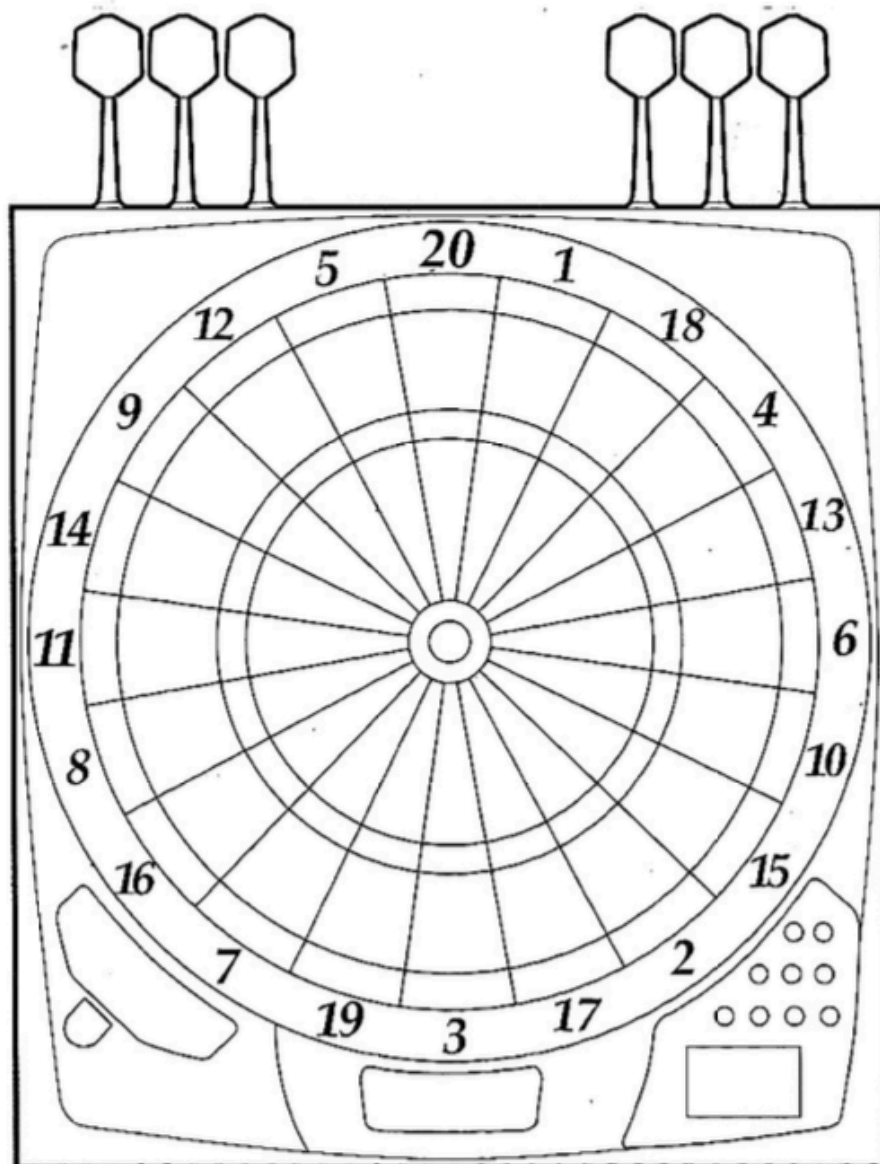


WORLD CHAMPION

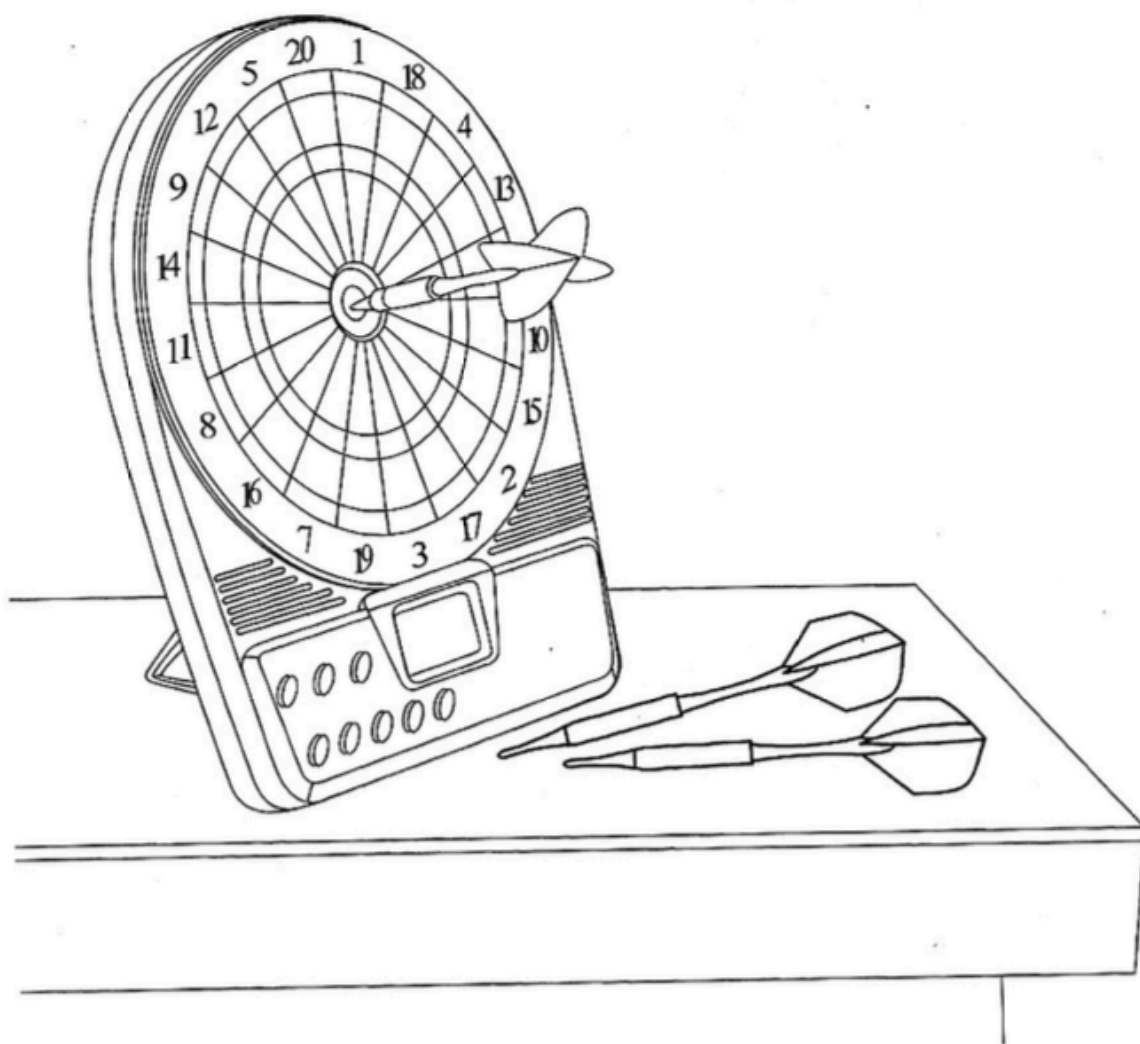


**ELEKTRONISK
PILKAST**

No.189 / No.289 / No.489

Brukerhåndbok og spillinstruksjoner

WORLD CHAMPION



No.189 / No.289 / No.489 Elektronisk pilkast Brukerhåndbok og spillinstruksjoner

Takk for at du kjøpte din M.Y elektroniske darttavle.

Advarsel:

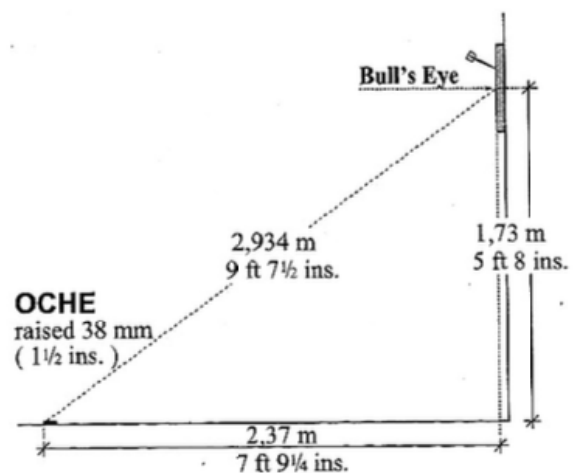
Denne darttavlen er ikke et leketøy og skal kun brukes under kompetent tilsyn av voksne. Etter at du er ferdig med å spille, sørg for at pilene legges trygt bort og utenfor rekkevidde for små barn.

Produktegenskaper

- LCD-skjerm
- Blått LCD-bakgrunnsbelysning
- Beregner poengsummer automatisk
- Elektroniske lyder når piler treffer tavlen
- 18 spill med flere nivåer og flere alternativer
- Maksimalt 8 spillere
- Slår seg automatisk av 30 minutter etter spill

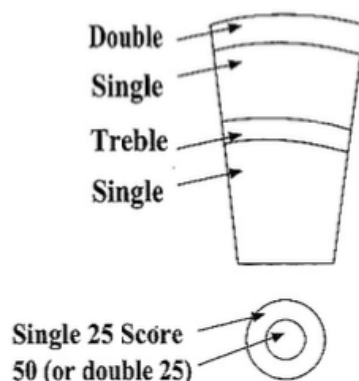
Standard oppsett

Velg et sted på veggen med omtrent 3 klare meter foran for å henge darttavlen i en høyde på 1.73 meter fra gulvet til Bull's Eye. Spillerne skal stå 2.37 meter unna (oche) fra darttavlen når de kaster pilene. (Se bildet)



Poengsystem

Segment	Resultat
Enkel poengsegment	Poeng X1
Dobbel poengsegment	Poeng X2
Trippel poengsegment	Poeng X3
Indre ring	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Knappedefinisjon

1. Trykk på "POWER"-knappen og spillet går inn i normal arbeidsstatus etter at du hører en lyd.
2. Bruk "GAME"-knappen for å velge spill (G01-G18). "GAME"-knappen kan også avslutte et spill og gå tilbake til opprinnelig status.
3. "OPTION"-knappen kan brukes til å velge et underspill av spillet (G01-G18).
4. Bruk "PLAYER"-knappen for å velge antall spillere før du spiller, standardverdien er 2.
5. "HANDICAP"-knappen (brukes til å velge vanskelighetsgraden på spillet). For eksempel hvis 4 spillere spiller spillet "G01" samtidig, kan spiller én velge 800, spiller to kan velge 200, spiller tre kan velge 500 og spiller fire kan velge 300.
6. "LIGHT"-knappen (brukes til å slå LCD-bakgrunnsbelysningen på eller av).
7. "DOUBLE IN/OUT"-knappen brukes kun for G02, se spillinstruksjonene for detaljer.
8. "SOUND"-knappen brukes til å velge lyd eller demping.
9. "ELIMINATE"-knappen brukes til å slette eller gjenoppta poengsummen for gjeldende pil.
10. "START/NEXT"-knappen brukes til å starte et spill og bytte til neste spiller. Lydindikasjon

"Laser" Denne lyden gis når Single Scoring Segments treffes.

"Double" Dette rådet gis når Double Scoring Segment treffes.

"Treble" Dette rådet gis når Treble Scoring Segment treffes.

"Bull's Eye" Dette rådet gis når Bull's-Eye treffes.

"Too High" Dette rådet gis når poengsummen telles ned til 0 eller lik 1 og brukes kun i spillet "G02".

"Score" Dette rådet gis når spilleren får poeng, brukes kun i spillene "G05" og "G06".

"Close" Dette rådet gis når segmentet som avslutter spillet treffes.

"Open" Dette rådet gis når segmentet som åpner eller starter spillet treffes.

"Winner" Dette rådet gis når vinnerpoengsummen er nådd! "NEXT PLAYER" Dette rådet gis for å indikere at man skal trykke på START/NEXT-knappen ettersom forrige spiller har kastet sine 3 piler.

"Ye" Dette rådet gis når "target"-segmentet treffes. "SORRY" Dette rådet gis når et "none target"-segment treffes. Spillinstruksjon

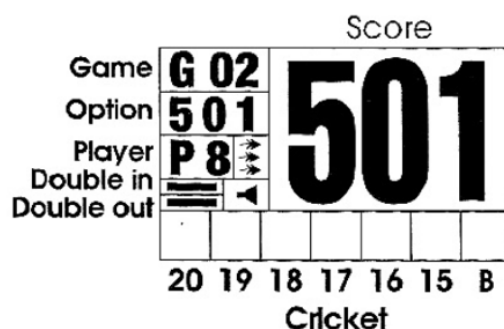
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Poengene for hver spiller vil akkumuleres opp fra 0 for hvert treff. Den første spilleren som når eller overstiger den fastsatte poengsummen er vinneren.

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

1. Poengene for hver spiller vil reduseres fra den angitte poengsummen for hvert treff. Den første spilleren som når poengsummen 0 er vinneren.

2. Spillerne kan velge ulike spillmoduser ved å bruke "DOUBLE IN/OUT"-knappen. (Se bildet nedenfor)



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

Når "Double in" vises, betyr det at spillet kun kan starte ved å kaste en dobbel (dvs. treffe "Double Segment").

Når "Double out" vises, betyr det at spillet kun kan avsluttes ved å kaste en dobbel - men hvis poengsummen etter å ha kastet én, to eller tre piler er 1 eller under 0, betyr det "bust or burst darts" og spilleren kan ikke registrere noen poeng og går tilbake til poengsummen han startet fra, og rådet "Too High!" gis. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Når "Double in" og "Double out" vises, betyr det at spillet må starte og slutte ved å kaste en dobbel.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

1. (5, 10, 15, 20) Betyr treff hvilket som helst poengsegment for å få poeng.
2. 5 Treff poengsegmentene fra 1 til 5 i rekkefølge.
3. 10 Treff poengsegmentene fra 1 til 10 i rekkefølge.
4. 15 Treff poengsegmentene fra 1 til 15 i rekkefølge.
5. 20 Treff poengsegmentene fra 1 til 20 i rekkefølge. Etter at ett av de ovennevnte nivåene er valgt, skal spilleren kaste pilene sine i segmentet basert på rådet som gis - etter hvert kast vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Betyr at du kun kan treffe doble poengsegmenter for å få poeng.
2. "205" Treff poengsegmentene fra 1 til
5. "210" Treff poengsegmentene fra 1 til 10. "215" Treff poengsegmentene fra 1 til 15. "220" Treff poengsegmentene fra 1 til 20.

3. Spilleren skal kaste pilene sine i segmentet som anvist. Hvis riktig segment treffes, vil neste segment bli anvist og du vil høre "Yes" eller "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Betyr at man kun kan treffe trippel poengsegment for å få poeng. 305 Treff poengsegmentene fra 1 til 5. 310 Treff poengsegmentene fra 1 til 10. 315 Treff poengsegmentene fra 1 til 15. 320 Treff poengsegmentene fra 1 til 20.
2. Spilleren skal kaste pilene sine i segmentet som anvist. Hvis riktig segment treffes, vil neste segment bli anvist og du vil høre "Yes" eller "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

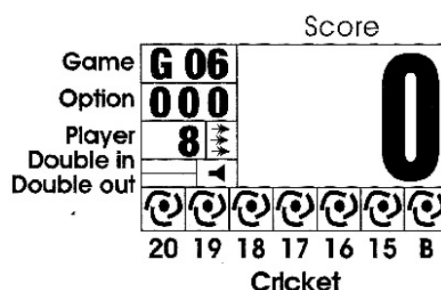
1. Det er gyldig bare når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye treffes.
2. Spilleren som er den første til å treffe alle de ovennevnte segmentene tre ganger er vinneren.

Treff enkelt poengsegment - teller én gang Treff dobbelt poengsegment - teller to ganger Treff trippelt poengsegment - teller tre ganger

3. "000" - Du kan treffe hvilket som helst segment av 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's-eye. Disse segmentene kan treffes i hvilken som helst rekkefølge.

"020" - Du må treffe 20 tre ganger først, deretter følge med 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i rekkefølge. "025" - Du må treffe bull's-eye tre ganger først, deretter følge med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.

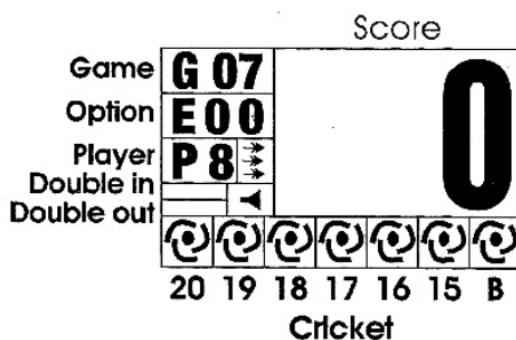
4. Hvert segment har tre "^" indikatorer. Når det treffes én gang, vil én " ^ " slå seg på. Når alle " ^ " er slått på, er spillet over. (Se bildet nedenfor.)



5. Spilleren som slår på alle " ^ " først er vinneren.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Det er gyldig bare når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye treffes.
2. Spilleren som er den første til å treffe alle de ovennevnte segmentene tre ganger er vinneren. Treff enkelt poengsegment – teller én gang Treff dobbelt poengsegment – teller to ganger Treff trippelt poengsegment – teller tre ganger
3. "E00" - Du kan treffe hvilket som helst segment av 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's-eye. Segmentene kan treffes i hvilken som helst rekkefølge. "E20" - Du må treffe 20-segmentet tre ganger først, deretter følge med 19, 18, 17, 16, 15 og bull's-eye i rekkefølge. "E25" - Du må treffe bull's-eye tre ganger først, deretter følge med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.
4. Hvert segment har tre " ^ " indikatorer. Når det treffes én gang, vil én " ^ " slå seg på.
5. Hvert poengsegment er åpent og kan gi poeng først etter at det er truffet 3 ganger for hver spiller, men det vil bli stengt og kan ikke gi poeng hvis alle spillerne treffer det 3 ganger.
6. Hver spiller må prøve å treffe poengsegmentet 3 ganger slik at det går inn i "open" status og kan begynne å gi poeng.
7. Før motstanderne fullfører 3 treff for å åpne poengsegmentet, kan spilleren fortsette å treffe andre "open" poengsegmenter for at han/hun skal få høyere poengsum.
8. Etter at alle spillere har fullført de 3 treffene på samme poengsegment, vil dette segmentet bli stengt og kan ikke gi poeng igjen. Spillerne bør velge et annet poengsegment å treffe for poeng.
9. Spilleren som først stenger alle de spesifiserte poengsegmentene med høyest poengsum, eller spilleren med høyest poengsum etter at alle segmentene er stengt, er vinneren. (Se bildet nedenfor.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Det er gyldig bare når 15, 16, 17, 18, 19, 20 eller bull's-eye treffes.

2. Spilleren som først treffer alle de ovennevnte segmentene tre ganger er vinneren.

Treff enkelt poengsegment – teller én gang Treff dobbelt poengsegment – teller to ganger Treff trippelt poengsegment – teller tre ganger

3. "C00" - Du kan treffe hvilket som helst segment av 15, 16, 17, 18, 19, 20 og bull's-eye. Segmentene kan treffes i hvilken som helst rekkefølge. "C20" - Du må treffe 20 tre ganger først, deretter følge med 19, 18, 17, 16, 15 og bull's eye i rekkefølge. "C25" - Du må treffe bull's-eye tre ganger først, deretter følge med 15, 16, 17, 18, 19, 20 i rekkefølge.

4. Hvert segment har tre " ^ " indikatorer. Når det treffes én gang, vil én " ^ " slå seg på.

5. Hvert poengsegment er åpent og kan gi poeng etter at det er truffet 3 ganger av hver spiller, men det vil bli stengt og kan ikke gi poeng hvis alle spillerne treffer det 3 ganger.

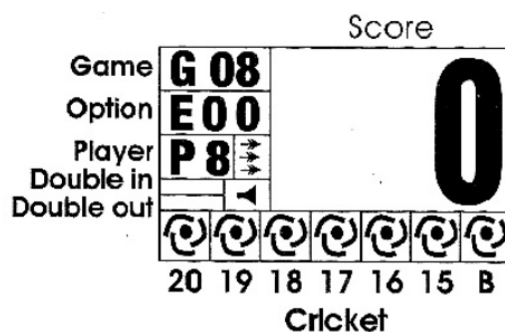
6. Poengene som gjøres av den nåværende spilleren vil bli lagt til alle motstandernes poengsummer.

7. Hver spiller må prøve å treffe poengsegmentet 3 ganger slik at det kan gå inn i "open" status og deretter gi poeng.

8. Før motstanderne fullfører 3 treff for å åpne poengsegmentet, kan spilleren fortsette å treffe andre "open" poengsegmenter for at han/hun skal la motstanderne få høyere poengsum.

9. Etter at alle spillere har fullført de 3 treffene på samme poengsegment, vil dette segmentet bli stengt og kan ikke gi poeng igjen. Spillerne bør velge et annet poengsegment å treffe for poeng.

10. Spilleren som stenger alle de spesifiserte poengsegmentene med lavest poengsum, eller spilleren med lavest poengsum etter at alle segmentene er stengt, er vinneren. (Se bildet nedenfor.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) kan velges som den valgte poengsummen.
2. Spilleren skal treffe nummersegmentet fra 1 til 18 i rekkefølge. (Treff 1 med første kast, 2 med andre kast og så videre). Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" for et treff eller "Sorry" for en bom.
3. Spilleren skal prøve å få lavest poengsum. Hvis tre piler i en omgang bommer, betyr det en "bad dart" og 5 poeng legges til. Hvis trippel poengsegment treffes, tildeles 1 poeng (Eagle dart). Hvis dobbelt poengsegment treffes, tildeles 2 poeng (Bird dart). Hvis enkelt poengsegment treffes, tildeles 3 poeng. Du kan bruke hvilken som helst av de 3 pilene til å fullføre en omgang, men bare den siste pilen vil bli brukt til å beregne poengsummen.
4. Hvis du treffer det enkle poengsegmentet med første pil og får 3 poeng, kan du velge å gå til neste omgang. Men hvis du ønsker å få en lavere poengsum, kan du fortsette å kaste. Men hvis begge de siste 2 kastene bommer, vil du til slutt få 5 poeng.
5. Spilleren som når eller overstiger den valgte poengsummen vil bli kastet ut av spillet. Når det bare er én spiller igjen, er denne spilleren vinneren. Eller hvis alle 18 omganger er fullført, er spilleren med lavest poengsum vinneren.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Nummersegmentene vil vises av datamaskinen automatisk, spilleren som treffer alle de spesifiserte nummersegmentene 3 ganger først er vinneren. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" hvis det treffes eller "Sorry" hvis du bommer.
2. 132-Treff med sekvens av 15, 4, 8, 14, 3 segmenter.
3. 141-Treff med sekvens av 17, 13, 9, 7, 1 segmenter.
4. 168-Treff med sekvens av 20, 16, 12, 6, 2 segmenter.
5. 189-Treff med sekvens av 19, 10, 18, 5, 1 segmenter.
6. Spilleren må treffe et nummersegment tre ganger og kan deretter gå videre til å treffe neste nummersegment. Treff enkelt poengsegment, teller én gang. Treff dobbelt poengsegment, teller to ganger. Treff trippelt poengsegment, teller tre ganger.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyr den opprinnelige livsverdien til spilleren.
2. Hver spiller har en grunnleggende livsverdi i begynnelsen. Når en spiller ikke har mer livsverdi, er han ute av spillet. Den første spilleren må treffe nummersegmentet som er gitt ut tilfeldig.
3. Hvis spilleren kan treffe målet ved å bruke sin første eller andre pil, kan spilleren bygge et nytt mål ved å bruke den tredje pilen. Hvis spilleren treffer målet ved å bruke alle tre pilene eller ikke kan bygge et nytt effektivt mål, vil det nye målet bli gitt ut tilfeldig for neste spiller. Hvis denne spilleren ikke kan treffe målet med tre piler, vil et poeng gå tapt, dette målet vil da bli forsøkt truffet av neste spiller kontinuerlig. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" hvis truffet eller "Sorry" hvis bommet.
4. Det er et gyldig treff hvis hvilken som helst del av målnummersegmentet treffes, uavhengig av om det er enkelt, dobbelt eller trippelt poengsegment.
5. Når det bare er én spiller som har livsverdi igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyr den opprinnelige livsverdien til spilleren.
2. Hver spiller har en grunnleggende livsverdi i begynnelsen. Når en spiller ikke har mer livsverdi, er de ute av spillet. Den første spilleren som er ute må treffe nummersegmentet "target" tilfeldig.
3. Hvis spilleren kan treffe målet ved å bruke sin første eller andre pil, kan spilleren bygge et nytt mål ved å bruke den tredje pilen. Hvis spilleren treffer målet ved å bruke alle tre pilene eller ikke kan bygge et nytt og effektivt mål, vil det nye målet bli gitt ut tilfeldig for neste spiller. Hvis denne spilleren ikke kan treffe målet med tre piler, vil et poeng gå tapt, dette målet vil bli forsøkt truffet av neste spiller. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".
4. Det er gyldig bare når man treffer samme poengseksjon av målnummersegmentet.

5. Når det bare er én spiller som har livsverdi igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyr startlivsverdien til spilleren.

2. Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select) for å be spilleren velge et poengsegment for seg selv. Det første poengsegmentet som treffes av spilleren velges til å bli brukt som hans segment. Trykk deretter på "NEXT"-knappen for å la neste spiller velge sitt poengsegment. Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, begynner spillet.

3. Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan de begynne å treffe. Først etter at spilleren treffer sitt eget poengsegment, kan han bli en morder (killer) gjennom hele spillet.

4. Når en spillers poengsegment treffes av en motstander-morder, vil et poeng bli tatt fra denne spilleren. Livspoengene vises direkte på skjermen. Hver spiller kan se poengsummen ved å trykke på "SCORES"-knappen.

5. Hvis spilleren har blitt en "killer" og skyter sitt eget målsegment, vil han ikke lenger være "killer" og ett poeng vil bli trukket fra hans livspoeng.

6. Morderen bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstanderne ved å treffe motstanderens poengsegment.

7. Hvis målsegmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".

8. Alternativ (3, 5, 7, 9, 1, 13, 15, 17, 19, 21) betyr at spilleren kan bli en morder når han treffer det valgte nummersegmentet uansett om det er enkelt, dobbelt eller trippelt poengsegment.

9. Når det bare er én spiller som har livsverdi igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren. 10. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X1, X13, X15, X17, X19, X21) betyr startlivsverdien til spilleren.

2. Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select) for å

hinte til spilleren om å velge et poengsegment for seg selv. Det første poengsegmentet som treffes av spilleren velges til å bruke som hans segment. Trykk deretter på "NEXT"-knappen for å la neste spiller velge sitt poengsegment. Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan spillet begynne.

3. Etter at alle spillerne har valgt poengsegmentene, kan de begynne å treffe. Først etter at spilleren treffer sitt eget poengsegment, kan han bli en morder gjennom hele spillet.

4. Når en spillers poengsegment treffes av motstanderens morder, vil et poeng bli tatt fra denne spilleren. Livspoengene vises direkte på skjermen. Hver spiller kan se poengsummen ved å trykke på "SCORES"-knappen.

5. Hvis spilleren har blitt en "killer" og skyter sine egne målsegmenter, vil han ikke lenger være en morder og ett poeng vil bli trukket fra hans livspoeng.

6. Morderen bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstanderne ved å treffe motstanderens poengsegment.

7. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".

8. Alternativ (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) betyr at spilleren kan bli en morder bare når han treffer det valgte nummersegmentet med dobbel poengseksjon.

9. Når det bare er én spiller som har livsverdi igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren. 10. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyr startlivsverdien til spilleren.

2. Når man går inn i spillet, viser poengvindue "SEL" (Select) for å be spilleren velge et poengsegment for seg selv. Det første poengsegmentet som treffes av spilleren velges til å bruke som hans segment. Trykk deretter på "NEXT"-knappen for å la neste spiller velge sitt poengsegment. Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan spillet begynne.

3. Etter at alle spillerne har valgt sine poengsegmenter, kan de begynne å treffe. Først etter at spilleren treffer sitt poengsegment, kan han bli en morder gjennom hele spillet.

4. Når en spillers poengsegment treffes av morderen, vil et poeng bli trukket fra denne spilleren. Livspoengene vises direkte på skjermen. Hver spiller kan se poengsummen ved å trykke på "SCORES"-knappen.
5. Hvis spilleren har blitt en "killer" og skyter sitt eget mål, vil han ikke lenger være en morder og vil miste ett livspoeng fra denne poengsummen.
6. Morderen bør jobbe hardt for å ta poeng fra motstanderne ved å treffe motstanderens poengsegment.
7. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".
8. Alternativ (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) betyr at spilleren kan bli en morder bare når han treffer det valgte nummersegmentet med trippel poengseksjon.
9. Når det bare er én spiller som har livsverdi igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren. 10. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

1. Alternativ (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) betyr startlivsverdien til spilleren.
2. Et nummersegment gis ut tilfeldig for at spilleren skal treffe det. Spilleren må treffe det innen ti sekunder, ellers vil dette treffet bli tatt bort. Hvis segmentet treffes, vil neste segment bli indikert og du vil få rådet "Yes" eller "Sorry".
3. Hvert skudd som treffer "target"-segmentet enkelt, dobbelt eller trippelt vil redusere ett poeng.
4. Spilleren hvis poeng har blitt redusert til 0 først er vinneren.

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

1. Alternativ (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) betyr startlivsverdien til spilleren.
2. Spilleren bør prøve å få høyere poengsum enn eller lik den forrige høyeste poengsummen oppnådd i en omgang. Når en spiller får færre poeng enn den forrige totalen på tre piler, blir ett (Life) tatt bort fra spilleren. Den siste spilleren som har et (Life) igjen er vinneren.
3. Spillerne har ikke lov til å slette poeng. Hvis spilleren trykker på

START-knappen direkte eller ingen av pilene deres treffer segmentene, vil de også miste ett (Life).

4. Spilleren vil bli eliminert når hans livsnummer er 0, og en lyd vil høres som en påminnelse.

5. Når bare én spiller er igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

6. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

5. Når bare én spiller er igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

6. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.

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

1. Alternativ (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) betyr startlivsverdien til spilleren.

2. Målet er å slå den laveste poengsummen av totalt tre piler. Når de tre pilene totalt er høyere enn rekorden, blir ett (Life) tatt bort fra spilleren. Den siste spilleren som har et (Life) igjen er vinneren.

3. Spillerne har ikke lov til å slette poeng. Hvis spilleren trykker på START-knappen direkte eller ingen pil treffer segmentene, vil han også miste ett (Life).

4. Spilleren vil bli eliminert når hans livsnummer er 0, og en lyd vil høres som en påminnelse.

5. Når bare én spiller er igjen, er spillet over og denne spilleren er vinneren.

6. Spillet bør spilles av mer enn 2 spillere.