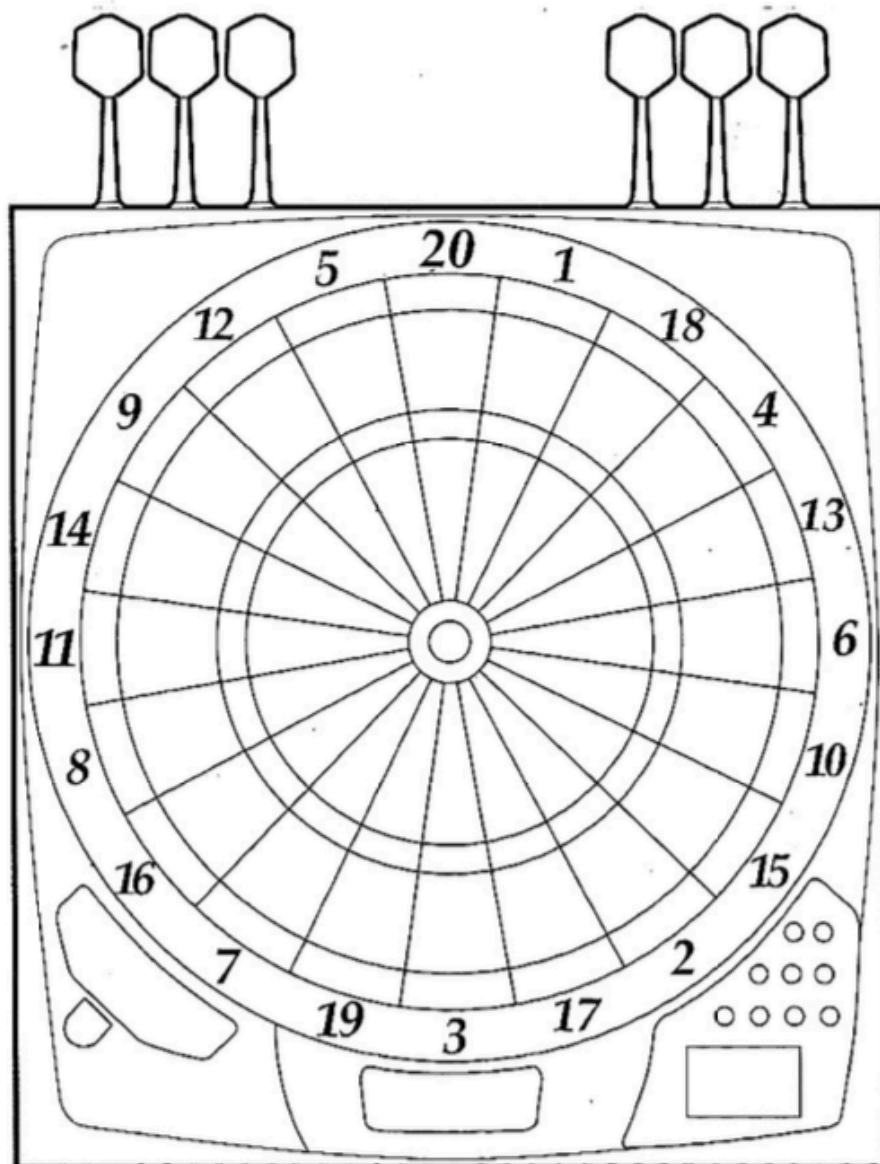


WORLD CHAMPION

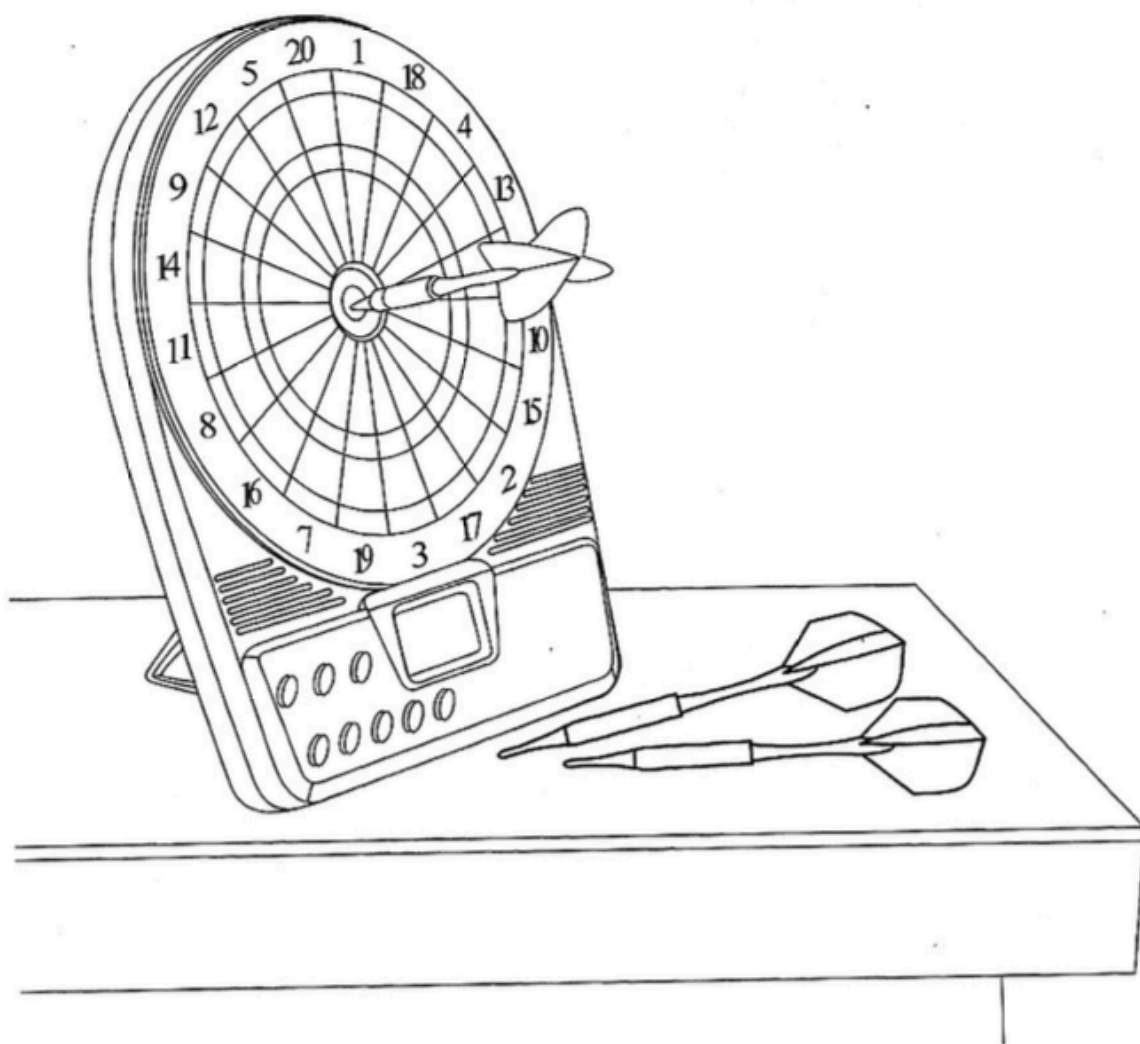


**ELEKTRONISKAIS
ŠAUTRIŅU MĒRKIS**

No.189 / No.289 / No.489

**Lietotāja rokasgrāmata un spēļu
instrukcijas**

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektroniskais
šautriņu mērķis
Lietotāja rokasgrāmata un spēļu
instrukcijas**

Paldies, ka iegādājāties M.Y elektronisko šautriņu mērķi.

Brīdinājums:

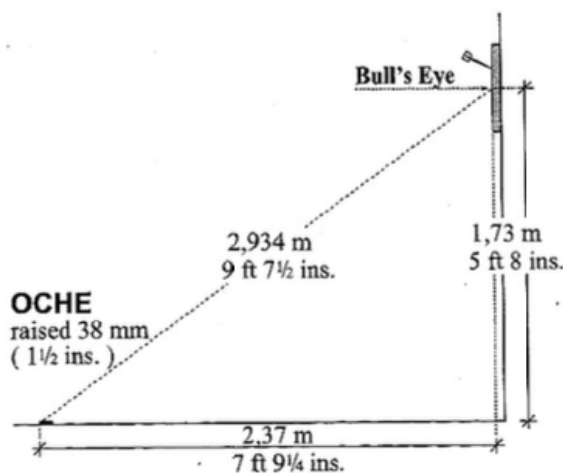
Šis šautriņu mērķis nav rotaļlieta, un to drīkst lietot tikai kompetenta pieaugušā uzraudzībā. Pēc spēles beigām pārliecinieties, ka šautriņas ir novietotas drošā un maziem bērniem nepieejamā vietā.

Produkta īpašības

- LCD ekrāns
- Zils LCD fona apgaismojums
- Automātiska rezultātu aprēķināšana
- Elektroniski skaņas signāli, šautriņām trāpot mērķi
- 18 spēles ar vairākiem līmeņiem un opcijām
- Maksimāli 8 spēlētāji
- Automātiska izslēgšanās 30 minūtes pēc spēles beigām

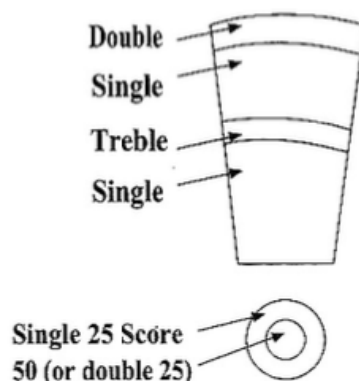
Standarta uzstādīšana

Izvēlieties vietu pie sienas ar aptuveni 3 brīviem metriem priekšpusē, lai piekārtu šautriņu mērķi 1.73 metru augstumā no grīdas līdz mērķa centram (Bull's Eye). Metot šautriņas, spēlētājiem jāstāv 2.37 metru attālumā (oche) no mērķa. (Skatīt attēlu)



Punktu skaitīšanas sistēma

Segments	Rezultāts
Vienkāršie segmenti	Rezultāts X1
Dubultie segmenti	Rezultāts X2
Trīskāršie segmenti	Rezultāts X3
Iekšējais gredzens	1 X 25
Centrs (Bull's Eye)	50 (25X2)



Pogu definīcijas

1. Nospiediet pogu "POWER", un pēc skaņas signāla spēle pāries normālā darba režīmā.
2. Izmantojiet pogu "GAME", lai izvēlētos spēles (G01-G18). Ar pogu "GAME" var arī iziet no spēles un atgriezties sākotnējā stāvoklī.
3. Pogus "OPTION" var izmantot, lai izvēlētos spēles (G01-G18) apakšspēli.
4. Pirms spēles izmantojiet pogu "PLAYER", lai izvēlētos spēlētāju skaitu; noklusējuma vērtība ir 2.
5. Poga "HANDICAP" (izmanto, lai izvēlētos spēles sarežģītību). Piemēram, ja 4 spēlētāji vienlaikus spēlē spēli "G01", pirmais spēlētājs var izvēlēties 800, otrais – 200, trešais – 500 un ceturtais – 300.
6. Poga "LIGHT" (izmanto, lai ieslēgtu vai izslēgtu LCD fona apgaismojumu).
7. Poga "DOUBLE IN/OUT" tiek izmantota tikai spēlei G02, sīkāku informāciju skatiet spēles instrukcijās.
8. Poga "SOUND" tiek izmantota, lai izvēlētos skaņu vai klusuma režīmu.
9. Poga "ELIMINATE" tiek izmantota, lai dzēstu vai atjaunotu pašreizējās šautriņas rezultātu.
10. Poga "START/NEXT" tiek izmantota, lai sāktu spēli un pārietu pie nākamā spēlētāja. Skaņas indikācija "Laser" – šī skaņa atskan, kad tiek trāpīts vienkāršajos punktu segmentos. "Double" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts dubultajā segmentā. "Treble" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts trīskāršajā segmentā. "Bull's Eye" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts centrā.

"Too High" – šis paziņojums atskan, kad rezultāts tiek noskaitīts līdz 0 vai ir vienāds ar 1, un tiek izmantots tikai spēlē "G02".

"Score" – šis paziņojums atskan, kad spēlētājs iegūst punktus, izmantots tikai spēlēs "G05" un "G06".

"Close" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts segmentā, kas pabeidz spēli.

"Open" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts segmentā, kas atver vai sāk spēli.

"Winner" – šis paziņojums atskan, kad tiek sasniegts uzvaras rezultāts! "NEXT PLAYER" – šis paziņojums norāda, ka jānospiež poga START/NEXT, jo iepriekšējais spēlētājs ir izmetis savas 3 šautriņas.

"Ye" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts "mērķa" segmentā.

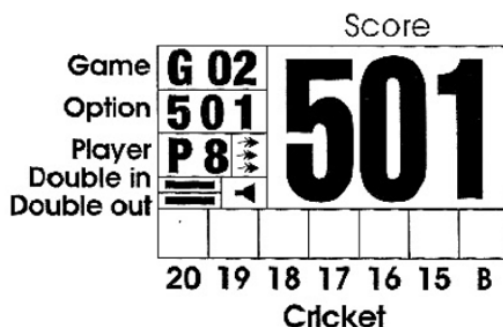
"SORRY" – šis paziņojums atskan, kad tiek trāpīts segmentā, kas nav mērķis. Spēļu darbības instrukcijas

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

Katra spēlētāja punkti tiks summēti no 0 par katru trāpījumu. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz noteikto punktu skaitu, ir uzvarētājs.

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

1. Katra spēlētāja punkti tiks atņemti no iestatītā rezultāta par katru trāpījumu. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz 0 punktus, ir uzvarētājs.
2. Spēlētāji var izvēlēties dažādus spēles režīmus, izmantojot pogu "DOUBLE IN/OUT". (Skatīt attēlu zemāk)

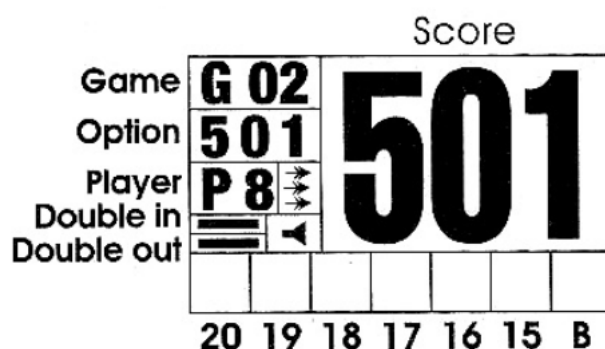


Double in (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Kad tiek rādīts "Double in", tas nozīmē, ka spēli var sākt, tikai trāpot dubultajā segmentā (t.i., trāpot "Double Segment").

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

Kad tiek rādīts "Double out", tas nozīmē, ka spēli var pabeigt, tikai trāpot dubultajā segmentā - tomēr, ja pēc vienas, divu vai trīs šautriņu mešanas rezultāts ir 1 vai mazāks par 0, tas nozīmē "bust" (pārsniegts), un spēlētājs nevar reģistrēt nevienu punktu, atgriežas pie rezultāta, ar kuru sāka gājienu, un atskan paziņojums "Too High!". Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Kad tiek rādīts "Double in" un "Double out", tas nozīmē, ka spēle ir jāsāk un jābeidz ar trāpījumu dubultajā segmentā.



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

1. (5, 10, 15, 20) nozīmē trāpīt jebkurā punktu segmentā, lai iegūtu punktus.
2. 5 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 5 secībā.
3. 10 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 10 secībā.
4. 15 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 15 secībā.
5. 20 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 20 secībā. Pēc viena no iepriekš minētajiem līmeņiem izvēles spēlētājam jāmet šautriņas segmentā, pamatojoties uz sniegto norādi - pēc katra metiena tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) nozīmē, ka punktus var iegūt, tikai trāpot dubultajos segmentos.
2. "205" - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz
5. "210" - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 10. "215" - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 15. "220" - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 20.

3. Spēlētājam jāmet šautriņas segmentā atbilstoši norādījumiem. Ja tiek trāpīts pareizajā segmentā, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) nozīmē, ka punktus var iegūt, tikai trāpot trīskāršajos segmentos. 305 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 5. 310 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 10. 315 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 15. 320 - Trāpīt punktu segmentos no 1 līdz 20.
2. Spēlētājam jāmet šautriņas segmentā atbilstoši norādījumiem. Ja tiek trāpīts pareizajā segmentā, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

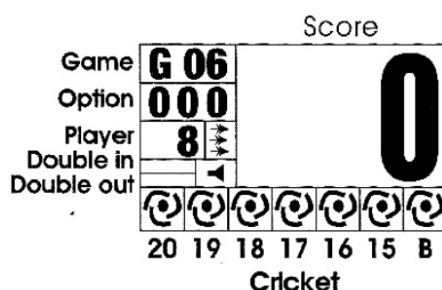
1. Trāpījums ir derīgs tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai centrā (bull's-eye).
2. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visos iepriekš minētajos segmentos.

Trāpījums vienkāršajā segmentā - skaitās vienu reizi. Trāpījums dubultajā segmentā - skaitās divas reizes. Trāpījums trīskāršajā segmentā - skaitās trīs reizes.

3. "000" - Jūs varat trāpīt jebkurā no 15, 16, 17, 18, 19, 20 un centra segmentiem. Šajos segmentos var trāpīt jebkurā secībā.

"020" - Vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi 19, 18, 17, 16, 15 un centrā. "025" - Vispirms trīs reizes jātrāpa centrā, pēc tam secīgi 15, 16, 17, 18, 19, 20.

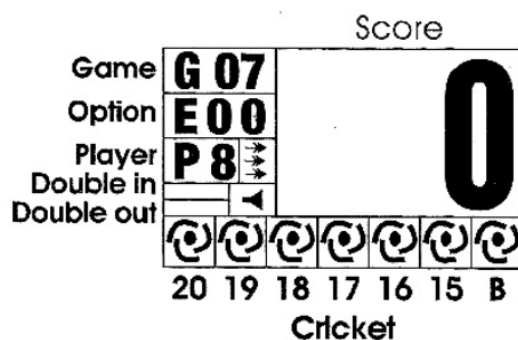
4. Katram segmentam ir trīs "^" indikatori. Kad tajā trāpa vienu reizi, iedegas viens "^". Kad visi "^" ir iedegušies, spēle ir beigusies. (Skatīt attēlu zemāk.)



5. Spēlētājs, kurš pirmais ieslēdz visus "^", ir uzvarētājs.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Trāpījums ir derīgs tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai centrā.
2. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visos iepriekš minētajos segmentos. Trāpījums vienkāršajā segmentā – skaitās vienu reizi. Trāpījums dubultajā segmentā – skaitās divas reizes. Trāpījums trīskāršajā segmentā – skaitās trīs reizes.
3. "E00" - Jūs varat trāpīt jebkurā no 15, 16, 17, 18, 19, 20 un centra segmentiem. Segmentos var trāpīt jebkurā secībā. "E20" - Vispirms trīs reizes jātrāpa 20 segmentā, pēc tam secīgi 19, 18, 17, 16, 15 un centrā. "E25" - Vispirms trīs reizes jātrāpa centrā, pēc tam secīgi 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Katram segmentam ir trīs "^" indikatori. Kad tajā trāpa vienu reizi, iedegas viens "^".
5. Katrs punktu segments ir atvērts un var dot punktus tikai pēc tam, kad katrs spēlētājs tajā ir trāpījis 3 reizes, bet tas tiks slēgts un tajā nevarēs gūt punktus, ja visi spēlētāji tajā būs trāpījuši 3 reizes.
6. Katram spēlētājam jāmēģina trāpīt punktu segmentā 3 reizes, lai tas pārietu "open" (atvērtā) statusā un varētu sākt gūt punktus.
7. Pirms pretinieki pabeidz 3 trāpījumus, lai atvērtu punktu segmentu, spēlētājs var turpināt trāpīt citos viņam/viņai "atvērtajos" segmentos, lai iegūtu vairāk punktu.
8. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir pabeiguši 3 trāpījumus tajā pašā segmentā, šis segments tiks slēgts un tajā vairs nevarēs gūt punktus. Spēlētājiem jāizvēlas cits segments punktu gūšanai.
9. Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš pirmais aizver visus norādītos segmentus ar augstāko rezultātu, vai spēlētājs ar augstāko rezultātu pēc tam, kad visi segmenti ir aizvērti. (Skatīt attēlu zemāk.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Trāpījums ir derīgs tikai tad, ja tiek trāpīts 15, 16, 17, 18, 19, 20 vai centrā.

2. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais trīs reizes trāpa visos iepriekš minētajos segmentos.

Trāpījums vienkāršajā segmentā – skaitās vienu reizi. Trāpījums dubultajā segmentā – skaitās divas reizes. Trāpījums trīskāršajā segmentā – skaitās trīs reizes.

3. "C00" - Jūs varat trāpīt jebkurā no 15, 16, 17, 18, 19, 20 un centra segmentiem. Segmentos var trāpīt jebkurā secībā. "C20" - Vispirms trīs reizes jātrāpa 20, pēc tam secīgi 19, 18, 17, 16, 15 un centrā. "C25" - Vispirms trīs reizes jātrāpa centrā, pēc tam secīgi 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Katram segmentam ir trīs "^" indikatori. Kad tajā trāpa vienu reizi, iedegas viens "^".

5. Katrs punktu segments ir atvērts un var dot punktus pēc tam, kad katrs spēlētājs tajā ir trāpījis 3 reizes, bet tas tiks slēgts un tajā nevarēs gūt punktus, ja visi spēlētāji tajā būs trāpījuši 3 reizes.

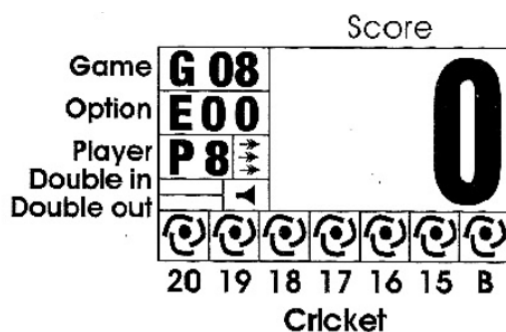
6. Pašreizējā spēlētāja gūtie punkti tiks pieskaitīti visu pretinieku rezultātiem.

7. Katram spēlētājam jāmēģina trāpīt punktu segmentā 3 reizes, lai tas pārietu "open" statusā un varētu sākt gūt punktus.

8. Pirms pretinieki pabeidz 3 trāpījumus, lai atvērtu segmentu, spēlētājs var turpināt trāpīt citos "atvērtajos" segmentos, lai liktu pretiniekiem iegūt vairāk punktu.

9. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir pabeiguši 3 trāpījumus tajā pašā segmentā, šis segments tiks slēgts un tajā vairs nevarēs gūt punktus. Spēlētājiem jāizvēlas cits segments punktu gūšanai. 10.

Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš aizver visus norādītos segmentus ar zemāko rezultātu, vai spēlētājs ar zemāko rezultātu pēc tam, kad visi segmenti ir aizvērti. (Skatīt attēlu zemāk.)



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

1. Kā izvēlēto rezultātu var izvēlēties (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90).
2. Spēlētājam secīgi jātrāpa skaitļu segmentos no 1 līdz 18. (1 ar pirmo metienu, 2 ar otro metienu utt.). Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" par trāpījumu vai "Sorry" par garām aizšautu šautriņu.
3. Spēlētājam jāmēģina iegūt pēc iespējas mazāks rezultāts. Ja trīs gājiena šautriņas aizlido garām, tas nozīmē "bad dart" (slikta šautriņa) un tiek pieskaitīti 5 punkti. Ja tiek trāpīts trīskāršajā segmentā, tiek piešķirts 1 punkts (Eagle dart). Ja tiek trāpīts dubultajā segmentā, tiek piešķirti 2 punkti (Bird dart). Ja tiek trāpīts vienkāršajā segmentā, tiek piešķirti 3 punkti. Gājiena pabeigšanai var izmantot jebkuru no 3 šautriņām, bet rezultāta aprēķināšanai tiks izmantota tikai pēdējā šautriņa.
4. Ja ar pirmo šautriņu trāpāt vienkāršajā segmentā un iegūstat 3 punktus, varat izlemt pāriet uz nākamo gājienu. Bet, ja vēlaties iegūt mazāku rezultātu, varat turpināt mest. Bet, ja abi pēdējie 2 metieni būs garām, jūs beigās saņemsiet 5 punktus.
5. Spēlētājs, kurš sasniedz vai pārsniedz izvēlēto rezultātu, tiks izslēgts no spēles. Kad palicis tikai viens spēlētājs, šis spēlētājs ir uzvarētājs. Vai arī, ja visi 18 gājieni ir pabeigti, uzvarētājs ir spēlētājs ar zemāko rezultātu.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Dators automātiski parādīs skaitļu segmentus; uzvarētājs ir tas spēlētājs, kurš pirmais 3 reizes trāpa visos norādītajos skaitļu segmentos. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes", ja ir trāpīts, vai "Sorry", ja esat aizmetis garām.
2. 132 - Trāpīt secībā 15, 4, 8, 14, 3 segmentus.
3. 141 - Trāpīt secībā 17, 13, 9, 7, 1 segmentus.
4. 168 - Trāpīt secībā 20, 16, 12, 6, 2 segmentus.
5. 189 - Trāpīt secībā 19, 10, 18, 5, 1 segmentus.
6. Spēlētājam trīs reizes jātrāpa skaitļa segmentā un tikai tad var pāriet pie nākamā skaitļa segmenta. Trāpījums vienkāršajā segmentā skaitās vienu reizi. Trāpījums dubultajā segmentā skaitās divas reizes. Trāpījums trīskāršajā segmentā skaitās trīs reizes.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Katram spēlētājam sākumā ir pamata dzīvību skaits. Kad spēlētājam vairs nav dzīvību, viņš izstājas no spēles. Pirmajam spēlētājam jātrāpa nejauši izvēlēta skaitļa segmentā.
3. Ja spēlētājs var trāpīt mērķī ar pirmo vai otro šautriņu, viņš var izveidot jaunu mērķi ar trešo šautriņu. Ja spēlētājs trāpa mērķī, izmantojot visas trīs šautriņas, vai nevar izveidot jaunu efektīvu mērķi, tad nākamajam spēlētājam jaunais mērķis tiks piešķirts nejauši. Ja šis spēlētājs nevar trāpīt mērķī ar trim šautriņām, tiek zaudēts punkts, un šajā mērķī turpinās mēģināt trāpīt nākamais spēlētājs. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes", ja trāpīts, vai "Sorry", ja garām.
4. Trāpījums ir derīgs, ja tiek trāpīts jebkurā mērķa skaitļa segmenta vietā, neatkarīgi no tā, vai tas ir vienkāršais, dubultais vai trīskāršais segments.
5. Kad palicis tikai viens spēlētājs, kuram ir dzīvības, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Katram spēlētājam sākumā ir pamata dzīvību skaits. Kad spēlētājam vairs nav dzīvību, viņš izstājas no spēles. Pirmajam spēlētājam, kurš sāk, nejauši jātrāpa skaitļa segmentā "target".
3. Ja spēlētājs var trāpīt mērķī ar pirmo vai otro šautriņu, viņš var izveidot jaunu mērķi ar trešo šautriņu. Ja spēlētājs trāpa mērķī, izmantojot visas trīs šautriņas, vai nevar izveidot jaunu un efektīvu mērķi, tad nākamajam spēlētājam jaunais mērķis tiks piešķirts nejauši. Ja šis spēlētājs nevar trāpīt mērķī ar trim šautriņām, tiek zaudēts punkts, un šajā mērķī mēģinās trāpīt nākamais spēlētājs. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".
4. Trāpījums ir derīgs tikai tad, ja tiek trāpīts tajā pašā mērķa skaitļa segmenta daļā (vienkāršajā, dubultajā vai trīskāršajā).

5. Kad palicis tikai viens spēlētājs, kuram ir dzīvības, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Ieejot spēlē, rezultātu logos parādās "SEL" (Select), lai liktu spēlētājam izvēlēties sev punktu segmentu. Pirmais segmenta trāpījums, ko veic spēlētājs, tiek izvēlēts kā viņa segments. Pēc tam nospiediet pogu "NEXT", lai ļautu nākamajam spēlētājam izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle sākas.
3. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, viņi var sākt mest. Tikai pēc tam, kad spēlētājs trāpa savā segmentā, viņš var kļūt par "killer" (slepkavu) visā spēles laikā.
4. Kad pretinieka slepkava trāpa spēlētāja segmentā, šim spēlētājam tiek atņemts punkts. Dzīvības punkti tiek parādīti tieši ekrānā. Katrs spēlētājs var apskatīt rezultātu, nospiežot pogu "SCORES".
5. Ja spēlētājs ir kļuvis par "killer" un trāpa savā mērķa segmentā, viņš vairs nebūs "killer" un no viņa dzīvības punktiem tiks atņemts viens punkts.
6. Slepkavam jāmēģina atņemt punkti pretiniekiem, trāpot pretinieka segmentā.
7. Ja mērķa segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".
8. Opcija (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu, trāpot izvēlētajā skaitļa segmentā neatkarīgi no tā, vai tas ir vienkāršais, dubultais vai trīskāršais segments.
9. Kad palicis tikai viens spēlētājs, kuram ir dzīvības, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.
10. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Ieejot spēlē, rezultātu logos parādās "SEL" (Select), lai

liktu spēlētājam izvēlēties sev punktu segmentu. Pirmais segmenta trāpījums, ko veic spēlētājs, tiek izvēlēts kā viņa segments. Pēc tam nospiediet pogu "NEXT", lai ļautu nākamajam spēlētājam izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle var sākties.

3. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izvēlējušies segmentus, viņi var sākt mest. Tikai pēc tam, kad spēlētājs trāpa savā segmentā, viņš var kļūt par slepkavu visā spēles laikā.

4. Kad pretinieka slepkava trāpa spēlētāja segmentā, šim spēlētājam tiks atņemts punkts. Dzīvības punkti tiek parādīti tieši ekrānā. Katrs spēlētājs var apskatīt rezultātu, nospiežot pogu "SCORES".

5. Ja spēlētājs ir kļuvis par "killer" un trāpa savā mērķa segmentā, viņš vairs nebūs slepkava un no viņa dzīvības punktiem tiks atņemts viens punkts.

6. Slepkavam jāmēģina atņemt punkti pretiniekiem, trāpot pretinieka segmentā.

7. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".

8. Opcija (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai tad, ja trāpa izvēlētajā skaitļa segmentā ar dubulto punktu daļu.

9. Kad palicis tikai viens spēlētājs, kuram ir dzīvības, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs. 10. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.

2. Ieejot spēlē, rezultātu logos parādās "SEL" (Select), lai liktu spēlētājam izvēlēties sev punktu segmentu. Pirmais segmenta trāpījums, ko veic spēlētājs, tiek izvēlēts kā viņa segments. Pēc tam nospiediet pogu "NEXT", lai ļautu nākamajam spēlētājam izvēlēties savu segmentu. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, spēle var sākties.

3. Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus segmentus, viņi var sākt mest. Tikai pēc tam, kad spēlētājs trāpa savā segmentā, viņš var kļūt par slepkavu visā spēles laikā.

4. Kad slepkava trāpa spēlētāja segmentā, šim spēlētājam tiks atņemts punkts. Dzīvības punkti tiek parādīti tieši ekrānā. Katrs spēlētājs var apskatīt rezultātu, nospiežot pogu "SCORES".
5. Ja spēlētājs ir kļuvis par "killer" un trāpa savā mērķī, viņš vairs nebūs slepkava un zaudēs vienu dzīvības punktu no šī rezultāta.
6. Slepkavam jāmēģina atņemt punkti pretiniekiem, trāpot pretinieka segmentā.
7. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".
8. Opcija (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) nozīmē, ka spēlētājs var kļūt par slepkavu tikai tad, ja trāpa izvēlētajā skaitļa segmentā ar trīskāršo punktu daļu.
9. Kad palicis tikai viens spēlētājs, kuram ir dzīvības, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs. 10. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.

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

1. Opcija (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Spēlētājam nejauši tiek piešķirts skaitļa segments, kurā jātrāpa. Spēlētājam tajā jātrāpa desmit sekunžu laikā, pretējā gadījumā šis metiens tiks atņemts. Ja segmentā tiek trāpīts, tiks norādīts nākamais segments un jūs dzirdēsiet "Yes" vai "Sorry".
3. Katrs metiens, kas trāpa "target" segmenta vienkāršajā, dubultajā vai trīskāršajā daļā, samazinās rezultātu par vienu punktu.
4. Uzvarētājs ir tas spēlētājs, kura punkti pirmajam ir samazināti līdz 0.

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

1. Opcija (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.
2. Spēlētājam jāmēģina iegūt vairāk punktu vai tikpat, cik iepriekšējais augstākais rezultāts gājienā. Ja spēlētājs iegūst mazāk nekā iepriekšējo trīs šautriņu kopsummu, spēlētājam tiek atņemta viena (Life). Pēdējais spēlētājs, kuram palikusi (Life), ir uzvarētājs.
3. Spēlētājiem nav atļauts dzēst punktus. Ja spēlētājs nospiež pogu

START tieši vai neviena no viņa šautriņām netrāpa segmentos, viņš arī zaudēs vienu (Life).

4. Spēlētājs tiks izslēgts, kad viņa dzīvību skaits būs 0, un kā atgādinājums atskanēs skaņas signāls.

5. Kad palicis tikai viens spēlētājs, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

6. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.

5. Kad palicis tikai viens spēlētājs, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

6. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.

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

1. Opcija (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) nozīmē spēlētāja sākotnējo dzīvību skaitu.

2. Mērķis ir pārspēt zemāko trīs šautriņu kopējo rezultātu. Ja trīs šautriņu kopsumma ir lielāka par rekordu, spēlētājam tiek atņemta viena (Life). Pēdējais spēlētājs, kuram palikusi (Life), ir uzvarētājs.

3. Spēlētājiem nav atļauts dzēst punktus. Ja spēlētājs nospiež pogu START tieši vai neviena šautriņa netrāpa segmentos, viņš arī zaudēs vienu (Life).

4. Spēlētājs tiks izslēgts, kad viņa dzīvību skaits būs 0, un kā atgādinājums atskanēs skaņas signāls.

5. Kad palicis tikai viens spēlētājs, spēle ir beigusies un šis spēlētājs ir uzvarētājs.

6. Spēle jāspēlē vairāk nekā 2 spēlētājiem.