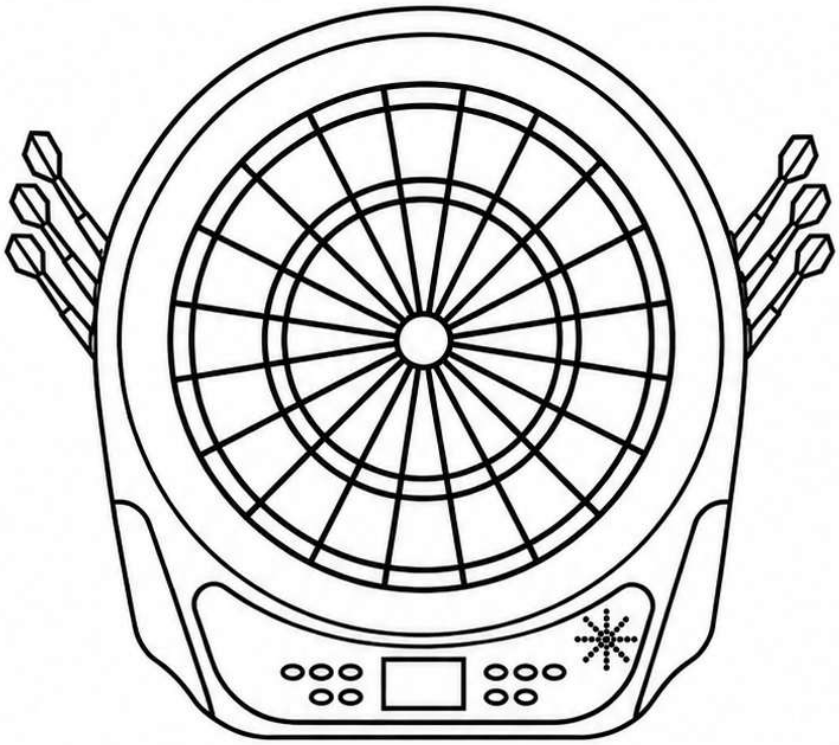
ELEKTRONICZNA TARCZA DO DARTA



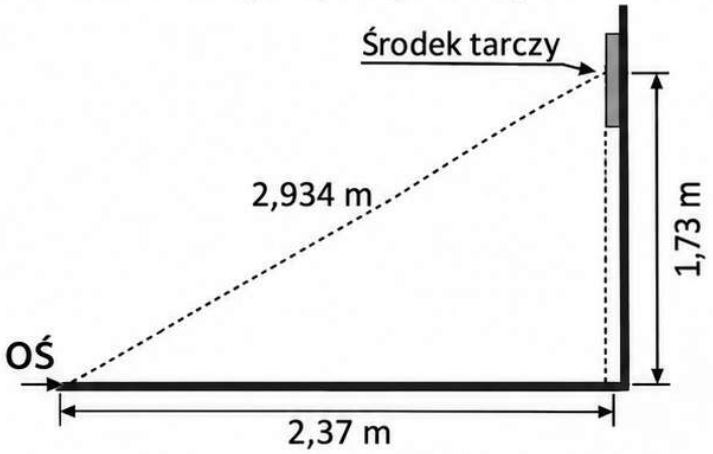
Model: B02C

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Dziękujemy za wybór elektronicznej tarczy do darta!

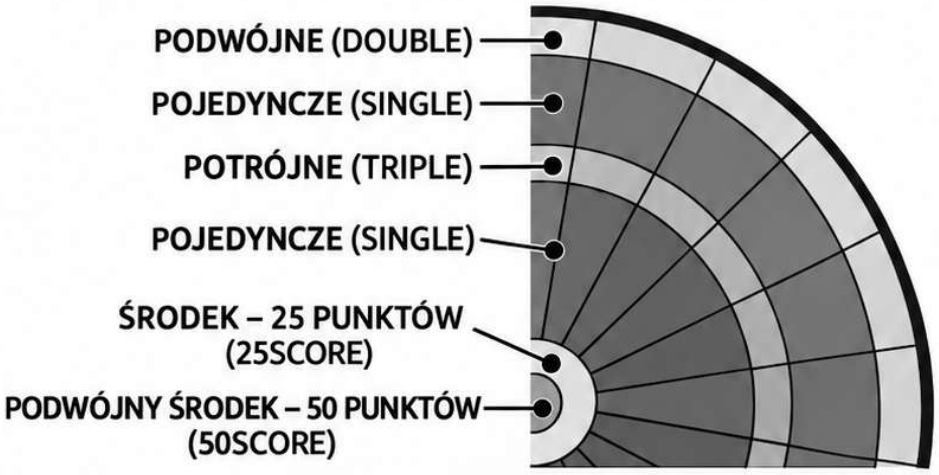
Standardowy montaż

Wybierz miejsce oddalone o około 3 metry z przodu, aby zawiesić tarczę do darta na wysokości 1,73 metra od podłogi, tak aby jej środek znajdował się na tej wysokości, a następnie solidnie przymocuj ją do ściany. Gracze powinni stać w odległości 2,37 metra od tarczy, aby rozpocząć grę.



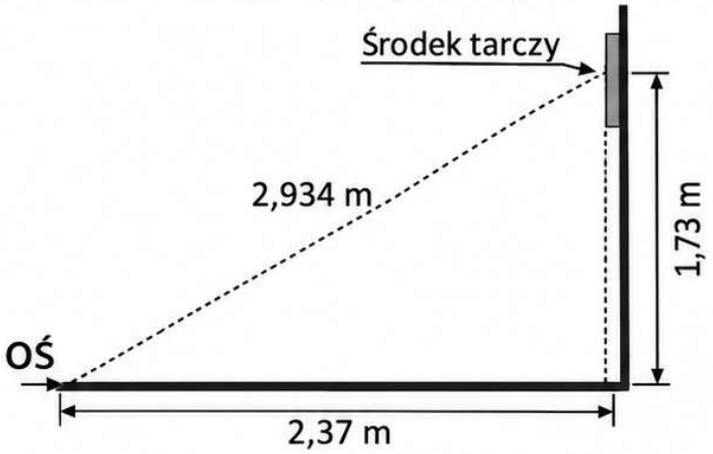
Zasady punktacji

Pole	Wynik
Pojedyncze segmenty	„Single" – jeden punkt bazowy
Podwójne segmenty	„Double" – dwa punkty bazowe
Potrójne segmenty	„Triple" – trzy punkty bazowe
Środek (Bull's-eye)	25 punktów
Podwójny środek (Double Bull's-eye)	50 punktów



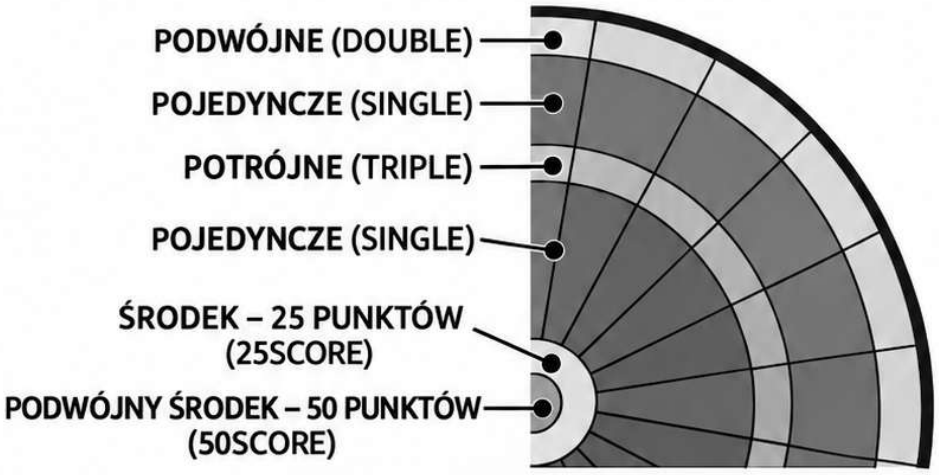
Standardowy montaż

Wybierz miejsce oddalone o około 3 metry z przodu, aby zawiesić tarczę do darta na wysokości 1,73 metra od podłogi, tak aby jej środek znajdował się na tej wysokości, a następnie solidnie przymocuj ją do ściany. Gracze powinni stać w odległości 2,37 metra od tarczy, aby rozpocząć grę.



Zasady punktacji

Pole	Wynik
Pojedyncze segmenty	„Single" – jeden punkt bazowy
Podwójne segmenty	„Double" – dwa punkty bazowe
Potrójne segmenty	„Triple" – trzy punkty bazowe
Środek (Bull's-eye)	25 punktów
Podwójny środek (Double Bull's-eye)	50 punktów



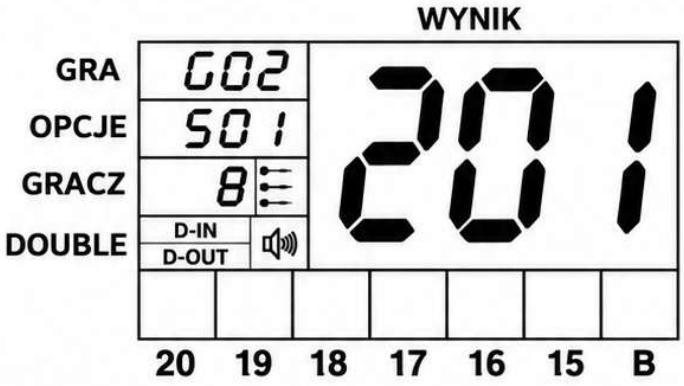
Zasady gry

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

Wynik każdego gracza jest zwiększany o liczbę punktów odpowiadającą trafionemu segmentowi. Punkty za trafienia w ten sam segment sumują się, aż do osiągnięcia określonej w grze łącznej liczby punktów. Zwycięccą zostaje gracz, który jako pierwszy osiągnie lub przekroczy ustaloną liczbę punktów.

G02 – Gra zliczająca w dół
(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

1. Po każdym trafieniu gracza od bieżącego wyniku odejmowana jest liczba punktów odpowiadająca trafionemu segmentowi. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zmniejszy swój wynik do **„ZERA”**.
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 na wyświetlaczu LCD pojawi się „**Double In**”, oznacza to, że rozgrywana jest gra w trybie **Double In**, którą można rozpocząć tylko poprzez trafienie w podwójny segment punktowy (Double).

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

Gdy na wyświetlaczu LCD pojawi się **„Double Out”**, oznacza to, że rozgrywana jest gra w trybie **Double Out**, którą można zakończyć tylko poprzez trafienie w podwójny segment punktowy (Double).

w podwójny segment punktowy. Jeżeli wynik gracza zostanie zmniejszony do 1 lub poniżej 0, oznacza to **„przebicie”** (burst dart) i gracz nie otrzymuje punktów w tej kolejce, lecz zachowuje wynik z poprzedniej rundy.

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

Gdy na wyświetlaczu LCD jednocześnie pojawią się napisy **„Double In”** i **„Double Out”**, oznacza to, że rozgrywana jest gra **Double In/Out**, którą można rozpocząć i zakończyć tylko poprzez trafienie w podwójny segment punktowy. Jeżeli wynik gracza zostanie zmniejszony do 1 lub poniżej 0, oznacza to **„przebicie”** (burst dart) i gracz nie otrzymuje punktów w tej kolejce, lecz zachowuje wynik z poprzedniej rundy.

G03 – Zegar rundowy (5, 10, 15, 20)

1. (5, 10, 15, 20) – oznacza zdobywanie punktów poprzez trafienie w dowolny segment punktowy.
2. **„5”** – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 5.
   „10” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 10.
   „15” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 15.
   „20” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 20.
3. Gracz powinien rzucać lotkami w segment wskazany przez tarczę. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), a w przypadku niecelnego rzutu – **„No”** (Nie). Po trafieniu danego segmentu wskazany zostanie następny segment.

G04 – Zegar rundowy – podwójny (205, 210, 215, 220)

1. (205, 210, 215, 220) – oznacza zdobywanie punktów tylko poprzez trafienie w podwójny segment punktowy (Double).
2. **„205”** – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 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 trafiać w segment wskazany przez tarczę. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), a w przypadku niecelnego rzutu – **„No”** (Nie). Po trafieniu danego segmentu wskazany zostanie następny segment.

G05 – Zegar rundowy – potrójny (305, 310, 315, 320)

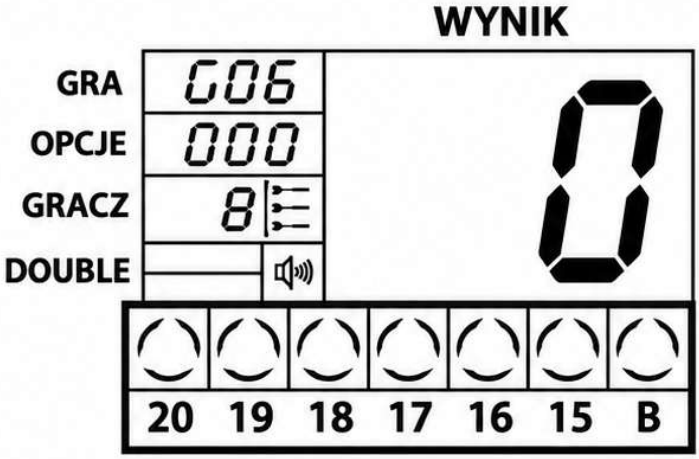
1. (305, 310, 315, 320) – oznacza zdobywanie punktów tylko poprzez trafienie w potrójny segment punktowy (**Triple**).
   „305” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 5.
   „310” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 10.
   „315” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 15.
   „320” – trafiaj w segmenty punktowe od 1 do 20.
2. Gracz powinien trafiać w segment wskazany przez tarczę. Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), a w przypadku niecelnego rzutu – **„No”** (Nie). Po trafieniu danego segmentu wskazany zostanie następny segment.

G06 – Prosty cricket (000, 020, 025)

1. Gra jest ważna wyłącznie wtedy, gdy trafiony zostanie segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (Bull's-Eye).
2. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi wszystkie wyżej wymienione liczby.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy – liczone jest raz
Trafienie w podwójny segment punktowy – liczone jest dwa razy
Trafienie w potrójny segment punktowy – liczone jest trzy razy

3. **„000"** – gracz może trafić dowolny z segmentów: 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (Bull's-Eye). Kolejność trafiania tych segmentów nie ma znaczenia.
4. **„020"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić segment 20, a następnie kolejno: 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (Bull's-Eye).
5. **„025"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić środek tarczy (Bull's-Eye), a następnie kolejno: 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „○". Po pierwszym trafieniu zaświeci się jeden wskaźnik. Po trafieniu trzykrotnym zaświecą się wszystkie trzy. Gdy wszystkie wymagane wskaźniki zostaną zaświecone, gra dobiega końca. (Patrz rysunek poniżej).
7. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zaświeci wszystkie wskaźniki.



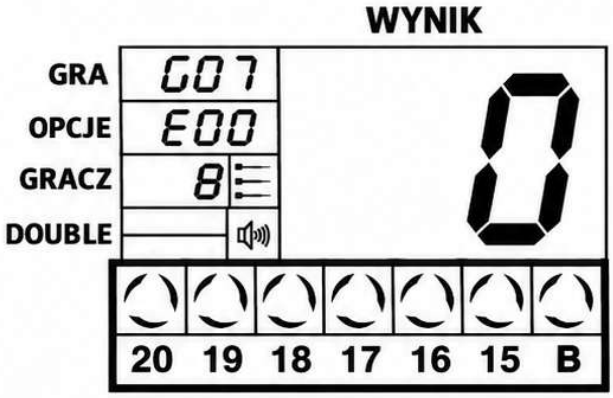
G07 – Cricket punktowy (E00, E20, E25)

1. Gra jest ważna wyłącznie 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 jest raz
Trafienie w podwójny segment punktowy – liczone jest dwa razy
Trafienie w potrójny segment punktowy – liczone jest trzy razy

3. **„E00"** – gracz może trafić dowolny z segmentów: 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (Bull's-Eye). Kolejność trafiania tych segmentów nie ma znaczenia.
4. **„E20"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić segment 20, a następnie kolejno: 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (Bull's-Eye).
5. **„E25"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić środek tarczy (Bull's-Eye), a następnie kolejno: 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „○". Po pierwszym trafieniu zaświeci się jeden wskaźnik. (Patrz rysunek poniżej.)
7. Jeśli gracz trafi dany segment trzy razy, segment ten zostanie otwarty i będzie można zdobywać za niego punkty tylko dla tego gracza. Jeśli natomiast wszyscy gracze trafia ten segment po trzy razy, segment zostanie zamknięty i nie będzie można już zdobywać za niego punktów.
8. Każdy gracz powinien starać się trafiać aktywne (otwarte) segmenty punktowe tak często, jak to możliwe.
9. Po tym, jak wszyscy gracze trafią dany segment trzy razy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni następnie trafiać w inny segment wskazany przez tarczę, aby zdobywać punkty.
10. Zwycięzcą zostaje gracz, który po trafieniu wszystkich segmentów uzyska najwyższy wynik.

zostaną zamknięte, zostaje zwycięzcą. (Patrz rysunek poniżej.)



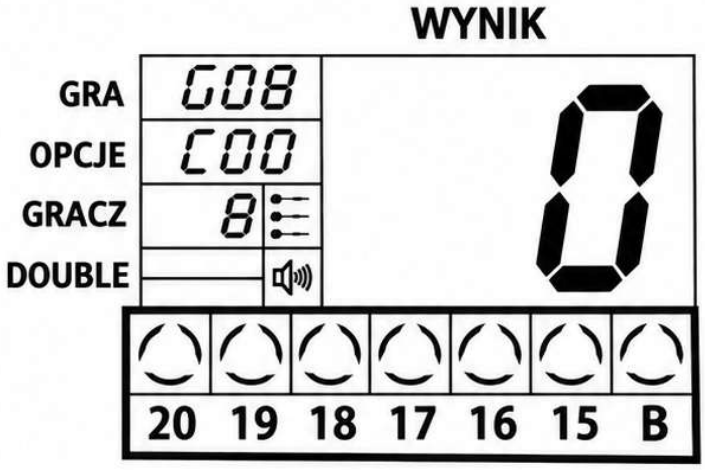
G08 – Cricket z wyczerpaniem (C00, C20, C25)

1. Gra jest ważna wyłącznie wtedy, gdy trafiony zostanie segment 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (Bull's-Eye).
2. Gracz powinien postarać się trafić wszystkie powyższe liczby.

Trafienie w pojedynczy segment punktowy – liczone jest raz
Trafienie w podwójny segment punktowy – liczone jest dwa razy
Trafienie w potrójny segment punktowy – liczone jest trzy razy

3. **„C00"** – gracz może trafić dowolny z segmentów: 15, 16, 17, 18, 19, 20 lub środek tarczy (Bull's-Eye). Kolejność trafiania tych segmentów nie ma znaczenia.
4. **„C20"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić segment 20, a następnie kolejno: 19, 18, 17, 16, 15 i środek tarczy (Bull's-Eye).
5. **„C25"** – gracz musi najpierw trzykrotnie trafić środek tarczy (Bull's-Eye), a następnie kolejno: 15, 16, 17, 18, 19 i 20.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki „○". Po pierwszym trafieniu zaświeci się jeden wskaźnik. (Patrz rysunek poniżej.)
7. Jeśli gracz trafi dany segment trzy razy, segment ten zostanie otwarty i będzie można zdobywać za niego punkty tylko dla tego gracza, ale zostanie zamknięty (wyczerpany) i nie będzie można już zdobywać za niego punktów.

8. Punkty zdobyte przez aktualnego gracza zostaną dodane do wyników wszystkich przeciwników.
9. Każdy gracz powinien starać się trafiać aktywne (otwarte) segmenty punktowe tak często, jak to możliwe.
10. Po tym, jak wszyscy gracze trafią dany segment trzy razy, zostanie on zamknięty. Gracze powinni następnie trafiać w inny segment wskazany przez tarczę, aby umożliwić przeciwnikom zdobywanie punktów.
11. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zamknięciu wszystkich segmentów uzyska najniższy wynik. (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 gry.

Gracz powinien trafiać kolejne segmenty punktowe od 1 do 18 w ustalonej kolejności (w pierwszej turze trafia w 1, w drugiej w 2 itd.). Jeżeli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), lub

...lub komunikat **„No”** (Nie). Po trafieniu wskazanego segmentu tarcza wskaże kolejny segment.

2. Gracz powinien dążyć do uzyskania jak najniższego wyniku. Jeśli wszystkie trzy lotki w danej kolejce nie trafią w cel, jest to **„bad dart”** (nieudany rzut), a gracz otrzymuje 5 punktów.

   Trafienie w potrójny segment punktowy daje 1 punkt (**„Eagle dart”**).

   Trafienie w podwójny segment punktowy daje 2 punkty (**„Bird dart”**).

   Trafienie w pojedynczy segment punktowy daje 3 punkty.

   Gracz może zakończyć kolejkę po dowolnej z trzech lotek, ale do obliczenia wyniku brana jest pod uwagę tylko ostatnia rzucona lotka.

3. Jeżeli gracz pierwszą lotką trafi w pojedynczy segment punktowy i uzyska 3 punkty, może zdecydować o przejściu do następnej kolejki. Jeśli chce uzyskać niższy wynik, może kontynuować rzuty. Jeżeli jednak pozostałe dwie lotki nie trafią w cel, ostatecznie otrzyma 5 punktów.

4. Gracz, który osiągnie wybrany limit punktów, odpada z gry. Gdy pozostanie tylko jeden gracz, zostaje on zwycięzcą, Jeżeli zakończonych zostanie wszystkich 18 kolejek, wygrywa gracz z najniższym wynikiem.

G10 – Bingo (132, 141, 168, 189)

1. Na wyświetlaczu pojawiają się numery segmentów. Zwycięża gracz, który jako pierwszy trzykrotnie trafi wszystkie wskazane segmenty. Po trafieniu segmentu tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), ...

...lub komunikat **„No”** (Nie). Po trafieniu segmentu tarcza wskaże kolejny segment.

2. **132** – trafiaj w następującą kolejność segmentów: 15, 4, 8, 14, 3.
3. **141** – trafiaj w następującą kolejność segmentów: 17, 13, 9, 7, 1.
4. **168** – trafiaj w następującą kolejność segmentów: 20, 16, 12, 6, 2.
5. **189** – trafiaj w następującą kolejność segmentów: 19, 10, 18, 5, 11.
6. Gracz musi trafić w wskazany segment trzy razy, a następnie może przejść do kolejnego segmentu.

   Trafienie w pojedynczy segment punktowy – liczone jest raz.

   Trafienie w podwójny segment punktowy – liczone jest dwa razy.

   Trafienie w potrójny segment punktowy – liczone jest trzy razy.

G11 – Big Little – Prosty (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 na początku posiada podstawową liczbę żyć. Gdy graczowi zabraknie żyć, zostaje wykluczony z gry. Jako pierwszy należy trafić w dowolny wskazany segment.
3. Jeżeli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może zbudować nowy cel, rzucając lewą lotką, na potrzeby następnego gracza. Jeżeli trafi w cel, używając wszystkich trzech lotek, gracz nie może zbudować nowego celu, a cel zostanie losowo przydzielony następnemu graczowi.

   Jeżeli gracz nie trafi w cel trzema lotkami, traci jedno życie, a następny gracz będzie trafiał w ten sam cel. Jeżeli natomiast graczowi uda się trafić w cel, przechodzi do kolejnego gracza.

...Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), lub komunikat **„No”** (Nie).

4. Trafienie jest ważne w dowolne pole segmentu docelowej liczby, niezależnie od tego, czy jest to pole pojedyncze, podwójne czy potrójne.
5. Jeżeli w grze pozostanie tylko jeden gracz, który ma jeszcze życie, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.

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

1. Opcja (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Każdy gracz na początku posiada podstawową liczbę żyć. Gdy graczowi zabraknie żyć, zostaje wykluczony z gry. Jako pierwszy należy trafić w dowolny wskazany segment.
3. Jeżeli gracz trafi w cel pierwszą lub drugą lotką, może zbudować nowy cel, rzucając lewą lotką, na potrzeby następnego gracza. Jeżeli trafi w cel, używając wszystkich trzech lotek, gracz nie może zbudować nowego celu, a nowy cel zostanie losowo przydzielony następnemu graczowi.

   Jeżeli gracz nie trafi w cel trzema lotkami, traci jedno życie, a następny gracz będzie trafiał w ten sam cel. Jeżeli natomiast graczowi uda się trafić w cel, przechodzi do kolejnego gracza.

   Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), lub komunikat **„No”** (Nie).
4. Trafienie jest ważne wyłącznie w ten sam segment punktowy (pojedynczy, podwójny lub potrójny) docelowej liczby.

5. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz, który ma jeszcze życie, gra kończy się, a 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 uruchomieniu gry na ekranie pojawia się komunikat **„SEL”** (Wybierz), który informuje gracza o konieczności wybrania własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony przez gracza segment staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT”** (Dalej), aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment punktowy. Gdy wszyscy gracze wybiorą segmenty punktowe, gra się rozpoczyna.
3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy można rozpocząć trafianie. Gracz może zostać „zabójcą” (killerem) w trakcie gry dopiero po trafieniu wybranego przez siebie segmentu punktowego.
4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego „zabójcą”, gracz traci jedno życie. Liczba pozostałych żyć jest wyświetlana na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić liczbę swoich żyć, naciskając przycisk **„SCORES”** (Wyniki).
5. Jeśli gracz, który został „zabójcą”, ponownie trafi swój własny segment punktowy, traci status „zabójcy” i traci jedno życie.
6. Gracz posiadający status „zabójcy” powinien jak najlepiej starać się odebrać życie przeciwnikom, trafiając ich segmenty punktowe.

7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), lub komunikat **„No”** (Nie).
8. Opcja (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21) oznacza, że gracz może stać się „zabójcą”, trafiając wybrany segment numeryczny, niezależnie od tego, czy jest to segment pojedynczy, podwójny czy potrójny.
9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz, który ma jeszcze życie, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
10. W grze powinno brać udział więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Po uruchomieniu gry na ekranie pojawia się komunikat **„SEL”** (Wybierz), który informuje gracza o konieczności wybrania własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony przez gracza segment staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT”** (Dalej), aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment punktowy. Gdy wszyscy gracze wybiorą segmenty punktowe, gra się rozpoczyna.
3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy można rozpocząć trafianie. Gracz może zostać „zabójcą” (killerem) w trakcie gry dopiero po trafieniu wybranego przez siebie segmentu punktowego.
4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego „zabójcą”, gracz traci jedno życie. Liczba pozostałych żyć jest wyświetlana na ekranie.

Każdy gracz może sprawdzić liczbę swoich żyć, naciskając przycisk **„SCORES”** (Wyniki).

5. Jeśli gracz, który został „zabójcą”, ponownie trafi swój własny segment punktowy, traci status „zabójcy” i traci jedno życie.
6. Gracz posiadający status „zabójcy” powinien jak najlepiej starać się odebrać życie przeciwnikom, trafiając ich segmenty punktowe.
7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes”** (Tak), lub komunikat **„No”** (Nie).
8. Opcja (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) oznacza, że gracz może stać się „zabójcą”, trafiając wybrany segment numeryczny wyłącznie w podwójny segment punktowy.
9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz, który ma jeszcze życie, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
10. W grze powinno brać udział więcej niż 2 graczy.

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

1. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza początkową liczbę żyć gracza.
2. Po uruchomieniu gry na ekranie pojawia się komunikat **„SEL”** (Wybierz), który informuje gracza o konieczności wybrania własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony przez gracza segment staje się jego segmentem. Następnie należy nacisnąć przycisk **„NEXT”** (Dalej), aby kolejny gracz mógł wybrać swój segment punktowy. Gdy wszyscy gracze wybiorą segmenty punktowe, gra się rozpoczyna.

gracz mógł wybrać swój segment punktowy. Gdy wszyscy gracze wybiorą segmenty punktowe, gra się rozpoczyna.

3. Po wybraniu segmentów przez wszystkich graczy można rozpocząć trafianie. Gracz może zostać „zabójcą" **(killerem)** w trakcie gry dopiero po trafieniu wybranego przez siebie segmentu punktowego.
4. Gdy segment punktowy gracza zostanie trafiony przez przeciwnika będącego „zabójcą", gracz traci jedno życie. Liczba pozostałych żyć jest wyświetlana na ekranie. Każdy gracz może sprawdzić liczbę swoich żyć, naciskając przycisk **„SCORES"** (Wyniki).
5. Jeśli gracz, który został „zabójcą", ponownie trafi swój własny segment punktowy, traci status „zabójcy" i traci jedno życie.
6. Gracz posiadający status „zabójcy" powinien jak najlepiej starać się odebrać życie przeciwnikom, trafiając ich segmenty punktowe.
7. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes"** (Tak), lub komunikat **„No"** (Nie).
8. Opcja (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) oznacza, że gracz może stać się „zabójcą", trafiając wybrany segment numeryczny wyłącznie w potrójny segment punktowy.
9. Jeśli w grze pozostanie tylko jeden gracz, który ma jeszcze życie, gra kończy się, a ten gracz zostaje zwycięzcą.
10. W grze powinno brać udział więcej niż 2 graczy.

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 liczbę żyć gracza.
2. Gracz otrzymuje losowo wybrany segment numeryczny do trafienia. Gracz musi trafić w ten segment w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie trafienie nie będzie ważne. Jeśli segment zostanie trafiony, tarcza wyda komunikat głosowy **„Yes"** (Tak) lub **„No"** (Nie). Po trafieniu segmentu zostanie wskazany kolejny segment.
3. Każde trafienie w „celowy" segment (pojedynczy, podwójny lub potrójny) powoduje utratę jednego życia.
4. Gracz, którego liczba żyć zostanie jako pierwsza zmniejszona do 0, 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. Na początku zostanie losowo podany wynik punktowy, a pierwszy gracz powinien spróbować uzyskać wyższy wynik w łącznej liczbie trzech lotek. Jeśli pierwszy gracz uzyska wynik niższy niż podany, traci jedno życie.
3. Gracz powinien spróbować uzyskać wyższy wynik niż wynik poprzedniego gracza w jednej turze. Jeżeli gracz uzyska niższy wynik niż łączny wynik trzech lotek poprzedniego gracza, traci jedno życie.

jest odejmowana od wyniku przez gracza.

4. Gracze nie mogą być dopuszczeni do uzyskania wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk START bezpośrednio lub nie wyrzuci rzutki, gracz straci jeden punkt życia.
5. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu już wartość życia, a dźwięk zostanie odtworzony jako przypomnienie.
6. Gdy jest tylko jeden gracz, który ma wartość życia, gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzcą.
7. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.

G18 Podnoszenie nóg (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

1. Opcja (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21) oznacza oryginalną wartość życia gracza.
2. Na początku gry wynik zostanie losowo wybrany, a pierwszy gracz powinien spróbować uzyskać wynik niższy niż łączna suma trzech rzutów. Gdy pierwszy gracz uzyska wynik wyższy niż ten, jeden punkt życia zostanie odjęty od gracza.
3. Nie jest dozwolone uzyskanie 0 punktów. Jeśli gracz popełni trzy rzutki i uzyska 0 punktów, jeden punkt życia zostanie odjęty od gracza, a wynik oryginalny zostanie zachowany.
4. Gracz powinien spróbować uzyskać wynik niższy niż wynik poprzedniego gracza. Gdy wynik gracza jest wyższy niż wynik poprzedniego gracza o trzy rzutki, jeden punkt życia zostanie odjęty od gracza.

5. Gracze nie mogą zerować wyniku. Jeśli gracz naciśnie przycisk **START** bezpośrednio lub żadna lotka nie trafi w segment, gracz straci jedno życie.
6. Gracz zostanie wyeliminowany, gdy nie pozostanie mu już wartość życia, a dźwięk zostanie odtworzony jako przypomnienie.
7. Gdy jest tylko jeden gracz, który ma wartość życia, gra się kończy, a ten gracz jest zwycięzzą.
8. Gra powinna być rozgrywana przez więcej niż 2 graczy.