Nazwa: Tarcza elektroniczna do gry w dart Trizand
kod producenta: 27046
EAN: 5900779962040

INSTRUKCJA GIER:

G01 Count Up ***(100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)***
1. Wynik każdego gracza naliczany jest od 0, sumując punkty za każde trafienie. Pierwszy gracz, ktory osiągnie ustalony wynik, zostaje zwycięzcą.
2. Po wyłonieniu pierwszego zwycięzcy pozostali gracze mogą kontynuować grę, aż wszyscy zakończą rozgrywkę.

G02 Count Down ***(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)***
1. Wynik każdego gracza jest odejmowany od ustalonej liczby początkowej. Pierwszy gracz, ktory osiągnie wynik 0, zostaje zwycięzcą.
2. Gracze mogą wybrać rożne tryby gry za pomocą przycisku DOUBLE IN/OUT:
- Std – STANDARD.
- Din – „Double In" – tryb, w ktorym gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwojny segment punktowy.

TRYBY GRY:
- Dou – *Double Out* – w tym trybie gra może zakończyć się jedynie trafieniem w podwojny segment punktowy. Wyświetlany jest także komunikat o błędnym trafieniu, jeśli warunek nie został spełniony.
- Dio – *Double In/Out* – w tym trybie gra może rozpocząć się i zakończyć wyłącznie po trafieniu w podwojny segment punktowy.
- Ain – *Master In* – gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w podwojny lub potrojny segment punktowy.
- AiD – *Master In / Double Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwojny lub potrojny segment punktowy, a kończy trafieniem w podwojny segment punktowy. Jeśli w trakcie gry wynik gracza spadnie do poziomu „1", sytuacja ta nazywana jest „przebiciem wyniku" (*over-loading scoring*) i ta runda nie jest liczona.
- Aou – *Master Out* – gra kończy się trafieniem w podwojny lub potrojny segment punktowy. Jeśli wynik gracza spadnie do „1", sytuacja nazywana jest „spalonym rzutem" (*burst dart*) i gracz nie zdobywa punktow w tej rundzie, zachowując wynik z poprzedniej tury.
- DiA – *Double In / Master Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwojny segment punktowy, a kończy trafieniem w podwojny lub potrojny segment punktowy. Jeśli wynik gracza spadnie do „1", runda nie jest liczona.
- Aio – *Master In / Master Out* – gra rozpoczyna się po trafieniu w podwojny lub potrojny segment punktowy i kończy w ten sam sposob. Jeśli wynik gracza spadnie do „1", następuje „spalony rzut" i gracz nie zdobywa punktow w tej rundzie, zachowując wynik z poprzedniej tury.

G03 Round Clock ***(5, 10, 15, 20)***
1. Trafienie w dowolny z wymienionych segmentow daje punkty:
- „5" – pojedynczy: 5 pkt
- „10" – pojedynczy: 10 pkt
- „15" – pojedynczy: 15 pkt
- „20" – pojedynczy: 20 pkt

2. Gracze zdobywają punkty tylko za trafienia w odpowiednie segmenty.
3. Gracze podążają za wskazowkami komputera (symbol „01" oznacza pojedynczy segment). Poprawne trafienie powoduje komunikat „Yes", błędne – „No".

G04 Round Clock – Double ***(205, 210, 215, 220)***
1. Gra jest punktowana wyłącznie przy trafieniu w podwojne segmenty punktowe:
- „205" – podwojny segment: 5 pkt
- „210" – podwojny segment: 10 pkt
- „215" – podwojny segment: 15 pkt
- „220" – podwojny segment: 20 pkt

2. Gracze podążają za wskazowkami komputera – prawidłowe trafienie wywołuje komunikat „Yes", błędne – „No".

G05 Round Clock – Triple ***(305, 310, 315, 320)***
1. Gra jest punktowana wyłącznie przy trafieniu w potrojne segmenty punktowe:
- „305" – potrojny segment: 5 pkt
- „310" – potrojny segment: 10 pkt
- „315" – potrojny segment: 15 pkt
- „320" – potrojny segment: 20 pkt

2. Gracze podążają za wskazowkami komputera – prawidłowe trafienie wywołuje komunikat „Yes", błędne – „No".

G06 Simple Cricket ***(000, 020, 025)***
1. Aktywne są tylko segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye" (środek tarczy).
2. Gracz, ktory trafi każdy z wymaganych segmentow trzy razy, wygrywa.
• Trafienie w pojedynczy segment punktowy — liczone jako 1 raz
• Trafienie w podwojny segment punktowy — liczone jako 2 razy
• Trafienie w potrojny segment punktowy — liczone jako 3 razy
3. Tryby gry:
• 000 – można trafiać dowolne z segmentow 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye", brak ustalonej kolejności.
• 020 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „heart" (środek tarczy).
• 025 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull's eye", następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Każdy segment posiada przypisany wskaźnik LED (zgodnie z rysunkiem). Po trafieniu w segment dioda LED gaśnie.

G07 Score Cricket ***(E00, E20, E25)***
1. Aktywne są tylko segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye".
2. Gracz, ktory trafi każdy z wymaganych segmentow trzy razy, wygrywa.
• Trafienie w pojedynczy segment punktowy — liczone jako 1 raz
• Trafienie w podwojny segment punktowy — liczone jako 2 razy
3. E00 – Można trafiać dowolne z segmentow 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye" (środek tarczy), bez określonej kolejności.
• E20 – Gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull's eye" w podanej kolejności.
• E25 – Gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull's eye", następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
4. Każdy segment punktowy jest „otwarty" i można go punktować dopiero po trzykrotnym trafieniu przez danego gracza. Po trzykrotnym trafieniu segment staje się „zamknięty" i nie można już na nim punktować, jeśli wszyscy gracze go zamknęli.
5. Gracze wykonują po 3 rzuty w swojej turze, a następnie przechodzą do fazy „Open" i punktowania.
6. Jeśli inni gracze nie trafią w 3 rzutach, mogą kontynuować i probować punktować na swoich segmentach.
7. Jeżeli wszyscy gracze w turze trafią w ten sam segment, staje się on „zamknięty" i nie można punktować na innych segmentach.
8. Po zamknięciu wszystkich segmentow wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

G08 Cut Throat Cricket ***(C00, C20, C25)***
1. Gra jest ważna, gdy trafiane są dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye".
2. Gracz, ktory jako pierwszy trafi każdy z wymienionych segmentow trzy razy, wygrywa.
• Trafienie w pojedynczy segment — liczone jako 1 raz
• Trafienie w podwojny segment — liczone jako 2 razy
• Trafienie w potrojny segment — liczone jako 3 razy
3. C00 – można trafiać dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye", bez ustalonej kolejności.
• C20 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull's eye" w podanej kolejności.
• C25 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull's eye", następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
4. Każdy gracz musi trafić w segment punktowy 3 razy, aby uzyskał on status „otwarty" i można było na nim punktować.
5. Wszystkie punkty zdobyte przez gracza doliczane są do wynikow jego przeciwnikow (odwrotne punktowanie).
6. Każdy gracz musi trafić segment 3 razy, aby mogł zdobywać na nim punkty.
7. Jeżeli przeciwnik nie trafi segmentu 3 razy, gracz może kontynuować trafianie w „otwarty" segment, aby zwiększyć swoj wynik.
8. Gdy wszyscy gracze trafią segment 3 razy, zostaje on „zamknięty" i nie można już na nim punktować. Wtedy należy wybrać inny segment do trafiania.
9. Po zamknięciu wszystkich segmentow wygrywa gracz z najmniejszą liczbą punktow (w przeciwieństwie do tradycyjnego Cricketa).

G09 Double Score Cricket ***(D00, D20, D25)***
Jeżeli gracze chcą „otworzyć" segment, pierwszy rzut musi trafić w podwojny segment punktowy. Następnie gra przebiega według zasad Score Cricket.

G10 Shove-A-Penny Cricket ***(P00, P20, P25)***
Gra podobna do Cricketa, ale używane są tylko segmenty od 15 do 20 oraz „bull's eye".
W grze używane są segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye". Celem jest trafienie każdego numeru 3 razy, zanim przejdzie się do kolejnego.
• Trafienie w pojedynczy segment = 1 punkt
• Trafienie w podwojny segment = 2 punkty
• Trafienie w potrojny segment = 3 punkty
Jeśli gracz zdobędzie więcej niż 3 punkty w danym numerze, nadmiar punktow przechodzi na kolejny numer.
Pierwszy gracz, ktory zdobędzie 3 punkty we wszystkich numerach, wygrywa.
(Uwaga: gra wymaga rozegrania co najmniej dwóch tur, a często więcej)

Zasady szczegołowe:
1. Gra dotyczy wyłącznie segmentow 15, 16, 17, 18, 19, 20 oraz „bull's eye". W ciągu 3 rzutow punkty są naliczane kolejnym graczom.
2. Gracze, ktorzy pierwsi trafią wymagane 3 rzuty w dany segment, zamykają go:
- Trafienie w pojedynczy segment — liczone jako 1 raz
- Trafienie w podwojny segment — liczone jako 2 razy
- Trafienie w potrojny segment — liczone jako 3 razy

3. P00 – można trafiać w dowolne segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 i „bull's eye", bez ustalonej kolejności.

4. P20 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu segmentu 20, następnie należy trafić w 19, 18, 17, 16, 15 i „bull's eye" w podanej kolejności.

5. P25 – gra rozpoczyna się po trzykrotnym trafieniu „bull's eye", następnie należy trafić w 15, 16, 17, 18, 19, 20 w podanej kolejności.
6. Każdy segment ma trzy wskaźniki LED. Po trafieniu jeden LED gaśnie. Kiedy zgasną wszystkie trzy diody w segmencie, jest on zamknięty.
7. Zwycięża gracz, ktory jako pierwszy zgasi wszystkie LED-y we wszystkich segmentach.

G11 Scram Cricket *(A00)*
Scram Cricket to odmiana gry Cricket. Składa się z 2 rund.
ZASADY GRY:
1. W grze bierze udział tylko 2 graczy i rozgrywane są tylko dwie rundy.
2. Pierwsza runda podzielona jest na dwie części:
- Część pierwsza: gracz zamyka segmenty 15–20 oraz 25 („bull's eye").
- Część druga: dopoki segmenty 15–20 i 25 nie są zamknięte, drugi gracz zdobywa punkty, trafiając w te segmenty.
- Po zamknięciu wszystkich segmentow gracze zamieniają się rolami.

3. Druga runda przebiega analogicznie, ale z zamienionymi rolami graczy.
4. Po zakończeniu drugiej rundy zwycięża gracz z najwyższą liczbą punktow.

G12 Golf *(10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)*
1. W grze wykorzystywane są segmenty: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
2. Gracz powinien trafiać w segmenty numerowane od 1 do 18 w odpowiedniej kolejności (np. w pierwszej turze segment 1, w drugiej turze segment 2 itd.).
- Jeśli trafienie jest prawidłowe, wyświetli się komunikat „YES".
- Jeśli nie, pojawi się „NO".

3. Celem jest uzyskanie jak najmniejszego wyniku.
- Jeśli w danej turze zabraknie trzech rzutow, oznacza to „zły rzut" (*bad dart*) i naliczany jest punkt karny.

Punktacja:
- Trafienie w potrojny segment punktowy = 1 punkt (Eagle dart)
- Trafienie w podwojny segment punktowy = 2 punkty (Bird dart)
- Trafienie w pojedynczy segment punktowy = 3 punkty

Można wykorzystać dowolną liczbę z 3 rzutow w turze, ale tylko ostatni rzut będzie liczony do punktacji.
4. Jeśli trafisz pojedynczy segment punktowy w pierwszym rzucie i zdobędziesz 3 punkty, możesz przejść do kolejnej tury. Jeśli jednak chcesz uzyskać niższy wynik, możesz kontynuować rzuty — jeśli jednak pozostałe dwa rzuty będą chybione, otrzymasz 5 punktow karnych.
5. Gracz, ktory osiągnie wybraną liczbę punktow, zostaje wyeliminowany z gry. Gdy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani lub gdy rozegrane zostaną wszystkie 18 tur, zwycięzcą zostaje gracz z najniższym wynikiem.

G13 Bingo *(132, 141, 168, 189)*
1. Numery segmentow będą wyświetlane losowo. Gracz, ktory jako pierwszy trafi wszystkie numery po 3 razy, wygrywa. Jeśli trafienie jest poprawne, pojawi się komunikat „Yes", w przeciwnym wypadku „No".
2. Sekwencje trafień dla poszczegolnych trybow gry:
- 132 – traf kolejno: 15, 4, 8, 14, 3
- 141 – traf kolejno: 17, 13, 9, 7, 1
- 168 – traf kolejno: 20, 16, 12, 6, 2
- 189 – traf kolejno: 19, 10, 18, 5, 11

3. Gracz musi trafić w każdy numer z sekwencji 3 razy, zanim przejdzie do następnego numeru.
- Trafienie w pojedynczy segment punktowy = 1 raz

G14 Hi—Score *(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)*
1. Gra jest ważna, gdy trafiany jest dowolny segment punktowy.
2. (03, 05 … 21) oznacza wybor łącznej liczby tur w grze. Każdy gracz ma 3 rzuty w jednej turze.
3. Punktacja:
- Trafienie w pojedynczy segment punktowy = X1
- Trafienie w podwojny segment punktowy = X2
- Trafienie w potrojny segment punktowy = X3

4. Po zakończeniu wszystkich tur zwycięża gracz z najwyższym wynikiem.

G15 All Five ***(31, 41, 51, 61, 71, 81, 91)***
(Uwaga: gdy brak rzutki, naciśnij przycisk „MISS”)
1. W każdej rundzie gracz musi uzyskać łączny wynik będący wielokrotnością 5. Każde „pięć” liczy się jako jeden punkt.
• Przykład: jeśli w jednej turze gracz trafi segmenty dające 2, 8 i 5 punktow, łączny wynik to 15. 15 ÷ 5 = 3, więc gracz zdobywa 3 punkty.
2. Punkty nie są przyznawane, jeśli:
a) Łączny wynik 3 rzutow nie jest podzielny przez 5.
b) Gracz chybi trzecim rzutem, mimo że suma z dwoch pierwszych rzutow jest podzielna przez 5.
3. Zwycięża gracz, ktory uzyska wyniki z segmentow: 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91.
4. Punkty zdobyte w każdej turze są dzielone przez 5. Wynik po podzieleniu sumuje się, a zwycięzcą zostaje gracz, ktory jako pierwszy zdobędzie wymagane wartości segmentow (31, 41, 51, 61, 71, 81, 91).
Przypadki, w ktorych nie przyznaje się punktow:
a) Wynik po trzech rzutach nie jest podzielny przez 5.
b) Ostatni rzut jest chybiony, nawet jeśli suma punktow z dwoch pierwszych rzutow jest podzielna przez 5 — w takim przypadku gracz musi nacisnąć przycisk NEXT, aby zakończyć turę.

G16 ShangHai ***(101, 105, 110, 115)***
1. 101 – trafianie w segmenty punktowe od 1 do 20 oraz „bull’s eye” w celu zdobywania punktow.
2. 105 – trafianie w segmenty punktowe od 5 do 20 oraz „bull’s eye”.
3. 110 – trafianie w segmenty punktowe od 10 do 20 oraz „bull’s eye”.
4. 115 – trafianie w segmenty punktowe od 15 do 20 oraz „bull’s eye”.
5. Każdy gracz zdobywa punkty tylko wtedy, gdy trafi wskazany numer przy danym rzucie. W przeciwnym razie nie otrzymuje punktow.
• Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem po zakończeniu gry.

G17 Forty One ***(040)***
1. Wynik początkowy to 40 punktow. W każdej turze gracz wykonuje trzy rzuty w segmenty: 20, 19, 18, 17, 16, 15, „bull’s eye” i 41.
• Trafienie w dowolny z tych segmentow dodaje punkty zgodnie z normalnymi zasadami.
• Jeśli w trzech rzutach gracz nie trafi żadnego z wybranych segmentow, zostaje wyeliminowany z gry lub jego wynik 40 punktow zostaje zmniejszony o połowę.
• Ostatni z trzech rzutow w turze musi trafić w segment 41, w przeciwnym razie wynik zostaje zmniejszony o połowę.
2. Po zakończeniu gry zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

G18 Double Down ***(D40)***
1. Wynik początkowy to 40 punktow. Gra przebiega według kolejności segmentow: 15, 16 – trafienie w dowolny segment liczy się jako 1x; 17, 18 – liczy się jako 2x; 19, 20, „bull’s eye” – liczy się jako 3x.
2. Punkty są sumowane po każdym trafieniu. Jeśli gracz spudłuje trzema rzutkami w turze lub zostanie wyeliminowany z gry, jego wynik zostaje zmniejszony o połowę.
3. Po zakończeniu gry zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

G19 Gotcha ***(101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz zaczyna z wynikiem 0. Po każdym trafieniu punkty są sumowane. Jeśli gracz osiągnie dokładnie wymaganą liczbę punktow, wygrywa. Jeśli przekroczy tę liczbę (tzw. „burst dart”), jego punkty z tej tury nie są liczone.
3. Jeśli drugi gracz osiągnie ten sam wynik co pierwszy, wygrywa drugi gracz, a wynik pierwszego zostaje wyzerowany.

G20 Big Little — Simple ***(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić.
Każdy gracz ma określoną liczbę punktow początkowych. Gdy punkty spadną do zera, gracz zostaje wyeliminowany z gry. Pierwszy gracz musi trafić w segment wyznaczony przez komputer.
2. Jeśli trafi w segment w pierwszym lub drugim rzucie, w ostatnim rzucie wybiera nowy segment punktowy. Jeśli nie trafi, segment ten wybiera drugi gracz. Jeśli gracz nie trafi w wyznaczony segment w ciągu 3 rzutow, traci 1 punkt.
3. Dozwolone są trafienia w segment pojedynczy, podwojny lub potrojny.
4. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.

G21 Big Little — Hard ***(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz ma określoną liczbę punktow początkowych. Gdy punkty spadną do zera, gracz zostaje wyeliminowany. Pierwszy gracz musi trafić w segment wyznaczony przez komputer.
3. Jeśli trafi w segment w pierwszym lub drugim rzucie, w ostatnim rzucie wybiera nowy segment punktowy. Jeśli nie trafi, segment ten wybiera drugi gracz. Jeśli gracz nie trafi w wyznaczony segment w ciągu 3 rzutow, traci 1 punkt.
Gracz musi trafić w wyznaczony segment lub w segment o tej samej wartości punktowej w pojedynczym, podwojnym lub potrojnym trafieniu.
4. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.

G22 Killer ***(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT" (Select) zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk NEXT, aby kolejny gracz mogł wybrać swoj segment. Po wyborze segmentow przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna. Nie można wybrać segmentu już zajętego przez innego gracza.
3. Gra zaczyna się po wyborze segmentow. Tylko gracz trafiający w swoj własny segment może zostać „killerem" (zabojcą). Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli inny killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik jest widoczny na wyświetlaczu.
5. Jeśli killer trafi w swoj własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.
6. Killer probuje trafiać w segmenty innych graczy, aby ich eliminować.
Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes", w przeciwnym wypadku „No".
7. Killer może trafiać wyłącznie w swoj segment lub w segment innego gracza.
8. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwoch dodatkowych graczy.

G23 Killer – Double ***(203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT" (Select), zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk **NEXT**, aby kolejny gracz mogł wybrać swoj segment. Po wyborze segmentow przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna.
3. Tylko gracz trafiający w swoj własny segment może zostać killerem. Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik może zostać wyświetlony na ekranie.
5. Jeśli killer trafi w swoj własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.
6. Killer probuje trafiać w segmenty innych graczy, aby ich eliminować.
Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes", w przeciwnym wypadku „No".
7. Istnieje także możliwość wyboru segmentu podwojnego (207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221) jako segmentu „killer".
8. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwoch dodatkowych graczy.

G24 Killer – Triple ***(303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)***
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Po rozpoczęciu gry na wyświetlaczu pojawia się komunikat „SLT" (Select), zachęcający gracza do wyboru własnego segmentu punktowego. Pierwszy trafiony segment staje się jego segmentem. Następnie naciska się przycisk **NEXT**, aby kolejny gracz mogł wybrać swoj segment. Po wyborze segmentow przez wszystkich graczy gra się rozpoczyna.
3. Tylko gracz trafiający w swoj własny segment może zostać killerem. Killer może atakować segmenty innych graczy.
4. Jeśli killer trafi w segment innego gracza, ten gracz traci 1 punkt. Wynik może być wyświetlony na ekranie.
5. Jeśli killer trafi w swoj własny segment, traci status killera i traci 1 punkt.
Killer, trafiając w segment innego gracza, powoduje utratę 1 punktu przez tego gracza.
6. Trafienie w segment punktowy powoduje komunikat „Yes", w przeciwnym razie „No".
7. Można także wybrać segment potrojny (307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321) jako segment „killer".
8. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.
9. W tej wersji może grać maksymalnie dwoch dodatkowych graczy.

G25 Shoot Out *(H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)*
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Komputer może wybrać segment losowo – gracz ma 10 sekund na trafienie w niego. Jeśli czas minie, proba zostaje anulowana. Trafienie skutkuje komunikatem „Yes", chybienie – „No".
3. Trafienie w pojedynczy, podwojny lub potrojny segment punktowy powoduje utratę 1 punktu.
4. Zwycięzcą zostaje gracz, ktory jako pierwszy osiągnie 0 punktow.

G26 Legs Over *(3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)*
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz stara się zdobyć więcej punktow niż gracz poprzedzający.
Jeśli wynik gracza jest rowny lub niższy niż wynik poprzedniego gracza, traci on 1 punkt.
3. Brak możliwości pominięcia rzutu – jeśli gracz nie rzuci, musi nacisnąć **Start** i traci 1 punkt.
4. Kiedy wynik gracza spadnie do zera, zostaje on wyeliminowany z gry.
5. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.
6. W tej wersji może grać maksymalnie dwoch dodatkowych graczy.

G27 Legs Under *(U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)*
1. Losowo wybierany jest segment numerowy, w ktory gracz musi trafić w maksymalnie 10 rzutach.
2. Każdy gracz stara się uzyskać niższy wynik niż gracz poprzedzający – jeśli jego wynik jest rowny lub wyższy, traci 1 punkt.
3. Brak możliwości pominięcia rzutu – jeśli gracz nie rzuci, musi nacisnąć **Start** i traci 1 punkt.
4. Kiedy wynik gracza spadnie do zera, zostaje on wyeliminowany z gry.
5. Wygrywa gracz, ktory jako ostatni pozostanie w grze.
6. W tej wersji może grać maksymalnie dwoch dodatkowych graczy.