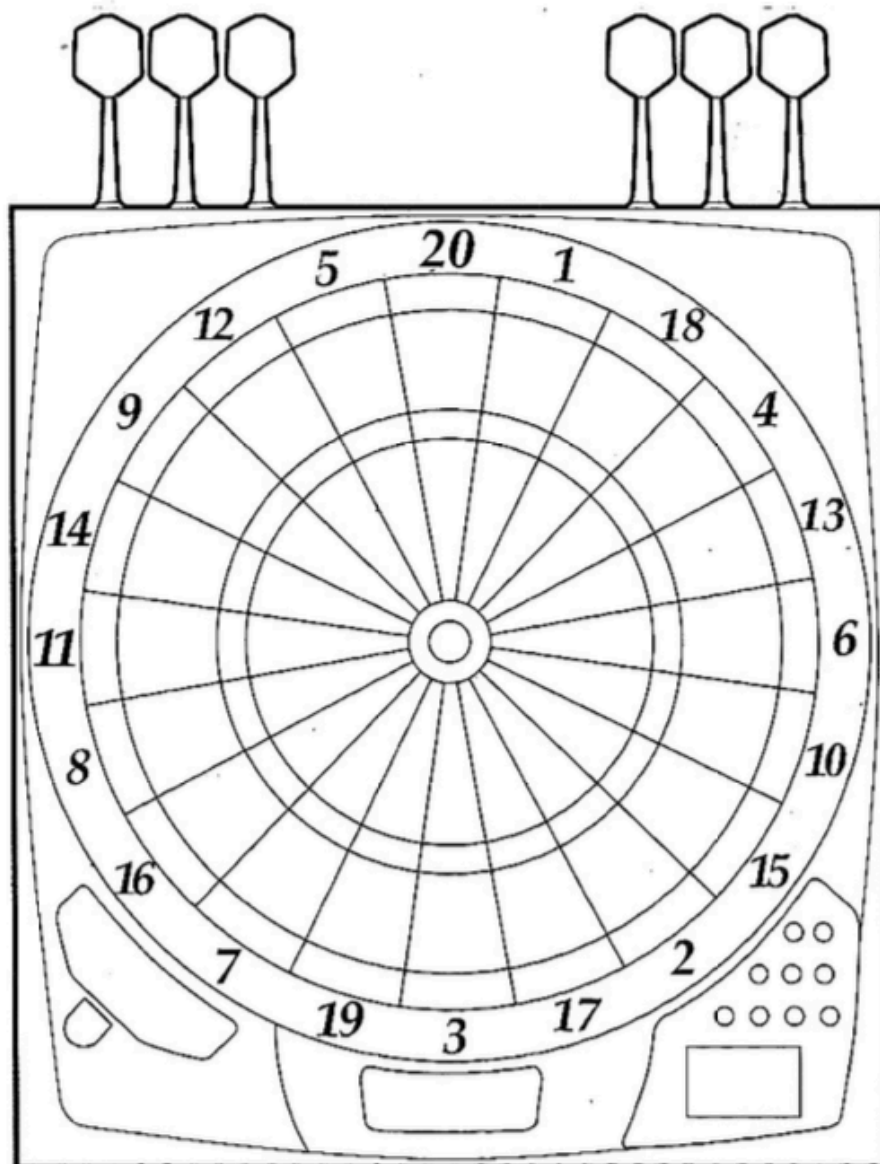


WORLD CHAMPION

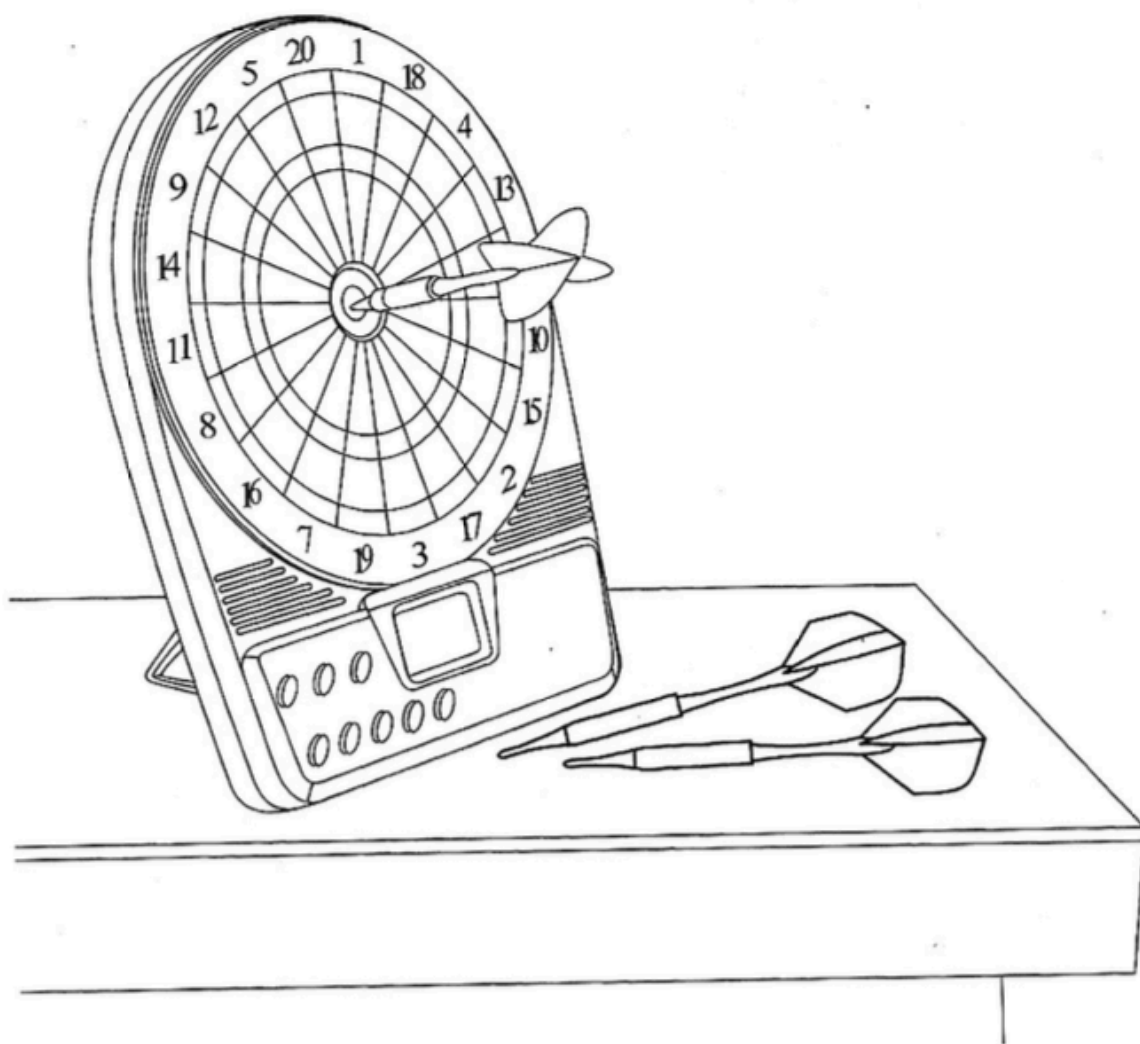


**ELEKTRONICKÝ
TERČ NA ŠÍPKY**

No.189 / No.289 / No.489

Návod na použitie a inštrukcie k hrám

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronický
terč na šípky
Návod na použitie a inštrukcie k hrám**

Ďakujeme, že ste si zakúpili elektronický terč na šípky M.Y.

Varovanie:

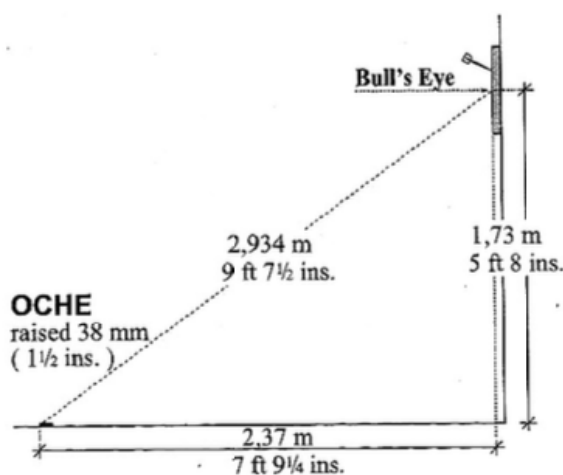
Tento terč na šípky nie je hračka a mal by sa používať len pod dohľadom kompetentnej dospeléj osoby. Po skončení hry sa uistite, že sú šípky bezpečne odložené a mimo dosahu malých detí.

Vlastnosti produktu

- LCD obrazovka
- Modré LCD podsvietenie
- Automaticky vypočítava skóre
- Elektronické zvuky pri zásahu terča šípkou
- 18 hier s viacerými úrovňami a možnosťami
- Maximálne 8 hráčov
- Automaticky sa vypne po 30 minútach po ukončení hry

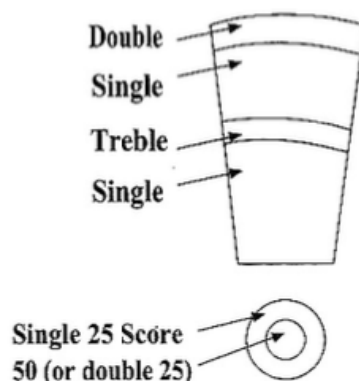
Štandardné nastavenie

Vyberte si miesto na stene s približne 3 voľnými metrami vpredu a zaveste terč vo výške 1.73 metra od podlahy po stred terča (Bull's Eye). Hráči by mali pri hádzaní šípk stáť vo vzdialenosti 2.37 metra (čiara hodu - oche) od terča. (Pozri obrázok)



System bodovania

Segment	Výsledok
Jednoduché bodovacie segmenty	Skóre X1
Dvojité bodovacie segmenty	Skóre X2
Trojité bodovacie segmenty	Skóre X3
Vnútorňý prstenec	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Definícia tlačidiel

1. Stlačte tlačidlo "POWER" a po zaznení zvuku hra prejde do normálneho pracovného stavu.
2. Pomocou tlačidla "GAME" vyberte hry (G01-G18). Tlačidlom "GAME" môžete hru ukončiť a vrátiť sa do pôvodného stavu.
3. Tlačidlo "OPTION" možno použiť na výber podhry danej hry (G01-G18).
4. Pomocou tlačidla "PLAYER" zvolíte počet hráčov pred hrou, predvolená hodnota je 2.
5. Tlačidlo "HANDICAP" (používa sa na výber náročnosti hry). Napríklad, ak 4 hráči hrajú hru "G01" súčasne, hráč jedna si môže zvoliť 800, hráč dva 200, hráč tri 500 a hráč štyri 300.
6. Tlačidlo "LIGHT" (používa sa na zapnutie alebo vypnutie podsvietenia LCD).
7. Tlačidlo "DOUBLE IN/OUT" sa používa len pre G02, podrobnosti nájdete v návode na obsluhu hry.
8. Tlačidlo "SOUND" slúži na výber zvuku alebo stlmenie.
9. Tlačidlo "ELIMINATE" slúži na vymazanie alebo obnovenie skóre aktuálnej šípky. 10. Tlačidlo "START/NEXT" slúži na spustenie hry a zmenu na ďalšieho hráča.

Zvuková indikácia

- "Laser" Tento zvuk zaznie pri zasiahnutí jednoduchých bodovacích segmentov.
- "Double" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí dvojitého bodovacieho segmentu.
- "Treble" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí trojitého bodovacieho segmentu.
- "Bull's Eye" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí stredu terča.

"Too High" Toto upozornenie zaznie, keď sa skóre odpočíta na 0 alebo sa rovná 1 a používa sa len v hre "G02".

"Score" Toto upozornenie zaznie, keď hráč získa skóre, používa sa len v hrách "G05" a "G06".

"Close" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí segmentu, ktorý ukončuje hru.

"Open" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí segmentu, ktorý otvára alebo spúšťa hru.

"Winner" Toto upozornenie zaznie pri dosiahnutí víťazného skóre!

"NEXT PLAYER" Toto upozornenie zaznie na indikáciu stlačenia tlačidla START/NEXT, keď predchádzajúci hráč hodil svoje 3 šípky.

"Ye" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí "cieľového" segmentu.

"SORRY" Toto upozornenie zaznie pri zasiahnutí "necieľového" segmentu.

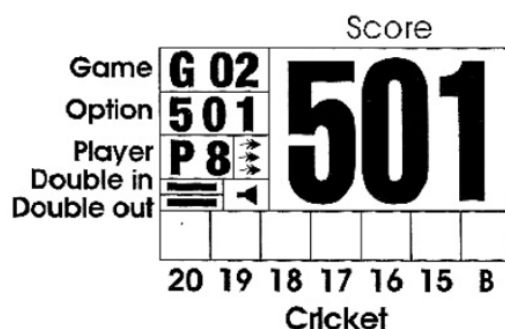
Návod na obsluhu hry

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

Skóre každého hráča sa bude pripočítavať od 0 za každý zásah. Prvý hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí stanovené skóre, sa stáva víťazom.

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

1. Skóre každého hráča sa bude odpočítavať od nastaveného skóre za každý zásah. Prvý hráč, ktorý dosiahne skóre 0, je víťaz.
2. Hráči si môžu vybrať rôzne herné režimy pomocou tlačidla "DOUBLE IN/OUT". (Pozri obrázok nižšie)



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

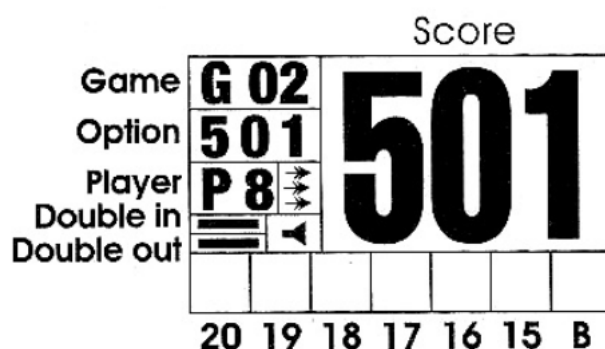
Keď sa zobrazí "Double in", znamená to, že hru možno začať len hodom do dvojitého segmentu (t. j. zasiahnutím "Double Segment").

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

Keď sa zobrazí "Double out", znamená to, že hru možno ukončiť len hodom do dvojitého segmentu - ak je však po hodení jednej, dvoch alebo troch šípok skóre 1 alebo menej ako 0, znamená to "bust" (prestrelenie) a hráčovi sa nezapočíta žiadne skóre, vráti sa k skóre, s ktorým začínal, a zaznie upozornenie "Too High!".

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

Keď sa zobrazí "Double in" a "Double out", znamená to, že hra musí začať aj skončiť hodom do dvojitého segmentu.



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

1. (5, 10, 15, 20) Znamená zasiahnuť akýkoľvek bodovací segment na získanie bodov.
2. 5 Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 5 v poradí.
3. 10 Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 10 v poradí.
4. 15 Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 15 v poradí.
5. 20 Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 20 v poradí. Po výbere jednej z vyššie uvedených úrovní by mal hráč hádzať šípky do segmentu na základe daného odporúčania - po každom hode bude indikovaný ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".

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

1. (205, 210, 215, 220) Znamená, že body môžete získať len zasiahnutím dvojitého bodovacieho segmentu.
2. "205" Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 5.
5. "210" Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 10. "215" Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 15. "220" Zasiahnite bodovacie segmenty od 1 do 20.

3. Hráč by mal hádzať šípky do segmentu podľa odporúčania. Ak zasiahne správny segment, bude odporúčaný ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".

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

1. (305, 310, 315, 320) Znamená, že body môžete získať len zasiahnutím trojitého bodovacieho segmentu. 305 Zasiachnite bodovacie segmenty od 1 do 5. 310 Zasiachnite bodovacie segmenty od 1 do 10. 315 Zasiachnite bodovacie segmenty od 1 do 15. 320 Zasiachnite bodovacie segmenty od 1 do 20.
2. Hráč by mal hádzať šípky do segmentu podľa odporúčania. Ak zasiahne správny segment, bude odporúčaný ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

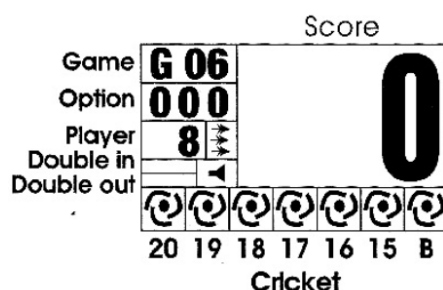
1. Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stredu terča (bull's-eye).
2. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky uvedené segmenty trikrát.

Zásah jednoduchého bodovacieho segmentu - počíta sa raz. Zásah dvojitého bodovacieho segmentu - počíta sa dvakrát. Zásah trojitého bodovacieho segmentu - počíta sa trikrát.

3. "000" - Môžete zasiahnuť akýkoľvek segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Tieto segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

"020" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť 20, potom v poradí 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča. "025" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť stred terča, potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.

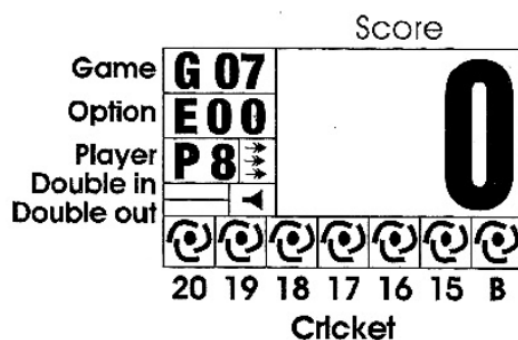
4. Každý segment má tri indikátory "^". Pri jednom zásahu sa rozsvieti jeden "^". Keď sa rozsvietia všetky "^", hra končí. (Pozri obrázok nižšie.)



5. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý rozsvieti všetky "^".

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stredu terča.
2. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky uvedené segmenty trikrát. Zásah jednoduchého bodovacieho segmentu – počíta sa raz. Zásah dvojitého bodovacieho segmentu – počíta sa dvakrát. Zásah trojitého bodovacieho segmentu – počíta sa trikrát.
3. "E00" - Môžete zasiahnuť akýkoľvek segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí. "E20" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť segment 20, potom v poradí 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča. "E25" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť stred terča, potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Každý segment má tri indikátory "^". Pri jednom zásahu sa rozsvieti jeden "^".
5. Každý bodovací segment je otvorený a môže skórovať až po tom, čo ho každý hráč zasiahne 3-krát, ale bude uzavretý a nebude možné v ňom skórovať, ak ho všetci hráči zasiahnu 3-krát.
6. Každý hráč sa musí pokúsiť zasiahnuť bodovací segment 3-krát, aby vstúpil do stavu "open" (otvorený) a mohol začať skórovať.
7. Kým súper nedokončia 3 zásahy na otvorenie bodovacieho segmentu, hráč môže pokračovať v zasahovaní iných pre neho "otvorených" bodovacích segmentov, aby získal vyššie skóre.
8. Potom, čo všetci hráči dokončia 3 zásahy toho istého bodovacieho segmentu, tento segment sa uzavrie a nebude možné v ňom znova skórovať. Hráči by si mali vybrať iný bodovací segment na zasiahnutie pre body.
9. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý uzavrie všetky špecifikované bodovacie segmenty s najvyšším skóre, alebo hráč s najvyšším skóre po uzavretí všetkých segmentov. (Pozri obrázok nižšie.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Platí len pri zasiahnutí 15, 16, 17, 18, 19, 20 alebo stredu terča.

2. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky uvedené segmenty trikrát.

Zásah jednoduchého bodovacieho segmentu – počíta sa raz. Zásah dvojitého bodovacieho segmentu – počíta sa dvakrát. Zásah trojitého bodovacieho segmentu – počíta sa trikrát.

3. "C00" - Môžete zasiahnuť akýkoľvek segment z 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred terča. Segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí. "C20" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť 20, potom v poradí 19, 18, 17, 16, 15 a stred terča. "C25" - Najprv musíte trikrát zasiahnuť stred terča, potom v poradí 15, 16, 17, 18, 19, 20.

4. Každý segment má tri indikátory "^". Pri jednom zásahu sa rozsvieti jeden "^".

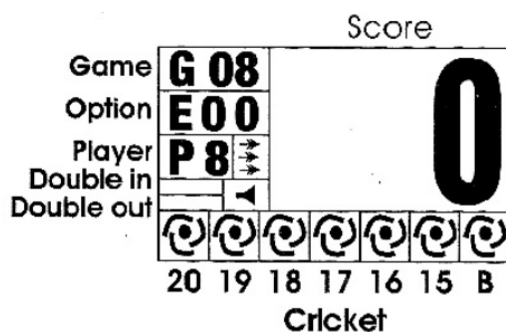
5. Každý bodovací segment je otvorený a môže sa v ňom skórovať po tom, čo ho každý hráč zasiahne 3-krát, ale bude uzavretý a nebude možné v ňom skórovať, ak ho všetci hráči zasiahnu 3-krát.

6. Body získané aktuálnym hráčom sa pripočítajú k skóre všetkých súperov.

7. Každý hráč sa musí pokúsiť zasiahnuť bodovací segment 3-krát, aby mohol vstúpiť do stavu "open" a následne skórovať.

8. Kým súper nedokončia 3 zásahy na otvorenie bodovacieho segmentu, hráč môže pokračovať v zasahovaní iných "otvorených" bodovacích segmentov, aby súperom zvýšil skóre.

9. Potom, čo všetci hráči dokončia 3 zásahy toho istého bodovacieho segmentu, tento segment sa uzavrie a nebude možné v ňom znova skórovať. Hráči by si mali vybrať iný bodovací segment na zasiahnutie pre body. 10. Víťazom je hráč, ktorý uzavrie všetky špecifikované bodovacie segmenty s najnižším skóre, alebo hráč s najnižším skóre po uzavretí všetkých segmentov. (Pozri obrázok nižšie.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) možno zvoliť ako vybrané skóre.
2. Hráč by mal zasiahnuť číselný segment od 1 do 18 v poradí. (1 pri prvom hode, 2 pri druhom hode atď.). Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" pri zásahu alebo "Sorry" pri minutí.
3. Hráč by sa mal snažiť získať čo najnižšie skóre. Ak tri šípky v kole minú, znamená to "zlú šípku" a pripočíta sa 5 bodov. Ak je zasiahnutý trojitý bodovací segment, udeľuje sa 1 bod (Eagle dart). Ak je zasiahnutý dvojité bodovací segment, udeľujú sa 2 body (Bird dart). Ak je zasiahnutý jednoduchý bodovací segment, udeľujú sa 3 body. Na ukončenie kola môžete použiť ktorúkoľvek z 3 šípok, ale na výpočet skóre sa použije len posledná šípka.
4. Ak zasiahnete jednoduchý bodovací segment prvou šípkou a získate 3 body, môžete sa rozhodnúť vstúpiť do ďalšieho kola. Ak však chcete získať nižšie skóre, môžete pokračovať v hádzaní. Ak však oba posledné 2 hody minú, nakoniec získate 5 bodov.
5. Hráč, ktorý dosiahne alebo prekročí zvolené skóre, bude z hry vyradený. Keď zostane len jeden hráč, tento hráč je víťazom. Alebo ak po dokončení všetkých 18 kôl je víťazom hráč s najnižším skóre.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Číselné segmenty budú automaticky zobrazené počítačom, víťazom je hráč, ktorý ako prvý zasiahne všetky špecifikované číselné segmenty 3-krát. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" pri zásahu alebo "Sorry" pri minutí.
2. 132-Zásah v poradí segmentov 15, 4, 8, 14,
3.
3. 141-Zásah v poradí segmentov 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168-Zásah v poradí segmentov 20, 16, 12, 6,
2.
5. 189-Zásah v poradí segmentov 19, 10, 18, 5, 1.
6. Hráč musí zasiahnuť číselný segment trikrát a potom môže pokračovať v zasahovaní ďalšieho číselného segmentu. Zásah jednoduchého bodovacieho segmentu sa počíta raz. Zásah dvojitého bodovacieho segmentu sa počíta dvakrát. Zásah trojitého bodovacieho segmentu sa počíta trikrát.

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

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Každý hráč má na začiatku základnú hodnotu života. Keď hráč nemá žiadnu hodnotu života, vypadáva z hry. Prvý hráč musí zasiahnuť číselný segment, ktorý je náhodne určený.
3. Ak hráč dokáže zasiahnuť cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže treťou šípkou vytvoriť nový cieľ. Ak hráč zasiahne cieľ použitím všetkých troch šípok alebo nedokáže vytvoriť nový efektívny cieľ, potom bude nový cieľ náhodne určený pre ďalšieho hráča. Ak tento hráč nedokáže zasiahnuť cieľ tromi šípkami, stratí bod a tento cieľ bude následne zasahovať ďalší hráč. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" pri zásahu alebo "Sorry" pri minutí.
4. Zásah je platný, ak je zasiahnuté akékoľvek miesto cieľového číselného segmentu bez ohľadu na to, či ide o jednoduchý, dvojitý alebo trojitý bodovací segment.
5. Keď zostane len jeden hráč, ktorý má hodnotu života, hra končí a tento hráč je víťazom.

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

1. Možnosť (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená pôvodnú hodnotu života hráča.
2. Každý hráč má na začiatku základnú hodnotu života. Keď hráč nemá žiadnu hodnotu života, vypadáva z hry. Prvý hráč, ktorý je na rade, musí zasiahnuť náhodný číselný segment "target".
3. Ak hráč dokáže zasiahnuť cieľ prvou alebo druhou šípkou, môže treťou šípkou vytvoriť nový cieľ. Ak hráč zasiahne cieľ použitím všetkých troch šípok alebo nedokáže vytvoriť nový a efektívny cieľ, potom bude nový cieľ náhodne určený pre ďalšieho hráča. Ak tento hráč nedokáže zasiahnuť cieľ tromi šípkami, stratí bod, tento cieľ bude zasahovať ďalší hráč. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".
4. Zásah je platný len pri zasiahnutí rovnakej bodovacej časti cieľového číselného segmentu.

5. Keď zostane len jeden hráč, ktorý má hodnotu života, hra končí a tento hráč je víťazom.

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

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Pri vstupe do hry sa v oknách skóre zobrazí "SEL" (Select), čo hráčovi hovorí, aby si vybral bodovací segment pre seba. Prvý bodovací segment zasiahnutý hráčom je zvolený ako jeho segment. Potom stlačte tlačidlo "NEXT", aby si ďalší hráč vybral svoj bodovací segment. Po tom, čo si všetci hráči vybrali svoje bodovacie segmenty, hra začína.
3. Po výbere bodovacích segmentov môžu všetci hráči začať hádzať. Až po tom, čo hráč zasiahne svoj vlastný bodovací segment, sa môže stať zabijakom (killer) počas celej hry.
4. Keď je bodovací segment hráča zasiahnutý súperovým zabijakom, hráčovi sa odpočíta bod. Body života sa zobrazujú priamo na obrazovke. Každý hráč si môže skontrolovať skóre stlačením tlačidla "SCORES".
5. Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoj vlastný cieľový segment, prestane byť "zabijakom" a z jeho bodov života sa odpočíta jeden bod.
6. Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom zasahovaním ich bodovacích segmentov.
7. Ak je cieľový segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".
8. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom pri zasiahnutí zvoleného číselného segmentu bez ohľadu na to, či ide o jednoduchý, dvojité alebo trojité bodovací segment.
9. Keď zostane len jeden hráč, ktorý má hodnotu života, hra končí a tento hráč je víťazom. 10. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

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

1. Možnosť (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Pri vstupe do hry sa v oknách skóre zobrazí "SEL" (Select) na

vyzvanie hráča, aby si vybral bodovací segment pre seba. Prvý bodovací segment zasiahnutý hráčom je zvolený ako jeho segment. Potom stlačte tlačidlo "NEXT", aby si ďalší hráč vybral svoj bodovací segment. Po tom, čo si všetci hráči vybrali svoje bodovacie segmenty, hra môže začať.

3. Po výbere bodovacích segmentov môžu všetci hráči začať hádzať. Až po tom, čo hráč zasiahne svoj vlastný bodovací segment, sa môže stať zabijakom počas celej hry.

4. Keď je bodovací segment hráča zasiahnutý súperovým zabijakom, hráčovi sa odoberie bod. Body života sa zobrazujú priamo na obrazovke. Každý hráč si môže skontrolovať skóre stlačením tlačidla "SCORES".

5. Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoje vlastné cieľové segmenty, prestane byť zabijakom a z jeho bodov života sa odpočíta jeden bod.

6. Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom zasahovaním ich bodovacích segmentov.

7. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".

8. Možnosť (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len pri zasiahnutí zvoleného číselného segmentu v jeho dvojitej bodovacej časti.

9. Keď zostane len jeden hráč, ktorý má hodnotu života, hra končí a tento hráč je víťazom. 10. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

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

1. Možnosť (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

2. Pri vstupe do hry sa v oknách skóre zobrazí "SEL" (Select), čo hráčovi hovorí, aby si vybral bodovací segment pre seba. Prvý bodovací segment zasiahnutý hráčom je zvolený ako jeho segment. Potom stlačte tlačidlo "NEXT", aby si ďalší hráč vybral svoj bodovací segment. Po tom, čo si všetci hráči vybrali svoje bodovacie segmenty, hra môže začať.

3. Po výbere bodovacích segmentov môžu všetci hráči začať hádzať. Až po tom, čo hráč zasiahne svoj bodovací segment, sa môže stať zabijakom počas celej hry.

4. Keď je bodovací segment hráča zasiahnutý zabijakom, hráčovi sa odpočíta bod. Body života sa zobrazujú priamo na obrazovke. Každý hráč si môže skontrolovať skóre stlačením tlačidla "SCORES".
5. Ak sa hráč stal "zabijakom" a zasiahne svoj vlastný cieľ, prestane byť zabijakom a stratí jeden bod života z tohto skóre.
6. Zabijak by sa mal snažiť odoberať body súperom zasahovaním ich bodovacích segmentov.
7. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".
8. Možnosť (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) znamená, že hráč sa môže stať zabijakom len pri zasiahnutí zvoleného číselného segmentu v jeho trojitej bodovacej časti.
9. Keď zostane len jeden hráč, ktorý má hodnotu života, hra končí a tento hráč je víťazom.
10. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

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

1. Možnosť (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Hráčovi je náhodne pridelený číselný segment na zasiahnutie. Hráč ho musí zasiahnuť do desiatich sekúnd, inak bude tento pokus odobratý. Ak je segment zasiahnutý, indikuje sa ďalší segment a zaznie "Yes" alebo "Sorry".
3. Každý zásah, ktorý trafí "cieľový" segment (jednoduchý, dvojitý alebo trojitý), zníži skóre o jeden bod.
4. Víťazom je hráč, ktorého body boli ako prvé znížené na 0.

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

1. Možnosť (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.
2. Hráč by sa mal snažiť dosiahnuť vyššie alebo rovnaké skóre, ako bolo predchádzajúce najvyššie skóre dosiahnuté v jednom kole. Keď hráč dosiahne menej ako predchádzajúci súčet troch šípok, odoberie sa mu jeden (Life - život). Posledný hráč, ktorému zostane (Life), je víťazom.
3. Hráči nesmú vymazávať body. Ak hráč stlačí

tlačidlo START priamo alebo žiadna z jeho šípok nezasiahne segmenty, stratí tiež jeden (Life).

4. Hráč bude eliminovaný, keď bude počet jeho životov 0, a ako pripomienka zaznie zvuk.

5. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč je víťazom.

6. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

5. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč je víťazom.

6. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.

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

1. Možnosť (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) znamená počiatočnú hodnotu života hráča.

2. Cieľom je prekonať najnižšie celkové skóre troch šípok. Keď je súčet troch šípok vyšší ako rekord, hráčovi sa odoberie jeden (Life). Posledný hráč, ktorému zostane (Life), je víťazom.

3. Hráči nesmú vymazávať body. Ak hráč stlačí tlačidlo START priamo alebo žiadna šípka nezasiahne segmenty, stratí tiež jeden (Life).

4. Hráč bude eliminovaný, keď bude počet jeho životov 0, a ako pripomienka zaznie zvuk.

5. Keď zostane len jeden hráč, hra končí a tento hráč je víťazom.

6. Hru by mali hrať viac ako 2 hráči.