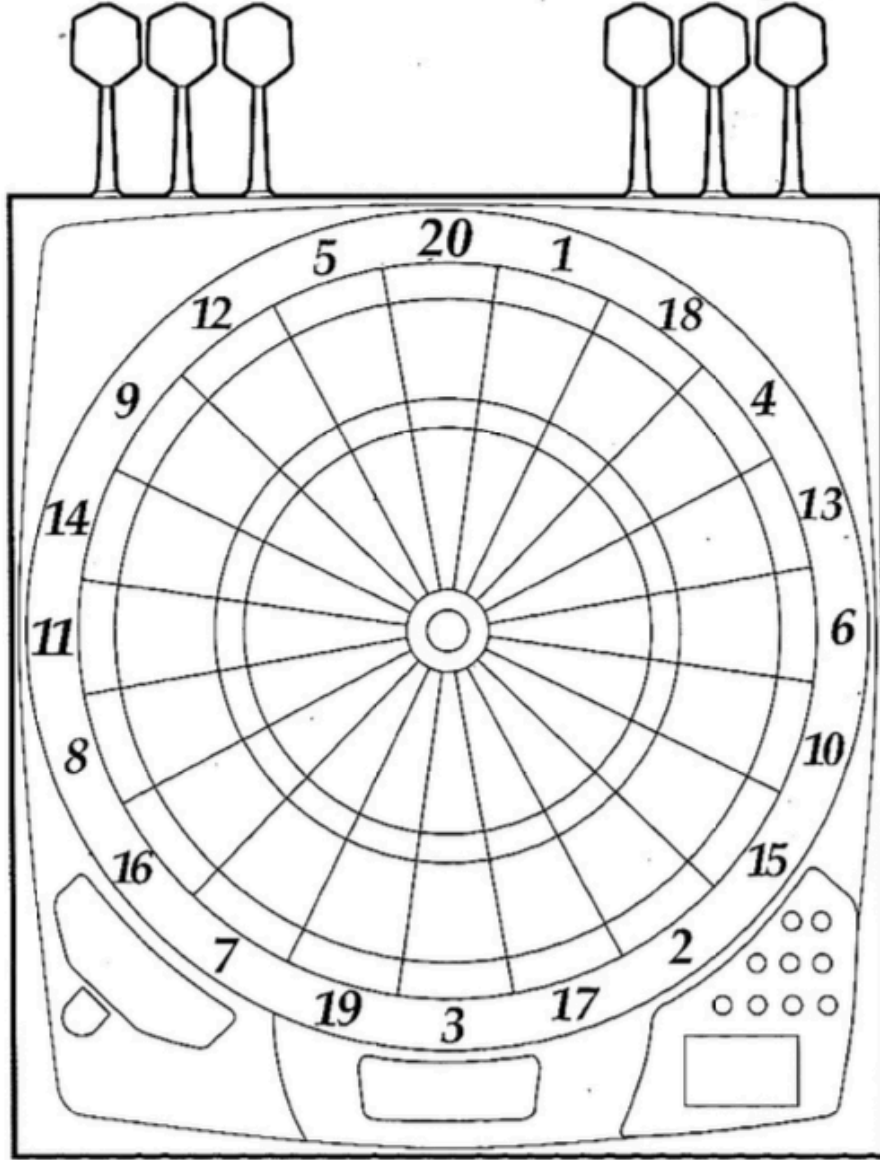


WORLD CHAMPION

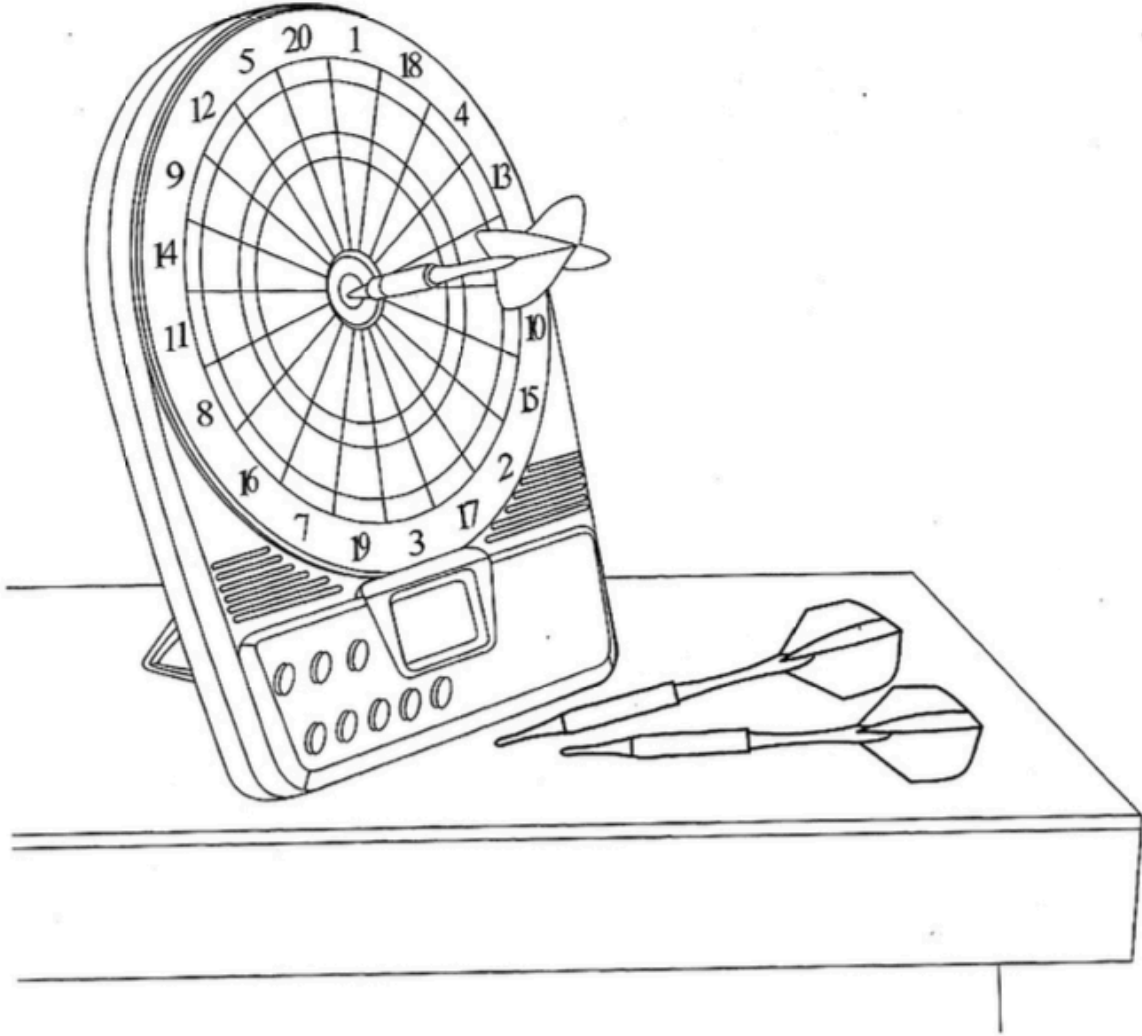


**ELEKTRONİK
DART TAHTASI**

No.189 / No.289 / No.489

Kullanım Kılavuzu ve Oyun Talimatları

WORLD CHAMPION



**No.189 / No.289 / No.489 Elektronik Dart
Tahtası
Kullanım Kılavuzu ve Oyun Talimatları**

M.Y Elektronik Dart Tahtasını satın aldığınız için teşekkür ederiz.

Uyarı:

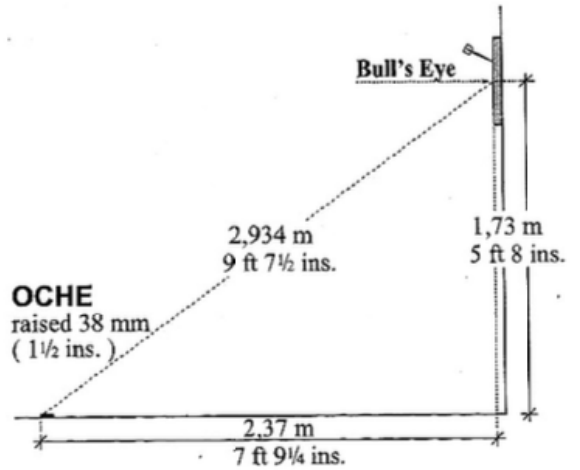
Bu Dart Tahtası bir oyuncak değildir ve sadece yetkin bir yetişkinin gözetimi altında kullanılmalıdır. Oyununuzu bitirdikten sonra dartların güvenli bir şekilde ve küçük çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklandığından emin olun.

Ürün Özellikleri

- LCD Ekran
- Mavi LCD arka ışık
- Skorları otomatik olarak hesaplar
- Dartlar tahtaya çarptığında elektronik sesler çıkarır
- Çoklu seviye ve çoklu seçeneklere sahip 18 Oyun
- Maksimum 8 oyuncu
- Oyundan 30 dakika sonra otomatik olarak kapanır

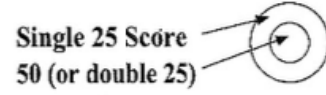
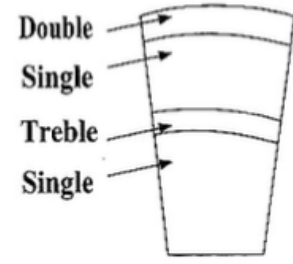
Standart Kurulum

Dart tahtasını yerden Bull's Eye'a (Merkez) 1.73 metre yükseklikte asmak için önünde yaklaşık 3 metre boş alan olan bir duvar noktası seçin. Oyuncular dart atarken dart tahtasından 2.37 metre uzakta (atış çizgisi - oche) durmalıdır. (Resme bakınız)



Puanlama Sistemi

Dilim	Sonuç
Tekli puanlama dilimleri	Skor X1
Çiftli puanlama dilimleri	Skor X2
Üçlü puanlama dilimleri	Skor X3
İç Halka	1 X 25
Bull's Eye	50 (25X2)



Düğme Tanımları

1. "POWER" düğmesine basın, bir ses duyduktan sonra oyun normal çalışma durumuna girer.
 2. Oyunları seçmek için "GAME" düğmesini kullanın (G01- G18). "GAME" düğmesi ayrıca bir oyundan çıkmak ve orijinal duruma dönmek için de kullanılabilir.
 3. "OPTION" düğmesi, oyunun (G01-G18) bir alt oyununu seçmek için kullanılabilir.
 4. Oynamadan önce oyuncu sayısını seçmek için "PLAYER" düğmesini kullanın, varsayılan değer 2'dir.
 5. "HANDICAP" düğmesi (oyunun zorluğunu seçmek için kullanılır) Örneğin, 4 oyuncu aynı anda "G01" oyununu oynuyorsa, birinci oyuncu 800, ikinci oyuncu 200, üçüncü oyuncu 500 ve dördüncü oyuncu 300 seçebilir.
 6. "LIGHT" düğmesi (LCD arka ışığını açmak veya kapatmak için kullanılır)
 7. "DOUBLE IN/OUT" düğmesi sadece G02 için kullanılır, ayrıntılar için lütfen oyun çalıştırma talimatlarına bakın.
 8. "SOUND" düğmesi ses seçmek veya sessize almak için kullanılır.
 9. "ELIMINATE" düğmesi, mevcut dartin skorunu temizlemek veya geri yüklemek için kullanılır.
 10. "START/NEXT" düğmesi bir oyunu başlatmak ve bir sonraki oyuncuya geçmek için kullanılır.
- Sesli Uyarılar

"Laser" Tekli Puanlama Dilimlerine vurulduğunda bu ses verilir.
"Double" Çiftli Puanlama Dilimine vurulduğunda bu bildirim verilir.
"Treble" Üçlü Puanlama Dilimine vurulduğunda bu bildirim verilir.
"Bull's Eye" Bull's-Eye (Merkez) vurulduğunda bu bildirim verilir.

"Too High" Skor 0'a geri sayıldığında veya 1'e eşit olduğunda bu bildirim verilir ve sadece "G02" oyununda kullanılır.

"Score" Oyuncu puan aldığında bu bildirim verilir, sadece "G05" ve "G06" oyunlarında kullanılır.

"Close" Oyunu bitiren dilime vurulduğunda bu bildirim verilir.

"Open" Oyunu açan veya başlatan dilime vurulduğunda bu bildirim verilir.

"Winner" Kazanan skor yapıldığında bu bildirim verilir! "NEXT PLAYER" Önceki oyuncu 3 dartını atmış olacağı için START/NEXT düğmesine basılması gerektiğini belirtmek üzere bu bildirim verilir.

"Ye" "Hedef" dilime vurulduğunda bu bildirim verilir. "SORRY"

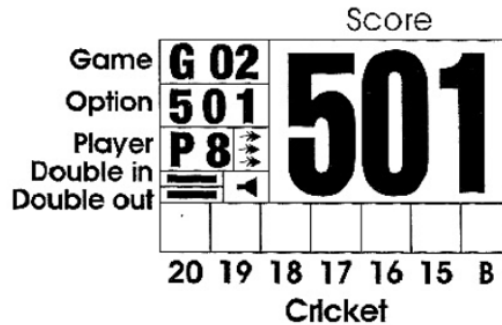
"Hedef dışı" dilime vurulduğunda bu bildirim verilir. Oyun Çalıştırma Talimatı

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

Her oyuncunun puanları her isabet için 0'dan itibaren toplanacaktır. Belirlenen skora ilk ulaşan veya bu skoru geçen oyuncu kazanır.

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

1. Her oyuncunun puanları her isabet için belirlenen skordan düşülecektir. 0 skoruna ilk ulaşan oyuncu kazanır.
2. Oyuncular "DOUBLE IN/OUT" düğmesini kullanarak çeşitli oyun modlarını seçebilirler. (Aşağıdaki resme bakınız)



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

"Double in" gösterildiğinde, oyunun sadece bir çiftli atışla (yani "Çiftli Dilime" vurarak) başlayabileceği anlamına gelir.

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

"Double out" gösterildiğinde, oyunun sadece bir çiftli atışla bitebileceği anlamına gelir - ancak bir, iki veya üç dart attıktan sonra skor 1 veya 0'ın altındaysa bu "bust (geçersiz)" anlamına gelir ve oyuncu herhangi bir skor kaydedemez, başladığı skora geri döner ve "Too High!" bildirimi verilir. Double in/out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901) "Double in" ve "Double out" gösterildiğinde, oyunun bir çiftli atışla başlaması ve bitmesi gerektiği anlamına gelir.

	Score						
Game	G	02	501				
Option	5	01					
Player	P	8					
Double in							
Double out							
	20	19	18	17	16	15	B

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

1. (5, 10, 15, 20) Puan almak için herhangi bir puanlama dilimine vurmak anlamına gelir.
 2. 5 Puanlama dilimlerine sırasıyla 1'den 5'e kadar vurun.
 3. 10 Puanlama dilimlerine sırasıyla 1'den 10'a kadar vurun.
 4. 15 Puanlama dilimlerine sırasıyla 1'den 15'e kadar vurun.
 5. 20 Puanlama dilimlerine sırasıyla 1'den 20'a kadar vurun.
- Yukarıdaki seviyelerden biri seçildikten sonra oyuncu, verilen tavsiyeye göre dartlarını dilime atmalıdır - her atıştan sonra bir sonraki dilim belirtilecek ve size "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.

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

1. (205, 210, 215, 220) Puan almak için sadece çiftli puanlama dilimine vurabileceğiniz anlamına gelir.
2. "205" 1'den 5'e kadar puanlama dilimlerine vurun. "210" 1'den 10'a kadar puanlama dilimlerine vurun. "215" 1'den 15'e kadar puanlama dilimlerine vurun. "220" 1'den 20'ye kadar puanlama dilimlerine vurun.

3. Oyuncu dartlarını bildirildiği şekilde dilime atmalıdır. Doğru dilime vurulursa bir sonraki dilim bildirilecek ve "Yes" veya "Sorry" duyacaksınız.

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

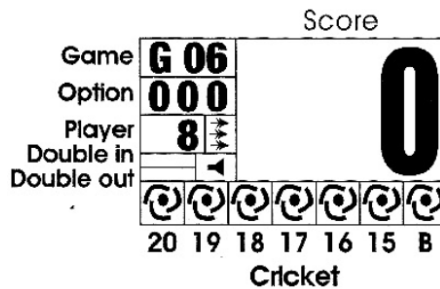
1. (305, 310, 315, 320) Puan almak için sadece üçlü puanlama dilimine vurulabileceği anlamına gelir. 305 1'den 5'e kadar puanlama dilimlerine vurun. 310 1'den 10'a kadar puanlama dilimlerine vurun. 315 1'den 15'e kadar puanlama dilimlerine vurun. 320 1'den 20'ye kadar puanlama dilimlerine vurun.
2. Oyuncu dartlarını bildirildiği şekilde dilime atmalıdır. Doğru dilime vurulursa bir sonraki dilim bildirilecek ve "Yes" veya "Sorry" duyacaksınız.

G06 Simple Cricket (000, 020, 025)

1. Sadece 15, 16, 17, 18, 19, 20 veya bull's-eye vurulduğunda geçerlidir.
 2. Yukarıdaki tüm dilimlere üç kez ilk vuran oyuncu kazanır.
- Tekli puanlama dilimine vurmak - bir sayılır Çiftli puanlama dilimine vurmak - iki sayılır Üçlü puanlama dilimine vurmak - üç sayılır
3. "000" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bull's-eye dilimlerinden herhangi birine vurabilirsiniz. Bu dilimlere herhangi bir sırayla vurulabilir.

"020" - Önce 20'ye üç kez vurmali, ardından sırasıyla 19, 18, 17, 16, 15 ve bull's eye'ı takip etmelisiniz. "025" - Önce bull's-eye'a üç kez vurmali, ardından sırasıyla 15, 16, 17, 18, 19, 20'yi takip etmelisiniz.

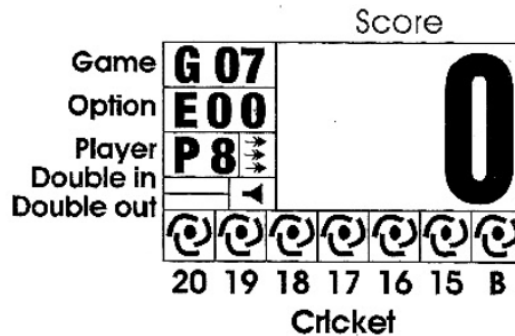
4. Her dilimin üç adet "^" göstergesi vardır. Bir kez vurulduğunda, bir " ^ " yanacaktır. Tüm " ^ " işaretleri yandığında oyun biter. (Aşağıdaki resme bakınız.)



5. Tüm " ^ " işaretlerini ilk yakan oyuncu kazanır

G07 Score Cricket (E00, E20, E25)

1. Sadece 15, 16, 17, 18, 19, 20 veya bull's-eye vurulduğunda geçerlidir.
2. Yukarıdaki tüm dilimlere üç kez ilk vuran oyuncu kazanır. Tekli puanlama dilimine vurmak – bir sayılı Çiftli puanlama dilimine vurmak – iki sayılı Üçlü puanlama dilimine vurmak – üç sayılı
3. "E00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bull's-eye dilimlerinden herhangi birine vurabilirsiniz. Dilimlere herhangi bir sırayla vurulabilir. "E20" - Önce 20 dilimine üç kez vurmalı, ardından sırasıyla 19, 18, 17, 16, 15 ve bull's-eye'ı takip etmelisiniz. "E25" - Önce bull's-eye'a üç kez vurmalı, ardından sırasıyla 15, 16, 17, 18, 19, 20'yi takip etmelisiniz.
4. Her dilimin üç adet " ^ " göstergesi vardır. Bir kez vurulduğunda, bir " ^ " yanacaktır.
5. Her puanlama dilimi açıktır ve ancak her oyuncu için 3 kez vurulduktan sonra puan alabilir, ancak tüm oyuncular 3 kez vurursa kapatılacaktır ve puan alınamaz.
6. Her oyuncu, "açık" duruma geçmesi ve puanlamaya başlayabilmesi için puanlama dilimine 3 kez vurmaya çalışmalıdır.
7. Rakipler puanlama dilimini açmak için 3 isabeti tamamlamadan önce, oyuncu kendisi için daha yüksek puanlar almak üzere diğer "açık" puanlama dilimlerine vurmaya devam edebilir.
8. Tüm oyuncular aynı puanlama dilimine 3 isabeti tamamladıktan sonra, bu dilim kapatılacak ve tekrar puan alınamayacaktır. Oyuncular puan almak için vuracak başka bir puanlama dilimi seçmelidir.
9. Belirtilen tüm puanlama dilimlerini en yüksek puanla ilk kapatan oyuncu veya tüm dilimler kapatıldıktan sonra en yüksek puana sahip olan oyuncu kazanır. (Aşağıdaki resme bakınız.)



G08 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25) 1. Sadece 15, 16, 17, 18, 19, 20 veya bull's-eye vurulduğunda geçerlidir.

2. Yukarıdaki tüm dilimlere üç kez ilk vuran oyuncu kazanır.

Tekli puanlama dilimine vurmak – bir sayılı Çiftli puanlama dilimine vurmak – iki sayılı Üçlü puanlama dilimine vurmak – üç sayılı

3. "C00" - 15, 16, 17, 18, 19, 20 ve bull's-eye dilimlerinden herhangi birine vurabilirsiniz. Dilimlere herhangi bir sırayla vurulabilir.

"C20"- Önce 20'ye üç kez vurmali, ardından sırasıyla 19, 18, 17, 16, 15 ve bull's eye'ı takip etmelisiniz. "C25" - Önce bull's-eye'a üç kez vurmali, ardından sırasıyla 15, 16, 17, 18, 19, 20'yi takip etmelisiniz.

4. Her dilimin üç adet " ^ " göstergesi vardır. Bir kez vurulduğunda, bir " ^ " yanacaktır.

5. Her puanlama dilimi açıktır ve her oyuncu tarafından 3 kez vurulduktan sonra puanlanabilir, ancak tüm oyuncular 3 kez vurursa kapatılacaktır ve puanlanamaz.

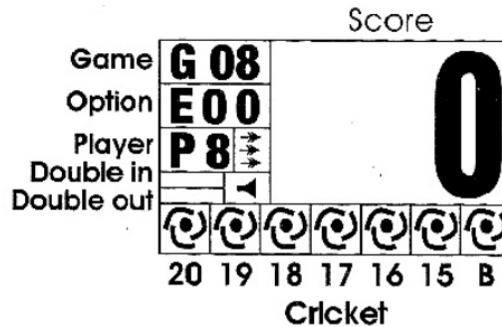
6. Mevcut oyuncu tarafından kazanılan puanlar tüm rakiplerin skorlarına eklenecektir.

7. Her oyuncu, "açık" duruma geçebilmesi ve ardından puanlanabilmesi için puanlama dilimine 3 kez vurmaya çalışmalıdır.

8. Rakipler puanlama dilimini açmak için 3 isabeti tamamlamadan önce, oyuncu rakiplerinin daha yüksek puanlar almasını sağlamak için diğer "açık" puanlama dilimlerine vurmaya devam edebilir.

9. Tüm oyuncular aynı puanlama dilimine 3 isabeti tamamladıktan sonra, bu dilim kapatılacak ve tekrar puanlanamayacaktır.

Oyuncular puan almak için vuracak başka bir puanlama dilimi seçmelidir. 10. Belirtilen tüm puanlama dilimlerini en düşük puanla kapatan oyuncu veya tüm dilimler kapatıldıktan sonra en düşük puana sahip olan oyuncu kazanır. (Aşağıdaki resme bakınız.)



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

1. (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90) seçilen skor olarak belirlenebilir.
2. Oyuncu 1'den 18'e kadar olan sayı dilimlerine sırasıyla vurmalıdır. (İlk atışta 1, ikinci atışta 2 vb.). Dilime vurulursa bir sonraki dilim belirtilecek ve isabet için "Yes", kaçırma için "Sorry" bildirimi verilecektir.
3. Oyuncu en düşük skoru almaya çalışmalıdır. Bir turdaki üç dart da ıskalarsa bu "kötü dart" anlamına gelir ve 5 puan eklenir. Üçlü puanlama dilimine vurulursa 1 puan verilir (Eagle dart). Çiftli puanlama dilimine vurulursa 2 puan verilir (Bird dart). Tekli puanlama dilimine vurulursa 3 puan verilir. Bir turu bitirmek için 3 darttan herhangi birini kullanabilirsiniz ancak skor hesaplamak için sadece son dart kullanılacaktır.
4. İlk dartla tekli puanlama dilimine vurur ve 3 puan alırsanız, bir sonraki tura girmeye karar verebilirsiniz. Ancak daha düşük bir skor almak istiyorsanız vurmaya devam edebilirsiniz. Fakat son 2 atışın ikisi de ıskalarsa sonunda 5 puan alırsınız.
5. Seçilen skora ulaşan veya bu skoru geçen oyuncu oyundan atılacaktır. Sadece bir oyuncu kaldığında bu oyuncu kazanır. Veya 18 turun tamamı bittikten sonra en düşük puana sahip oyuncu kazanır.

G10 Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Sayı dilimleri bilgisayar tarafından otomatik olarak gösterilecektir, belirtilen tüm sayı dilimlerine ilk olarak 3 kez vuran oyuncu kazanır. Dilime vurulursa bir sonraki dilim belirtilecek ve vurulursa "Yes", ıskalanırsa "Sorry" bildirimi verilecektir.
2. 132-15, 4, 8, 14, 3 dilimleri sırasıyla vurulur.
3. 141-17, 13, 9, 7, 1 dilimleri sırasıyla vurulur.
4. 168-20, 16, 12, 6, 2 dilimleri sırasıyla vurulur.
5. 189-19, 10, 18, 5, 1 dilimleri sırasıyla vurulur.
6. Oyuncu bir sayı dilimine üç kez vurmalı ve ardından bir sonraki sayı dilimine geçmelidir. Tekli puanlama dilimine vurmak, bir sayılır. Çiftli puanlama dilimine vurmak, iki sayılır. Üçlü puanlama dilimine vurmak, üç sayılır.

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

1. Seçenek (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oyuncunun orijinal can değerini ifade eder.
2. Her oyuncunun başlangıçta temel bir can değeri vardır. Bir oyuncunun can değeri kalmadığında oyundan çıkar. İlk oyuncu rastgele verilen sayı dilimine vurmalıdır.
3. Oyuncu birinci veya ikinci darta kullanarak hedefi vurabilirse, üçüncü darta kullanarak yeni bir hedef oluşturabilir. Oyuncu üç darta tamamını kullanarak hedefi vurursa veya yeni bir etkili hedef oluşturamazsa, bir sonraki oyuncu için yeni hedef rastgele verilecektir. Eğer bu oyuncu üç darta hedefi vuramazsa bir puan kaybedilir, bu hedefe bir sonraki oyuncu tarafından vurulmaya devam edilir. Dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve vurulursa "Yes", ıskalanırsa "Sorry" bildirimi verilecektir.
4. Tekli, çiftli veya üçlü puanlama dilimi fark etmeksizin hedef sayı diliminin herhangi bir yerine vurulması geçerli bir isabettir.
5. Can değeri olan tek bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır.

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

1. Seçenek (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oyuncunun orijinal can değerini ifade eder.
2. Her oyuncunun başlangıçta temel bir can değeri vardır. Bir oyuncunun can değeri kalmadığında oyundan çıkar. Çıkan ilk oyuncu rastgele "hedef" sayı dilimine vurmalıdır.
3. Oyuncu birinci veya ikinci darta kullanarak hedefi vurabilirse, üçüncü darta kullanarak yeni bir hedef oluşturabilir. Oyuncu üç darta tamamını kullanarak hedefi vurursa veya yeni ve etkili bir hedef oluşturamazsa, bir sonraki oyuncu için yeni hedef rastgele verilecektir. Eğer bu oyuncu üç darta hedefi vuramazsa bir puan kaybedilir, bu hedefe bir sonraki oyuncu tarafından vurulacaktır. Dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.
4. Sadece hedef sayı diliminin aynı puanlama bölümüne vurulduğunda geçerlidir.

5. Can değeri olan tek bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır.

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

1. Seçenek (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.
2. Oyuna girerken, skor pencereleri oyuncuya kendisi için bir puanlama dilimi seçmesini söylemek için "SEL" (Seç) gösterir. Oyuncu tarafından vurulan ilk puanlama dilimi, onun dilimi olarak kullanılmak üzere seçilir. Ardından bir sonraki oyuncunun kendi puanlama dilimini seçmesi için "NEXT" düğmesine basın. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra oyun başlar.
3. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra atış yapmaya başlayabilirler. Oyuncu ancak kendi puanlama dilimine vurduktan sonra oyun boyunca bir katil (killer) olabilir.
4. Bir oyuncunun puanlama dilimi rakip katil tarafından vurulduğunda, bu oyuncudan bir puan alınacaktır. Can puanları doğrudan ekranda görüntülenir. Her oyuncu "SCORES" düğmesine basarak skora bakabilir.
5. Oyuncu bir "katil" olmuşsa ve kendi hedef dilimine atış yaparsa artık "katil" olmayacak ve can puanlarından bir puan düşülecektir.
6. Katil, rakibin puanlama dilimine vurarak rakiplerinden puan eksiltmek için çok çalışmalıdır.
7. Hedef dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.
8. Seçenek (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21), tekli, çiftli veya üçlü puanlama dilimi fark etmeksizin seçilen sayı dilimine vurulduğunda oyuncunun katil olabileceği anlamına gelir.
9. Can değeri olan tek bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır. 10. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır.

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

1. Seçenek (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.
2. Oyuna girerken, skor pencereleri oyuncuya

kendisi için bir puanlama dilimi seçmesi için "SEL" (Seç) ipucu verir. Oyuncu tarafından vurulan ilk puanlama dilimi, onun dilimi olarak kullanılmak üzere seçilir. Ardından bir sonraki oyuncunun kendi puanlama dilimini seçmesine izin vermek için "NEXT" düğmesine basın. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra oyun başlayabilir.

3. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra atış yapmaya başlayabilirler. Oyuncu ancak kendi puanlama dilimine vurduktan sonra oyun boyunca bir katil olabilir.

4. Bir oyuncunun puanlama dilimi rakip katil tarafından vurulduğunda, bu oyuncudan bir puan alınacaktır. Can puanları doğrudan ekranda görüntülenir. Her oyuncu "SCORES" düğmesine basarak skora bakabilir.

5. Oyuncu bir "katil" olmuşsa ve kendi hedef dilimlerine atış yaparsa artık bir katil olmayacak ve can puanlarından bir puan düşülecektir.

6. Katil, rakibin puanlama dilimine vurarak rakiplerinden puan eksiltmek için çok çalışmalıdır.

7. Dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.

8. Seçenek (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221), oyuncunun ancak seçilen sayı dilimini çiftli puanlama bölümüyle vurduğunda katil olabileceği anlamına gelir.

9. Can değeri olan tek bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır. 10. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır.

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

1. Seçenek (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.

2. Oyuna girerken, skor pencereleri oyuncuya kendisi için bir puanlama dilimi seçmesini söylemek için "SEL" (Seç) gösterir. Oyuncu tarafından vurulan ilk puanlama dilimi, onun dilimi olarak kullanılmak üzere seçilir. Ardından bir sonraki oyuncunun kendi puanlama dilimini seçmesine izin vermek için "NEXT" düğmesine basın. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra oyun başlayabilir.

3. Tüm oyuncular puanlama dilimlerini seçtikten sonra atış yapmaya başlayabilirler. Oyuncu ancak kendi puanlama dilimine vurduktan sonra oyun boyunca bir katil olabilir.

4. Bir oyuncunun puanlama dilimi katil tarafından vurulduğunda bu oyuncudan bir puan düşülecektir. Can puanları doğrudan ekranda görüntülenir. Her oyuncu "SCORES" düğmesine basarak skora bakabilir.
5. Oyuncu bir "katil" olmuşsa ve kendi hedefine atış yaparsa artık bir katil olmayacak ve bu skordan bir can puanı kaybedecektir.
6. Katil, rakibin puanlama dilimine vurarak rakiplerinden puan eksiltmek için çok çalışmalıdır.
7. Dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.
8. Seçenek (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321), oyuncunun ancak seçilen sayı dilimini üçlü puanlama bölümüyle vurduğunda katil olabileceği anlamına gelir.
9. Can değeri olan tek bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır. 10. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır.

G16 Shoot Out(HO3, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Seçenek (X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.
2. Oyuncunun vurması için rastgele bir sayı dilimi verilir. Oyuncu on saniye içinde vurmalıdır, aksi takdirde bu atış geri alınacaktır. Dilime atış yapılırsa, bir sonraki dilim belirtilecek ve "Yes" veya "Sorry" bildirimi verilecektir.
3. "Hedef" dilimin tekli, çiftli veya üçlüsüne isabet eden her atış bir puan azaltacaktır.
4. Puanları ilk olarak 0'a düşen oyuncu kazanır.

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

1. Seçenek (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.
2. Oyuncu, bir turda yapılan önceki en yüksek skordan daha yüksek veya ona eşit puan almaya çalışmalıdır. Bir oyuncu önceki üç dart toplamından daha az puan aldığında, oyuncudan bir (Can) alınır. Elinde bir (Can) kalan son oyuncu kazanır.
3. Oyuncuların puanları temizlemesine izin verilmez. Eğer oyuncu doğrudan

START düğmesine basarsa veya dartlarından hiçbir dilimlere isabet etmezse, bir (Can) kaybederler.

4. Oyuncunun can sayısı 0 olduğunda elenecektir ve hatırlatıcı olarak bir ses duyulacaktır.

5. Sadece bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır.

6. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır

5. Sadece bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır.

6. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır.

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

1. Seçenek (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oyuncunun başlangıç can değerini ifade eder.

2. Amaç, toplam üç dartın en düşük skorunu geçmektir. Toplam üç dart rekorun üzerindeyse, oyuncudan bir (Can) alınır. Elinde bir (Can) kalan son oyuncu kazanır.

3. Oyuncuların puanları temizlemesine izin verilmez. Eğer oyuncu doğrudan START düğmesine basarsa veya hiçbir dart dilimlere isabet etmezse, o da bir (Can) kaybedecektir.

4. Oyuncunun can sayısı 0 olduğunda elenecektir ve hatırlatıcı olarak bir ses duyulacaktır.

5. Sadece bir oyuncu kaldığında oyun biter ve bu oyuncu kazanır.

6. Oyun 2'den fazla oyuncu ile oynanmalıdır.