ELEKTRONICZNA TARCZA DO DARTA

ZABAWKA



Model: B29

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Dziękujemy za wybór naszej elektronicznej tarczy do darta!

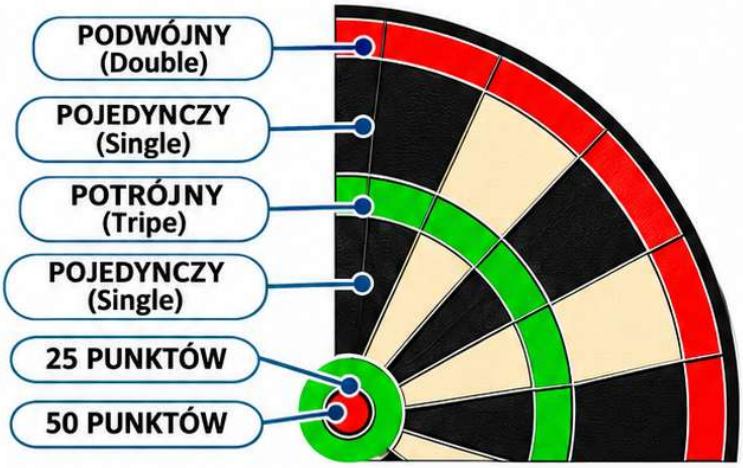
Standardowy montaż

Wybierz miejsce przed ścianą o długości około 3 metrów. Zawieś tarczę do darta na wysokości 1,73 m od podłogi do jej środka i solidnie przykręć ją do ściany. Gracze powinni stać w odległości 2,37 m od tarczy podczas gry.



Zasady punktacji

Pole	Segmenty	Wynik
Pojedynczy	segmenty pojedyncze	„Single" – jedna bazowa wartość
Podwójny	segmenty podwójne	„Double" – dwie bazowe wartości
Potrójny	segmenty potrójne	„Tripe" – trzy bazowe wartości
Środek (Bull's-eye)	środkowe pole	25 punktów
Podwójny środek (Double Bull's-eye)	centralne pole	50 punktów



Definicja przycisków

1. Naciśnij przycisk **„POWER”** i włącz normalny tryb pracy po usłyszeniu sygnału dźwiękowego.
2. Użyj przycisku **„GAME”**, aby wybrać gry (G01—G18) Przycisk **„GAME”** można również użyć do wyjścia z gry i powrotu do trybu początkowego.
3. Przycisk **„OPTION”** służy do wyboru podgry z gry. (G01—G18)
4. Użyj przycisku **„PLAYER”**, aby wybrać liczbę graczy przed rozpoczęciem gry, domyślna wartość to 2.
5. Przycisk **„DOUBLE IN/OUT”** jest używany tylko dla G02, proszę zapoznać się z instrukcjami szczegółowymi.
6. Przycisk **„START/NEXT”** służy do rozpoczęcia gry lub zmiany na kolejnego gracza.

Wskaźniki dźwiękowe

„Laser”	---	Dźwięk ten oznacza trafienie pojedynczego segmentu.
„Double”	---	Dźwięk ten oznacza trafienie podwójnego segmentu.
„Triple”	---	Dźwięk ten oznacza trafienie potrójnego segmentu.
„Score”	---	Dźwięk ten oznacza wynik.
„Close”	---	Dźwięk ten oznacza zamknięcie segmentu.
„Open”	---	Dźwięk ten oznacza otwarcie segmentu.
„Too High”	---	Dźwięk ten oznacza, że punkty są odjęte.
„Winner”	---	Dźwięk ten oznacza pierwszego zwycięzcę.
„Bull's-Eye”	---	Dźwięk ten oznacza trafienie w środek tarczy.
„NEXT PLAYER”	---	Dźwięk ten oznacza, że następny gracz ma zagrać po trzech rzutach.
„Yes”	---	Dźwięk ten oznacza trafienie w cel.
„No”	---	Dźwięk ten oznacza, że cel nie został trafiony.

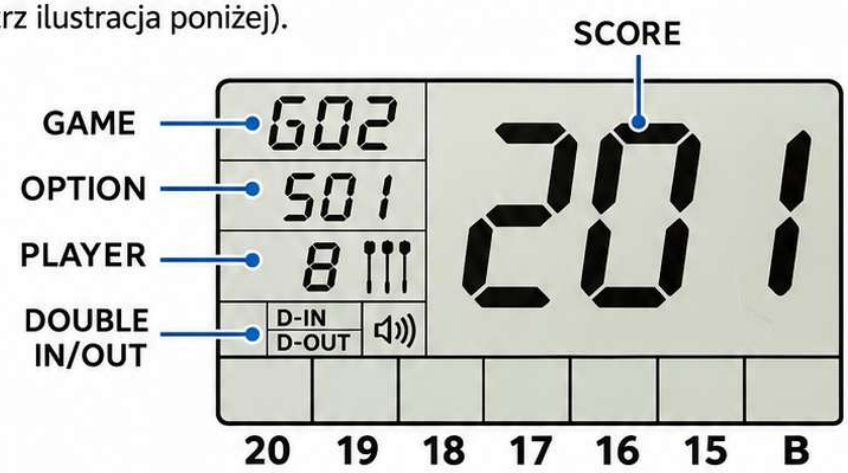
Zasady gry

G01 – Zliczanie w górę (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

W tym trybie do wyniku każdego gracza dodawane są punkty zdobyte za trafienie w określony segment. Trafianie w dany segment jest zliczane do momentu osiągnięcia lub przekroczenia ustalonego wyniku.
Graczem zwycięzcą zostaje ten, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy wyznaczony wynik.

G02 – Odliczanie (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Po każdym trafieniu gracza, zdobyte punkty są odejmowane od ustawionego wyniku. Trafienie w określony segment powoduje zmniejszenie wyniku o wartość odpowiadającą temu segmentowi.
2. Gracze mogą wybierać różne tryby gry za pomocą przycisku **„DOUBLE IN/OUT”**.
   (Patrz ilustracja poniżej).



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

Gdy na wyświetlaczu LCD pojawia się komunikat **„Double In”**, gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwójny segment.

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

Gdy na wyświetlaczu LCD pojawia się komunikat **„Double Out”**, gra kończy się dopiero po trafieniu w podwójny segment.

Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Gdy na wyświetlaczu LCD pojawia się komunikat **„Double In/Out”**, gra rozpoczyna się od trafienia w podwójny segment i kończy się trafieniem w podwójny segment.

podwójnego segmentu. Jeśli wynik gracza zostanie zmniejszony do 1 lub poniżej 0, oznacza to **„przepalenie”** (**burst dart**) i gracz nie zdobywa punktów w tej turze, ale zachowuje wynik z poprzedniej tury.

Double In/Out (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Gdy na wyświetlaczu LCD jednocześnie pojawiają się komunikaty **„Double In”** i **„Double Out”**, oznacza to tryb **„Double In/Out”**. Gra rozpoczyna się i kończy trafieniem w podwójny segment. Jeśli wynik gracza zostanie zmniejszony do 1 lub poniżej 0, oznacza to „przepalenie” (**burst dart**) i gracz nie zdobywa punktów w tej turze, ale zachowuje wynik z poprzedniej tury.

G03 – Zegar rundowy (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) Oznacza trafienie w dowolny segment punktowany, aby zdobyć punkty.
2. **„5”** – Trafienie w segmenty od 1 do 5.
   „10” – Trafienie w segmenty od 1 do 10.
   „15” – Trafienie w segmenty od 1 do 15.
   „20” – Trafienie w segmenty od 1 do 20.
3. Gracz powinien rzucać lotkami w segment wskazany przez tarczę. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (**Tak**) lub **„No”** (Nie). Po trafieniu segmentu wyświetlony zostanie kolejny segment.

G04 Runda podwójnego poczwórnego (205,210,215,220)

1. **„205,210,215,220”** – Oznacza, że należy uzyskać tylko punkty z podwójnego segmentu.
2. **„205”** – Trafienie w segmenty od 1 do 5.
   „210” – Trafienie w segmenty od 1 do 10.
   „215” – Trafienie w segmenty od 1 do 15.
   „220” – Trafienie w segmenty od 1 do 20.
3. Gracz powinien trafić w segment na podstawie wskazania planszy do gry. Jeśli trafiony segment jest prawidłowy, plansza „powie” „Tak”, a jeśli nie – „Nie”. Po trafieniu następnego segmentu zostanie on wskazany.

G05 Runda potrójna (305,310,315,320)

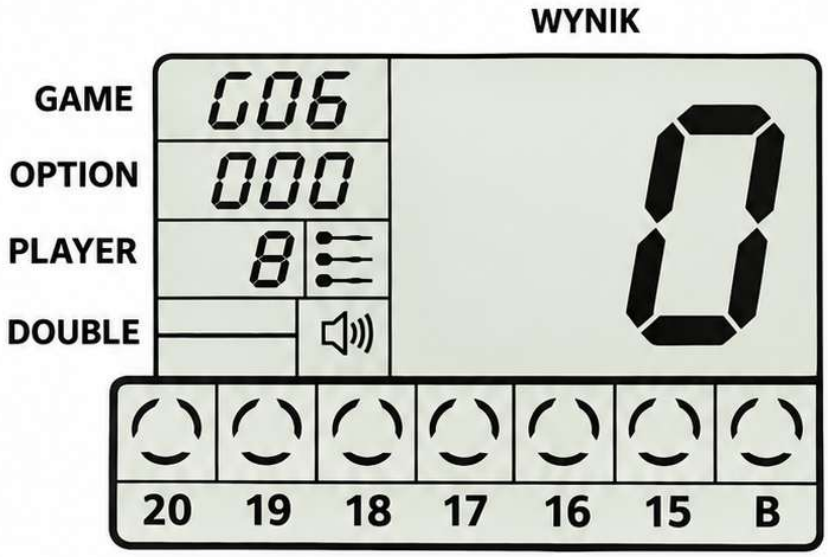
1. **„305,310,315,320”** – Oznacza, że należy uzyskać tylko punkty z potrójnego segmentu.
   „305” – Trafienie w segmenty od 1 do 5.
   „310” – Trafienie w segmenty od 1 do 10.
   „315” – Trafienie w segmenty od 1 do 15.
   „320” – Trafienie w segmenty od 1 do 20.
2. Gracz powinien trafić w segment na podstawie wskazania planszy do gry. Jeśli trafiony segment jest prawidłowy, plansza „powie” „Tak”, a jeśli nie – „Nie”. Po trafieniu następnego segmentu zostanie on wskazany.

G06 – Prosty Krykiet (000, 020, 025)

1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafiony zostanie segment **15, 16, 17, 18, 19, 20** lub środek tarczy (bull's-eye).
2. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie powyższe liczby trzy razy.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy	–	liczone raz (1×)
Trafienie w podwójny segment punktowy	–	liczone podwójnie (2×)
Trafienie w potrójny segment punktowy	–	liczone potrójnie (3×)

3. **„000"** – Gracz może trafiać w dowolnej kolejności segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i środek tarczy. Nie ma priorytetu kolejności tych segmentów.
4. **„020"** – Gracz musi najpierw trafić segment 20 trzy razy, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy.
5. **„025"** – Gracz musi najpierw trafić środek tarczy (bull's-eye) trzy razy, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „( )". Po jednokrotnym trafieniu zapala się jeden wskaźnik „( )". Gdy wszystkie trzy wskaźniki „( )" danego segmentu zostaną zapalone, gra zostaje zakończona. (Patrz ilustracja poniżej).
7. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zapali wszystkie wskaźniki „( )".



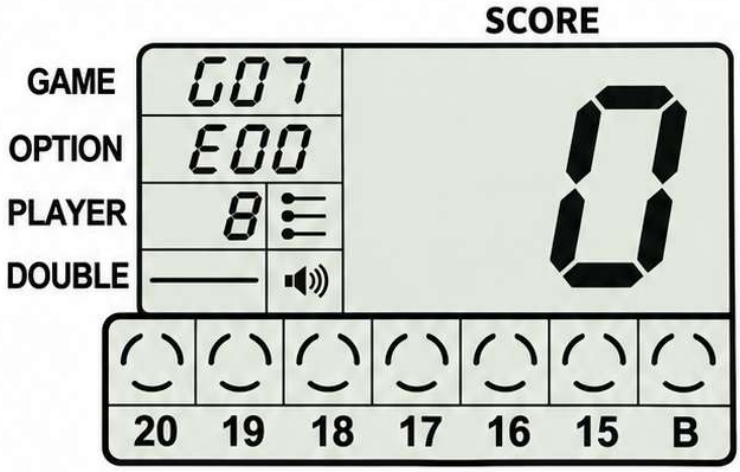
G07 – Krykiet punktowy (E00, E20, E25)

1. Gra jest ważna tylko wtedy, gdy trafiony zostanie segment **15, 16, 17, 18, 19, 20** lub środek tarczy (bull's-eye).
2. Gracz powinien trafić wszystkie powyższe liczby.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy	– liczone raz (1×)
Trafienie w podwójny segment punktowy	– liczone podwójnie (2×)
Trafienie w potrójny segment punktowy	– liczone potrójnie (3×)

3. **„E00"** – Gracz może trafić w dowolny segment z liczb: 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz środek tarczy (bull's-eye). Nie ma priorytetu kolejności tych segmentów.
4. **„E20"** – Gracz musi najpierw trafić segment 20 trzy razy, a następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 oraz środek tarczy (bull's-eye).
5. **„E25"** – Gracz musi najpierw trafić środek tarczy (bull's-eye) trzy razy, a następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „( )". Po pojedynczym trafieniu zapala się jeden wskaźnik „( )". Gdy wszystkie trzy wskaźniki „( )" danego segmentu zostaną zapalane, przechodzi się do następnego segmentu. (Patrz ilustracja poniżej).
7. Jeśli gracz trafi dany segment trzy razy, otwiera go do zdobywania punktów w tej grze. Jednak dopóki segment nie zostanie trafiony trzy razy, pozostaje zamknięty i nie można na nim zdobywać punktów, nawet jeśli zostanie trafiony przypadkowo trzy razy.
8. Każdy gracz musi starać się trafić segment punktowy, gdy tylko jego status to „otwarty".
9. Po trzykrotnym trafieniu segmentu przez wszystkich graczy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni następnie trafić kolejny segment punktowy wskazany na tarczy.
10. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów punktowych zdobędzie najwyższy wynik.

10. Zwycięża gracz, który zamknie wszystkie segmenty. (Patrz ilustracja poniżej).



G08 – Krykiet Cut Throat (C00, C20, C25)

1. Liczą się wyłącznie trafienia w segmenty **15, 16, 17, 18, 19, 20** lub środek tarczy (bull's-eye).
2. Gracz powinien starać się trafić wszystkie wymienione segmenty.

Trafienie w pole pojedyncze	–	liczy się raz (1×)
Trafienie w pole podwójne	–	liczy się dwa razy (2×)
Trafienie w pole potrójne	–	liczy się trzy razy (3×)

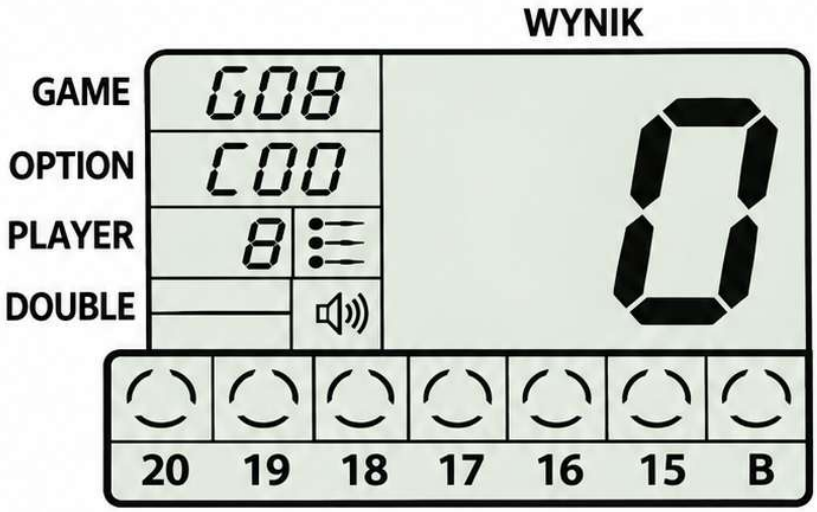
3. **„C00"** – Gracz może trafiać segmenty 15–20 i bull's-eye w dowolnej kolejności.
4. **„C20"** – Najpierw należy trzykrotnie trafić segment 20, następnie kolejno 19, 18, 17, 16, 15 i bull's-eye.
5. **„C25"** – Najpierw należy trzykrotnie trafić środek tarczy (bull's-eye), następnie kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki w kształcie „( )". Po trafieniu zapala się jeden wskaźnik „( )". (Patrz ilustracja poniżej).
7. Po trzykrotnym trafieniu segment zostaje otwarty do zdobywania punktów przez tego gracza, ale będzie zamknięty…

8. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza są dodawane do wyniku wszystkich przeciwników.

9. Każdy gracz powinien starać się trafić w segment punktowy, gdy tylko jego status to „otwarty”.

10. Po trzykrotnym trafieniu segmentu przez wszystkich graczy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni następnie trafić kolejny segment punktowy wskazany na tarczy, aby przeciwnicy mogli zdobywać punkty.

11. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyska najniższy wynik. (Patrz ilustracja 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.

Gracz powinien trafiać w segmenty punktowe od 1 do 18 w kolejności. (W pierwszej turze trafia w 1, w drugiej w 2 itd.).

Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak” („Ye”)**, a jeśli nie – **„Nie” („No”)**.

a jeśli nie – **„Nie”**. Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.

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

1. Gracz powinien dążyć do uzyskania jak najniższego wyniku. Jeśli w danej turze nie trafi żadną z trzech rzutek, oznacza to „zły rzut” i gracz otrzymuje 5 punktów.
2. Za trafienie w segment punktowy przyznawane są punkty:

Trafienie w potrójny segment (triple)	– 1 punkt (rzut typu „eagle”)
Trafienie w podwójny segment (double)	– 2 punkty (rzut typu „bird”)
Trafienie w pojedynczy segment (single)	– 3 punkty

Gracz może zakończyć turę po dowolnym z trzech rzutów, jednak do obliczenia wyniku brany jest tylko ostatni rzut w danej turze.

3. Jeśli gracz trafi w segment pojedynczy pierwszą rzutką i otrzyma 3 punkty, może zakończyć turę i przejść do kolejnej. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, może kontynuować rzuty. Jednak jeśli dwie kolejne rzutki również nie trafią w segment, ostatecznie otrzyma 5 punktów.
4. Gracz, który uzyska wybrany wynik, zostaje wyeliminowany z gry. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz, jest on zwycięzcą. Alternatywnie, po rozegraniu wszystkich 18 tur, zwycięża gracz z najniższym wynikiem.

G10 – Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Na ekranie wyświetlane są segmenty z numerami. Gracz, który jako pierwszy trafi we wszystkie wskazane segmenty trzykrotnie, zostaje zwycięzcą. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak”** (**„Ye”**),

lub **„Nie"** (No). Po trafieniu segmentu zostanie wskazany następny segment.

2. Kolejność trafiania segmentów: 15, 4, 8, 14, 3.
3. Kolejność trafiania segmentów: 17, 13, 9, 7, 1.
4. Kolejność trafiania segmentów: 20, 16, 12, 6, 2.
5. Kolejność trafiania segmentów: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Gracz musi trafić dany segment w ciągu trzech rzutów, a następnie może trafić kolejny segment.

Trafienie w pojedynczy segment	–	liczone raz (1×)
Trafienie w podwójny segment	–	liczone podwójnie (2×)
Trafienie w potrójny segment	–	liczone potrójnie (3×)

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

1. Opcja (Option) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza oryginalną wartość życiową każdego gracza.
2. Każdy gracz ma początkową wartość życia. Po odpadnięciu gracza z gry, wartość życia jego rywala pozostaje bez zmian. Pierwszy gracz musi trafić segment, aby wylosować numer segmentu.
3. Jeśli gracz trafi wylosowany segment za pomocą pierwszej lub drugiej rzutki, może w następnej turze utworzyć nowy cel, trafiając w segment lewą rzutką. Jeśli gracz nie może utworzyć nowego celu za pomocą wszystkich trzech rzutek, cel zostanie wylosowany losowo dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel wszystkimi trzema rzutkami, straci swoją wartość życia.
4. W grze przegrywa gracz, który straci całą wartość życia; wówczas celem może zostać trafiony następny gracz.

4. Można trafić w dowolne pole segmentu docelowego, niezależnie od tego, czy jest to pole pojedyncze, podwójne, czy potrójne.
5. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (Option) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza oryginalną wartość życia każdego gracza.
2. Każdy gracz ma początkową wartość życia. Po jej utracie gracz zostaje wyeliminowany z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment z wylosowanym numerem.
3. Jeśli gracz trafi w cel za pomocą pierwszej lub drugiej rzutki, może utworzyć nowy cel, trafiając w segment lewą rzutką, który będzie obowiązywał następnego gracza. Jeśli gracz trafi w cel, wykorzystując wszystkie trzy rzutki, nie może utworzyć nowego celu, a nowy cel zostanie wylosowany losowo dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel trzema rzutkami, traci jedną wartość życia, a cel przechodzi do następnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak"** (**„Ye"**) lub **„Nie"** (**„No"**).
4. Punkty są zaliczane tylko w przypadku trafienia w ten sam segment punktowy (pojedynczy, podwójny lub potrójny) wylosowanego numeru.

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

1. Opcja (Option) (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza oryginalną wartość życia każdego gracza.
2. Każdy gracz ma początkową wartość życia. Po jej utracie gracz zostaje wyeliminowany z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment z wylosowanym numerem.
3. Jeśli gracz trafi w cel za pomocą pierwszej lub drugiej rzutki, może utworzyć nowy cel, trafiając w segment lewą rzutką, który będzie obowiązywał następnego gracza. Jeśli gracz trafi w cel, wykorzystując wszystkie trzy rzutki, nie może utworzyć nowego celu, a nowy cel zostanie wylosowany losowo dla następnego gracza. Jeśli gracz nie trafi w cel trzema rzutkami, traci jedną wartość życia, a cel przechodzi do następnego gracza. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak"** (**„Ye"**) lub **„Nie"** (**„No"**).
4. Punkty są zaliczane tylko w przypadku trafienia w ten sam segment punktowy (pojedynczy, podwójny lub potrójny) wylosowanego numeru.

5. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (Option) (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza początkową wartość życia każdego gracza.

2. Po rozpoczęciu gry w oknie wyniku wyświetlany jest komunikat **„SEL"** (Select), który umożliwia graczowi wybranie własnego segmentu punktowego.

   Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje ustawiony jako jego segment, a następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT"**, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty, rozpoczyna się gra.

3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy rozpoczyna się rzucanie. Dopiero po trafieniu wybranego segmentu punktowego gracz staje się **„killerem"** i zachowuje ten status przez całą grę.

4. Jeśli segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego „killerem", temu graczowi odejmowana jest jedna wartość życia. Aktualną wartość życia można sprawdzić na wyświetlaczu. Każdy gracz może sprawdzić wartości życia, naciskając przycisk **„SCORES"**.

5. Jeśli gracz, który już stał się „killerem", ponownie trafi swój segment docelowy, traci status „killera" i jego wartość życia zostaje zmniejszona o jedną.

6. Gracz będący **„killerem"** powinien starać się jak najlepiej odejmować wartości życia przeciwnikom, trafiając ich segmenty docelowe.

7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak"** (**„Ye"**), a jeśli nie – **„Nie"** (**„No"**).
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się **„killerem"** po trafieniu wybranego segmentu, niezależnie od tego, czy jest to pole pojedyncze, podwójne, czy potrójne.
9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
10. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

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

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza początkową wartość życia każdego gracza.
2. Po rozpoczęciu gry w oknie wyniku wyświetlany jest komunikat **„SEL"** (Select), który umożliwia graczowi wybranie własnego segmentu punktowego.

   Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje ustawiony jako jego segment, a następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT"**, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty, rozpoczyna się gra.
3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy rozpoczyna się rzucanie. Dopiero po trafieniu wybranego segmentu punktowego gracz staje się **„killerem"** i zachowuje ten status przez całą grę.
4. Jeśli segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego **„killerem"**, temu graczowi odejmowane są dwie wartości życia. Aktualną wartość życia można sprawdzić na wyświetlaczu.
5. Jeśli gracz, który już stał się **„killerem"**, ponownie trafi swój segment docelowy, traci status **„killera"** i jego wartość życia zostaje zmniejszona o dwie.
6. Gracz będący **„killerem"** powinien starać się jak najlepiej odejmować wartości życia przeciwnikom, trafiając ich segmenty docelowe.

5. Aktualną wartość życia można wyświetlić na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić swoją wartość życia, naciskając przycisk **„SCORES”.**

6. Gracz będący **„killerem”** powinien starać się jak najlepiej odejmować wartości życia przeciwnikom, trafiając ich segmenty docelowe.

7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak”** (**„Ye”**), a jeśli nie – **„Nie” („No”).**

8. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się „killerem” po trafieniu wybranego numeru, niezależnie od tego, czy jest to pole pojedyncze, podwójne, czy potrójne.

9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

10. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

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

1. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza początkową wartość życia każdego gracza.

2. Po rozpoczęciu gry w oknie wyniku wyświetlany jest komunikat **„SEL“** (Select), który umożliwia graczowi wybranie własnego segmentu punktowego.

   Pierwszy segment punktowy trafiony przez gracza zostaje ustawiony jako jego segment, a następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT”**, aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje segmenty, rozpoczyna się gra.

3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy rozpoczyna się rzucanie. Dopiero po trafieniu wybranego segmentu punktowego gracz staje się **„killerem"** i zachowuje ten status przez całą grę.

4. Jeśli segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego **„killerem"**, temu graczowi odejmowana jest jedna wartość życia. Aktualną wartość życia można wyświetlić na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić swoją wartość życia, naciskając przycisk **„SCORES"**.

5. Jeśli gracz, który już stał się **„killerem"**, ponownie trafi swój segment docelowy, traci status **„killera"** i jego wartość życia zostaje zmniejszona o jedną.

6. Gracz będący **„killerem"** powinien starać się jak najlepiej odejmować wartości życia przeciwnikom, trafiając ich segmenty docelowe.

7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak" („Ye")**, a jeśli nie – **„Nie" („No")**.

8. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się **„killerem"** tylko po trafieniu wybranego numeru w segmencie potrójnym.

9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

10. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

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



Opcja: (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Znaczenie: początkowa wartość życia każdego gracza.

Zasada szczególna: gracz może stać się **„killerem"** tylko po trafieniu wybranego numeru w segmencie potrójnym.

G16 – ShootOut (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza początkową wartość życia każdego gracza.
2. Dla gracza losowo wybierany jest segment punktowy do trafienia. Gracz musi trafić w ten segment w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie trafienie nie zostanie uznane za ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat **„Tak"** (**„Ye"**), a jeśli nie – **„Nie"** (**„No"**). Po trafieniu następnie zostanie wskazany kolejny segment.
3. Każde trafienie w segment docelowy – pojedynczy, podwójny lub potrójny – powoduje zmniejszenie wartości życia o 1.
4. Zwycięzcą zostaje gracz, którego wartość życia jako pierwsza zostanie zredukowana do 0.

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 wartość życia każdego gracza.
2. Na początku gracz otrzymuje losowo wybrany wynik, który musi przewyższyć łączną liczbą punktów zdobytych trzema rzutkami. Jeśli pierwszy gracz zdobędzie mniej punktów niż wylosowany wynik, traci jedną wartość życia.
3. Kolejny gracz powinien spróbować uzyskać wyższy wynik niż wynik osiągnięty przez poprzedniego gracza w swojej turze. Jeśli gracz zdobędzie mniej punktów niż wynik uzyskany przez poprzedniego gracza (łączną liczbą punktów z trzech rzutek), traci jedną wartość życia.

4. Gracze nie mogą kasować wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk „**START**" bezpośrednio lub żadna rzutka nie trafi w segment, gracz również traci jedną wartość życia.

5. Gracz zostaje wyeliminowany, gdy nie ma już żadnej wartości życia, a urządzenie wyda wówczas sygnał dźwiękowy jako powiadomienie.

6. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

7. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

G18 – LegsUnder (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Opcja (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza początkową wartość życia każdego gracza.

2. Na początku gracz otrzymuje losowo wybrany wynik, który musi spróbować uzyskać niższą liczbę punktów przy trzech rzutkach.
Jeśli pierwszy gracz zdobędzie wyższy wynik niż wylosowany, traci jedną wartość życia.

3. Nie jest dozwolone uzyskanie 0 punktów. Jeśli gracz nie trafi trzema rzutkami i zdobędzie 0 punktów, traci jedną wartość życia, a wynik pozostaje bez zmian (taki sam, jak wcześniej).

4. Kolejny gracz powinien spróbować uzyskać niższy wynik niż wynik osiągnięty przez poprzedniego gracza w swojej turze. Jeśli gracz zdobędzie wyższy wynik niż całkowita liczba punktów (z trzech rzutek) uzyskana przez poprzedniego gracza, traci jedną wartość życia.

5. Gracze nie mogą kasować wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk „**START**“ bezpośrednio lub żadna rzutka nie trafi w segment, gracz również traci jedną wartość życia.

6. Gracz zostaje wyeliminowany, gdy nie ma już żadnej wartości życia, a urządzenie wydaje wówczas sygnał dźwiękowy jako powiadomienie.

7. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz z wartością życia, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

8. W grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.