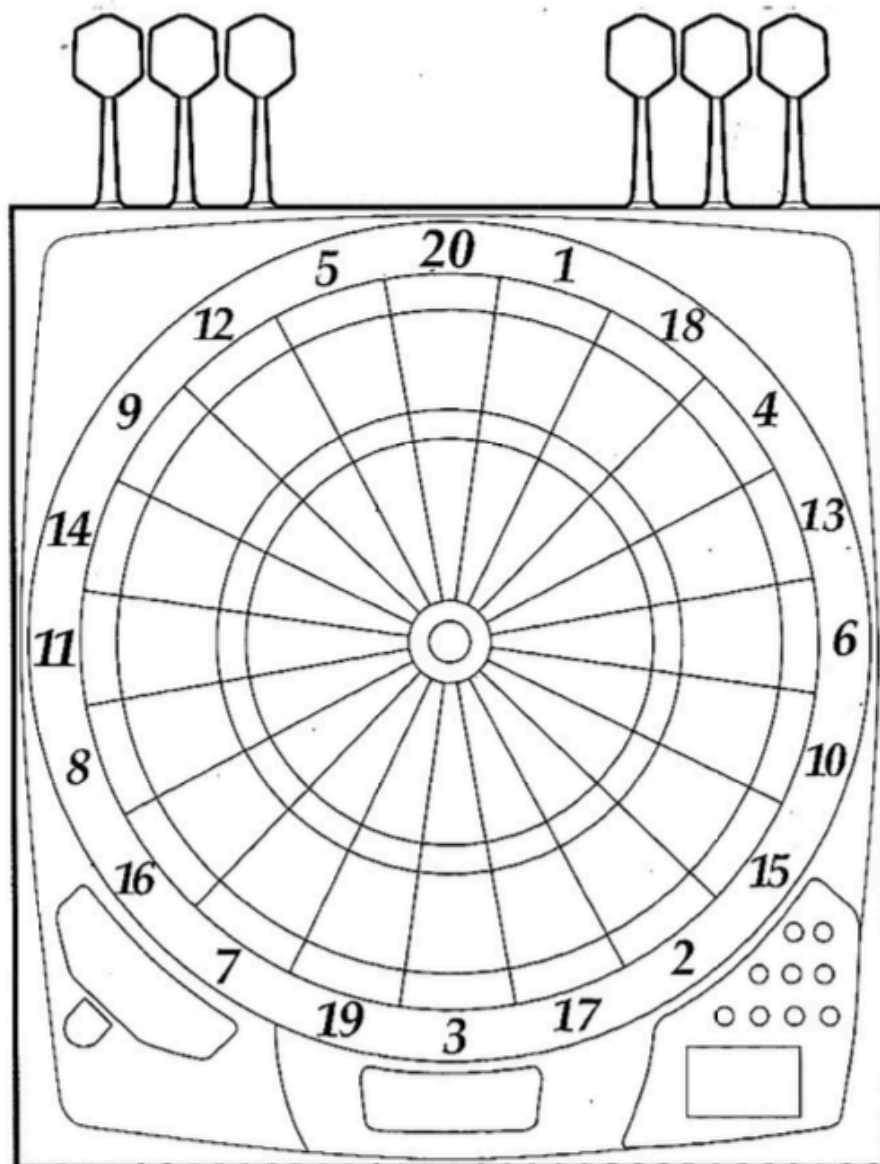


WORLD CHAMPION

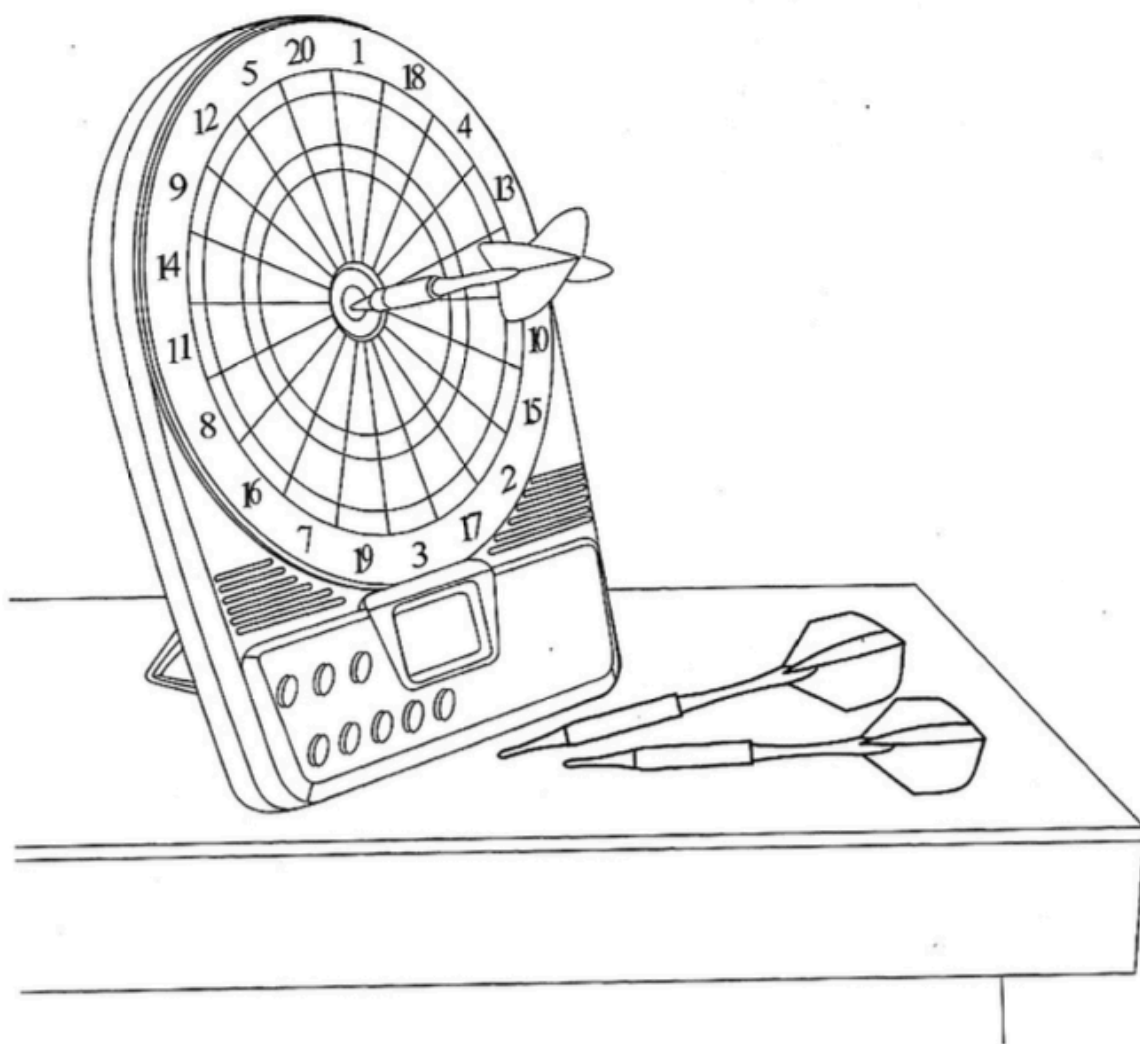


**ELEKTRONICZNA
TARCZA DO DARTA**

No.189 / No.289 / No.489

Instrukcja obsługi i zasady gier

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektroniczna
tarcza do darta
Instrukcja obsługi i zasady gier**

Dziękujemy za zakup elektronicznej tarczy do darta M.Y.

Ostrzeżenie:

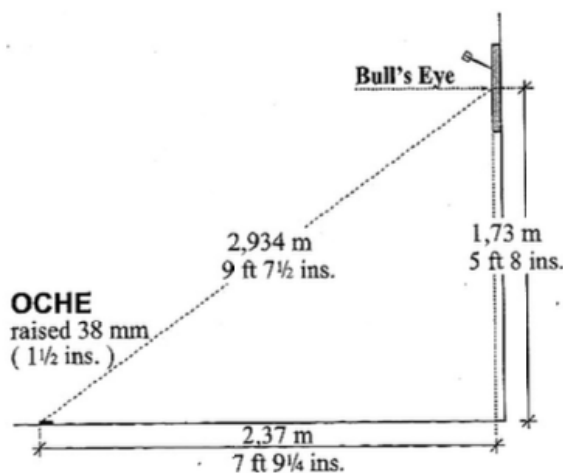
Ta tarcza do darta nie jest zabawką i powinna być używana wyłącznie pod nadzorem kompetentnej osoby dorosłej. Po zakończeniu gry upewnij się, że rzutki są bezpiecznie schowane i znajdują się poza zasięgiem małych dzieci.

Cechy produktu

- Ekran LCD
- Niebieskie podświetlenie LCD
- Automatyczne obliczanie wyników
- Elektroniczne dźwięki przy trafieniu rzutką w tarczę
- 18 gier z wieloma poziomami i opcjami
- Maksymalnie 8 graczy
- Automatyczne wyłączanie po 30 minutach od zakończenia gry

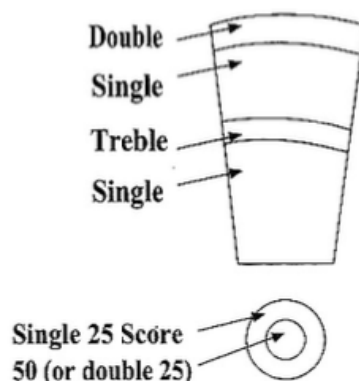
Standardowa konfiguracja

Wybierz miejsce na ścianie z około 3 metrami wolnej przestrzeni z przodu, aby zawiesić tarczę na wysokości 1.73 metra od podłogi do środka tarczy (Bull's Eye). Gracze powinni stać w odległości 2.37 metra (linia rzutu - oche) od tarczy podczas rzucania rzutkami. (Patrz rysunek)



System punktacji

Segment	Wynik
Pojedyncze segmenty punktowe	Wynik X1
Podwójne segmenty punktowe	Wynik X2
Potrójne segmenty punktowe	Wynik X3
Pierścień wewnętrzny	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definicje przycisków

1. Naciśnij przycisk "POWER", a gra przejdzie w normalny stan pracy po usłyszeniu dźwięku.
 2. Użyj przycisku "GAME", aby wybrać gry (G01-G18). Przycisk "GAME" pozwala również wyjść z gry i powrócić do stanu początkowego.
 3. Przycisk "OPTION" służy do wyboru podgry w ramach danej gry (G01-G18).
 4. Użyj przycisku "PLAYER", aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry; domyślna wartość to 2.
 5. Przycisk "HANDICAP" (służy do wyboru poziomu trudności gry). Na przykład, jeśli 4 graczy gra jednocześnie w grę "G01", gracz pierwszy może wybrać 800, gracz drugi 200, gracz trzeci 500, a gracz czwarty 300.
 6. Przycisk "LIGHT" (służy do włączania lub wyłączania podświetlenia LCD).
 7. Przycisk "DOUBLE IN/OUT" jest używany tylko w grze G02, szczegóły znajdują się w instrukcji obsługi gry.
 8. Przycisk "SOUND" służy do wyboru dźwięku lub wyciszenia.
 9. Przycisk "ELIMINATE" służy do usuwania lub przywracania wyniku bieżącej rzutki.
 10. Przycisk "START/NEXT" służy do rozpoczynania gry i zmiany gracza na następnego. Sygnalizacja dźwiękowa
- "Laser" Ten dźwięk jest emitowany po trafieniu w pojedynczy segment punktowy. "Double" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w podwójny segment punktowy. "Treble" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w potrójny segment punktowy. "Bull's Eye" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w środek tarczy.

"Too High" Ten komunikat jest emitowany, gdy wynik zostanie odliczony do 0 lub wynosi 1 i jest używany tylko w grze "G02".

"Score" Ten komunikat jest emitowany, gdy gracz zdobędzie punkty, używany tylko w grach "G05" i "G06".

"Close" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w segment kończący grę.

"Open" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w segment otwierający lub rozpoczynający grę.

"Winner" Ten komunikat jest emitowany po zdobyciu zwycięskiego wyniku!

"NEXT PLAYER" Ten komunikat wskazuje na konieczność naciśnięcia przycisku START/NEXT, ponieważ poprzedni gracz rzucił już swoje 3 rzutki.

"Ye" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w segment docelowy ("target"). "SORRY" Ten komunikat jest emitowany po trafieniu w segment niebędący celem. Instrukcja obsługi gier

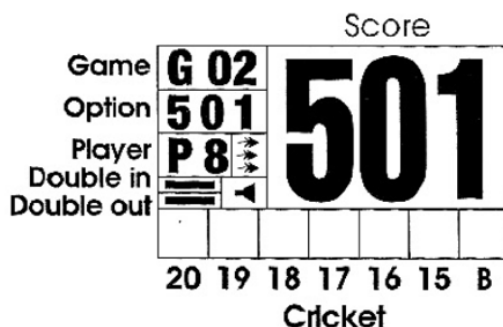
G01 Count Up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Wyniki każdego gracza będą sumowane od 0 za każde trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wyznaczony wynik, zostaje zwycięzcą.

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

1. Wyniki każdego gracza będą odejmowane od ustawionego wyniku za każde trafienie. Pierwszy gracz, który osiągnie wynik 0, zostaje zwycięzcą.

2. Gracze mogą wybierać różne tryby gry za pomocą przycisku "DOUBLE IN/OUT". (Patrz rysunek poniżej)



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

Gdy wyświetlany jest komunikat "Double in", oznacza to, że grę można rozpocząć tylko poprzez trafienie w podwójny segment ("Double Segment").

Gdy wyświetlany jest komunikat "Double out", oznacza to, że grę można zakończyć tylko poprzez trafienie w podwójny segment - jednak jeśli po rzuceniu jednej, dwóch lub trzech rzutek wynik wynosi 1 lub poniżej 0, oznacza to "bust" (skuchę) i gracz nie może zarejestrować żadnego wyniku, powracając do wyniku, od którego zaczął turę, a emitowany jest komunikat "Too High!" Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) Gdy wyświetlane są komunikaty "Double in" oraz "Double out", oznacza to, że gra musi się rozpocząć i zakończyć trafieniem w podwójny segment.

[illegible]

1. (5, 10, 15, 20) Oznacza trafienie w dowolny segment punktowy, aby zdobyć punkty.
2. 5 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 5 w kolejności.
3. 10 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 10 w kolejności.
4. 15 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 15 w kolejności.
5. 20 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 20 w kolejności. Po wybraniu jednego z powyższych poziomów gracz powinien rzucać rzutkami w segmenty zgodnie z instrukcjami - po każdym rzucie zostanie wskazany następny segment i usłyszysz komunikat "Yes" lub "Sorry".

1. (205, 210, 215, 220) Oznacza, że punkty można zdobyć tylko trafiając w podwójne segmenty punktowe.
2. "205" Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 5.
5. "210" Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 10. "215" Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 15. "220" Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 20.

3. Gracz powinien rzucać rzutkami w segmenty zgodnie z instrukcją. Jeśli poprawny segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Oznacza, że punkty można zdobyć tylko trafiając w potrójne segmenty punktowe. 305 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 5. 310 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 10. 315 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 15. 320 Trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 20.
2. Gracz powinien rzucać rzutkami w segmenty zgodnie z instrukcją. Jeśli poprawny segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

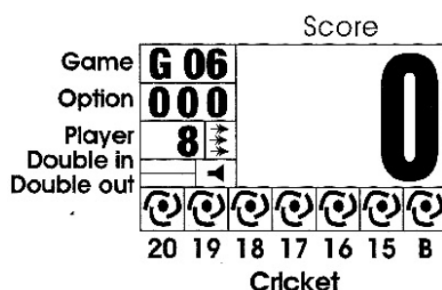
1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafione zostaną segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (bull's-eye).
2. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe segmenty trzy razy, zostaje zwycięzcą.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy - liczy się raz. Trafienie w podwójny segment punktowy - liczy się dwa razy. Trafienie w potrójny segment punktowy - liczy się trzy razy.

3. "000" - Możesz trafiać w dowolny segment spośród 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Segmenty te można trafiać w dowolnej kolejności.

"020" - Musisz najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy. "025" - Musisz najpierw trafić środek tarczy trzy razy, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20.

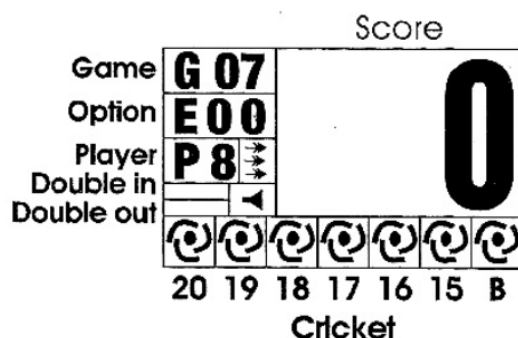
4. Każdy segment posiada trzy wskaźniki "^". Po jednym trafieniu włączy się jeden "^". Gdy wszystkie "^" się zaświecą, gra jest zakończona. (Patrz rysunek poniżej.)



5. Gracz, który jako pierwszy włączy wszystkie "^", zostaje zwycięzcą.

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafione zostaną segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy.
2. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe segmenty trzy razy, zostaje zwycięzcą. Trafienie w pojedynczy segment punktowy – liczy się raz. Trafienie w podwójny segment punktowy – liczy się dwa razy. Trafienie w potrójny segment punktowy – liczy się trzy razy.
3. "E00" - Możesz trafiać w dowolny segment spośród 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Segmenty można trafiać w dowolnej kolejności. "E20" - Musisz najpierw trafić segment 20 trzy razy, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy. "E25" - Musisz najpierw trafić środek tarczy trzy razy, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Każdy segment posiada trzy wskaźniki "^". Po jednym trafieniu włączy się jeden "^".
5. Każdy segment punktowy jest otwarty i może punktować dopiero po 3 trafieniach przez każdego gracza, ale zostanie zamknięty i nie będzie można w nim punktować, jeśli wszyscy gracze trafią go 3 razy.
6. Każdy gracz musi spróbować trafić segment punktowy 3 razy, aby wszedł on w status "open" (otwarty) i zaczął naliczać punkty.
7. Zanim przeciwnicy ukończą 3 trafienia, aby otworzyć segment punktowy, gracz może kontynuować trafiać w inne "otwarte" dla niego segmenty, aby uzyskać wyższe wyniki.
8. Gdy wszyscy gracze ukończą 3 trafienia w ten sam segment punktowy, segment ten zostanie zamknięty i nie będzie można w nim ponownie punktować. Gracze powinni wybrać inny segment punktowy do zdobywania punktów.
9. Gracz, który jako pierwszy zamknie wszystkie określone segmenty punktowe z najwyższym wynikiem, lub gracz z najwyższym wynikiem po zamknięciu wszystkich segmentów, zostaje zwycięzcą. (Patrz rysunek poniżej.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafione zostaną segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy. 2. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe segmenty trzy razy, zostaje zwycięzcą.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy – liczy się raz. Trafienie w podwójny segment punktowy – liczy się dwa razy. Trafienie w potrójny segment punktowy – liczy się trzy razy.

3. "C00" - Możesz trafiać w dowolny segment spośród 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Segmenty można trafiać w dowolnej kolejności.

"C20" - Musisz najpierw trafić 20 trzy razy, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy. "C25" - Musisz najpierw trafić środek tarczy trzy razy, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Każdy segment posiada trzy wskaźniki "^". Po jednym trafieniu włączy się jeden "^".

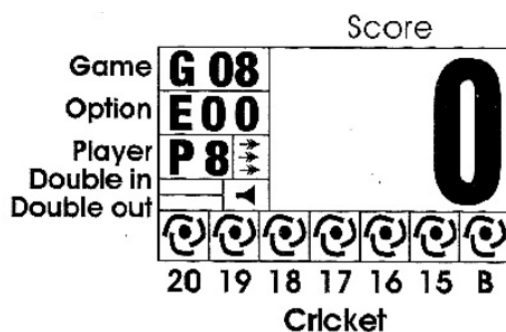
5. Każdy segment punktowy jest otwarty i może punktować po 3 trafieniach przez każdego gracza, ale zostanie zamknięty i nie będzie punktować, jeśli wszyscy gracze trafią go 3 razy.

6. Punkty zdobyte przez bieżącego gracza zostaną dodane do wyników wszystkich przeciwników.

7. Każdy gracz musi spróbować trafić segment punktowy 3 razy, aby mógł on wejść w status "open" i zacząć punktować.

8. Zanim przeciwnicy ukończą 3 trafienia, aby otworzyć segment punktowy, gracz może kontynuować trafiać w inne "otwarte" segmenty punktowe, aby przeciwnicy otrzymali wyższe wyniki.

9. Gdy wszyscy gracze ukończą 3 trafienia w ten sam segment punktowy, segment ten zostanie zamknięty i nie będzie można w nim ponownie punktować. Gracze powinni wybrać inny segment punktowy do zdobywania punktów. 10. Gracz, który zamknie wszystkie określone segmenty punktowe z najniższym wynikiem, lub gracz z najniższym wynikiem po zamknięciu wszystkich segmentów, zostaje zwycięzcą. (Patrz rysunek poniżej.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) można wybrać jako docelowy wynik.
2. Gracz powinien trafiać w segmenty liczbowe od 1 do 18 w kolejności. (Trafienie 1 przy pierwszym rzucie, 2 przy drugim rzucie i tak dalej). Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" za trafienie lub "Sorry" za pudło.
3. Gracz powinien starać się uzyskać jak najniższy wynik. Jeśli trzy rzutki w turze chybią, oznacza to "złą rzutkę" (bad dart) i dodawane jest 5 punktów. Jeśli trafiony zostanie potrójny segment punktowy, przyznawany jest 1 punkt (Eagle dart). Jeśli trafiony zostanie podwójny segment punktowy, przyznawane są 2 punkty (Bird dart). Jeśli trafiony zostanie pojedynczy segment punktowy, przyznawane są 3 punkty. Możesz użyć dowolnej z 3 rzutek, aby zakończyć turę, ale tylko ostatnia rzutka zostanie użyta do obliczenia wyniku.
4. Jeśli trafisz w pojedynczy segment punktowy pierwszą rzutką i zdobędziesz 3 punkty, możesz zdecydować o przejściu do następnej tury. Ale jeśli chcesz uzyskać niższy wynik, możesz kontynuować rzucanie. Jeśli jednak oba ostatnie rzuty chybią, ostatecznie otrzymasz 5 punktów.
5. Gracz, który osiągnie lub przekroczy wybrany wynik, zostanie wyeliminowany z gry. Gdy zostanie tylko jeden gracz, zostaje on zwycięzcą. Lub jeśli po zakończeniu wszystkich 18 tur gracz z najniższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Segmenty liczbowe będą wyświetlane automatycznie przez komputer; gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie określone segmenty liczbowe 3 razy, zostaje zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" w przypadku trafienia lub "Sorry" w przypadku pudła.
2. 132 - Trafiaj w sekwencji segmenty 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 - Trafiaj w sekwencji segmenty 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 - Trafiaj w sekwencji segmenty 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 - Trafiaj w sekwencji segmenty 19, 10, 18, 5, 1.
6. Gracz musi trafić segment liczbowy trzy razy, a następnie może przejść do trafiania kolejnego segmentu liczbowego. Trafienie w pojedynczy segment punktowy liczy się raz. Trafienie w podwójny segment punktowy liczy się dwa razy. Trafienie w potrójny segment punktowy liczy się trzy razy.

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

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Każdy gracz ma na początku podstawową liczbę żyć. Gdy gracz straci wszystkie życia, odpada z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment liczbowy, który jest podawany losowo.
3. Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą rzutką, może wyznaczyć nowy cel za pomocą trzeciej rzutki. Jeśli gracz trafi w cel przy użyciu wszystkich trzech rzutek lub nie może wyznaczyć nowego skutecznego celu, nowy cel zostanie wylosowany dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel trzema rzutkami, traci punkt życia, a ten sam cel musi być trafiany przez kolejnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" w przypadku trafienia lub "Sorry" w przypadku pudła.
4. Trafienie jest ważne, jeśli trafiona zostanie dowolna część docelowego segmentu liczbowego, niezależnie od tego, czy jest to segment pojedynczy, podwójny czy potrójny.
5. Gdy zostanie tylko jeden gracz z zyciami, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Każdy gracz ma na początku podstawową liczbę żyć. Gdy gracz straci wszystkie życia, odpada z gry. Pierwszy gracz, który zaczyna, musi trafić w losowy segment liczbowy "target".
3. Jeśli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą rzutką, może wyznaczyć nowy cel za pomocą trzeciej rzutki. Jeśli gracz trafi w cel przy użyciu wszystkich trzech rzutek lub nie może wyznaczyć nowego i skutecznego celu, nowy cel zostanie wylosowany dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel trzema rzutkami, traci punkt życia, a cel ten będzie musiał trafić następny gracz. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".
4. Trafienie jest ważne tylko wtedy, gdy trafiona zostanie ta sama sekcja punktowa docelowego segmentu liczbowego.

5. Gdy zostanie tylko jeden gracz z życiami, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Po wejściu do gry okna wyników pokazują "SEL" (Select), aby poinstruować gracza o wyborze segmentu punktowego dla siebie. Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment. Następnie naciśnij przycisk "NEXT", aby pozwolić następnemu graczowi wybrać jego segment punktowy. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna.
3. Po wybraniu segmentów gracze mogą zacząć trafiać. Dopiero po trafieniu we własny segment punktowy gracz staje się "killerem" (zabójcą) w trakcie gry.
4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez killera przeciwnika, graczowi temu odejmowany jest punkt. Punkty życia są wyświetlane bezpośrednio na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić wynik, naciskając przycisk "SCORES".
5. Jeśli gracz stał się "killerem" i trafi we własny segment docelowy, przestaje być "killerem" i jeden punkt zostanie odjęty od jego punktów życia.
6. Killer powinien starać się odbierać punkty przeciwnikom, trafiając w ich segmenty punktowe.
7. Jeśli segment docelowy zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się killerem po trafieniu w wybrany segment liczbowy, niezależnie od tego, czy jest to segment pojedynczy, podwójny czy potrójny.
9. Gdy zostanie tylko jeden gracz z życiami, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą. 10. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Po wejściu do gry okna wyników pokazują "SEL" (Select), aby

- zasugerować graczowi wybór segmentu punktowego dla siebie. Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment. Następnie naciśnij przycisk "NEXT", aby pozwolić następnemu graczowi wybrać jego segment punktowy. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy gra może się rozpocząć.
3. Po wybraniu segmentów punktowych gracze mogą zacząć trafiać. Dopiero po trafieniu we własny segment punktowy gracz może stać się killerem w trakcie gry.
 4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez killera przeciwnika, graczowi temu zostanie odebrany punkt. Punkty życia są wyświetlane bezpośrednio na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić wynik, naciskając przycisk "SCORES".
 5. Jeśli gracz stał się "killerem" i trafi we własne segmenty docelowe, przestaje być killerem i jeden punkt zostanie odjęty od jego punktów życia.
 6. Killer powinien starać się odbierać punkty przeciwnikom, trafiając w ich segmenty punktowe.
 7. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".
 8. Opcja (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się killerem tylko po trafieniu w wybrany segment liczbowy w sekcji podwójnej.
 9. Gdy zostanie tylko jeden gracz z żywymi, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.
 10. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Po wejściu do gry okna wyników pokazują "SEL" (Select), aby poinstruować gracza o wyborze segmentu punktowego dla siebie. Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje wybrany jako jego segment. Następnie naciśnij przycisk "NEXT", aby pozwolić następnemu graczowi wybrać jego segment punktowy. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy gra może się rozpocząć.
3. Po wybraniu segmentów punktowych gracze mogą zacząć trafiać. Dopiero po trafieniu we własny segment punktowy gracz może stać się killerem w trakcie gry.

4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez killera, graczowi temu zostanie odejęty punkt. Punkty życia są wyświetlane bezpośrednio na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić wynik, naciskając przycisk "SCORES".
5. Jeśli gracz stał się "killerem" i trafi we własny cel, przestaje być killerem i straci jeden punkt życia z tego wyniku.
6. Killer powinien starać się odbierać punkty przeciwnikom, trafiając w ich segmenty punktowe.
7. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".
8. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się killerem tylko po trafieniu w wybrany segment liczbowy w sekcji potrójnej.
9. Gdy zostanie tylko jeden gracz z życiami, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą. 10. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Segment liczbowy jest podawany losowo, aby gracz go trafił. Gracz musi go trafić w ciągu dziesięciu sekund, w przeciwnym razie próba zostanie odebrana. Jeśli segment zostanie trafiony, wskazany zostanie następny segment i usłyszysz "Yes" lub "Sorry".
3. Każdy strzał trafiający w segment docelowy ("target") pojedynczy, podwójny lub potrójny spowoduje odjęcie jednego punktu.
4. Gracz, którego punkty zostaną zredukowane do 0 jako pierwszego, zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Gracz powinien starać się uzyskać wynik wyższy lub równy poprzedniemu najwyższemu wynikowi uzyskanemu w turze. Gdy gracz uzyska wynik mniejszy niż poprzednia suma z trzech rzutów, jedno życie (Life) zostaje mu odebrane. Ostatni gracz, któremu zostanie życie (Life), zostaje zwycięzcą.
3. Gracze nie mogą czyścić punktów. Jeśli gracz naciśnie

przycisk START bezpośrednio lub żadna z jego rzutek nie trafi w segmenty, również straci jedno życie (Life).

4. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy jego liczba żyć wyniesie 0, a jako przypomnienie usłyszysz dźwięk.

5. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.

6. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

5. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.

6. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.

2. Celem jest pobicie najniższego łącznego wyniku z trzech rzutek. Gdy suma z trzech rzutek jest wyższa niż rekord, jedno życie (Life) zostaje odebrane graczowi. Ostatni gracz, któremu zostanie życie (Life), zostaje zwycięzcą.

3. Gracze nie mogą czyścić punktów. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub żadna rzutka nie trafi w segmenty, również straci jedno życie (Life).

4. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy jego liczba żyć wyniesie 0, a jako przypomnienie usłyszysz dźwięk.

5. Gdy zostanie tylko jeden gracz, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą.

6. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.