taškai pirmiausia sumažinami iki 0, yra laimėtojas.

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

1. Parinktis (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.
2. Žaidėjas turėtų stengtis surinkti daugiau taškų arba tiek pat, kiek buvo ankstesnis didžiausias per ėjimą surinktas rezultatas. Kai žaidėjas surenka mažiau nei ankstesnė trijų strėlyčių suma, iš žaidėjo atimama viena (gyvybė). Paskutinis žaidėjas, kuriam liko (gyvybė), yra laimėtojas.
3. Žaidėjams neleidžiama ištrinti taškų. Jei žaidėjas paspaudžia

START mygtuką tiesiogiai arba nė viena iš jų strėlyčių nepataiko į segmentus, jie taip pat praras vieną (gyvybę).

4. Žaidėjas bus pašalintas, kai jo gyvybių skaičius bus 0, ir kaip priminimas pasigirs garsas.

5. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.

6. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.

5. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.

6. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.

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

1. Parinktis (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) reiškia pradinę žaidėjo gyvybių vertę.

2. Tikslas yra viršyti mažiausią bendrą trijų strėlyčių rezultatą. Kai trijų strėlyčių suma yra didesnė už rekordą, iš žaidėjo atimama viena (gyvybė). Paskutinis žaidėjas, kuriam liko (gyvybė), yra laimėtojas.

3. Žaidėjams neleidžiama ištrinti taškų. Jei žaidėjas paspaudžia START mygtuką tiesiogiai arba jokia strėlytė nepataiko į segmentus, jis taip pat praras vieną (gyvybę).

4. Žaidėjas bus pašalintas, kai jo gyvybių skaičius bus 0, ir kaip priminimas pasigirs garsas.

5. Kai lieka tik vienas žaidėjas, žaidimas baigiasi ir šis žaidėjas yra laimėtojas.

6. Žaidimą turėtų žaisti daugiau nei 2 žaidėjai.