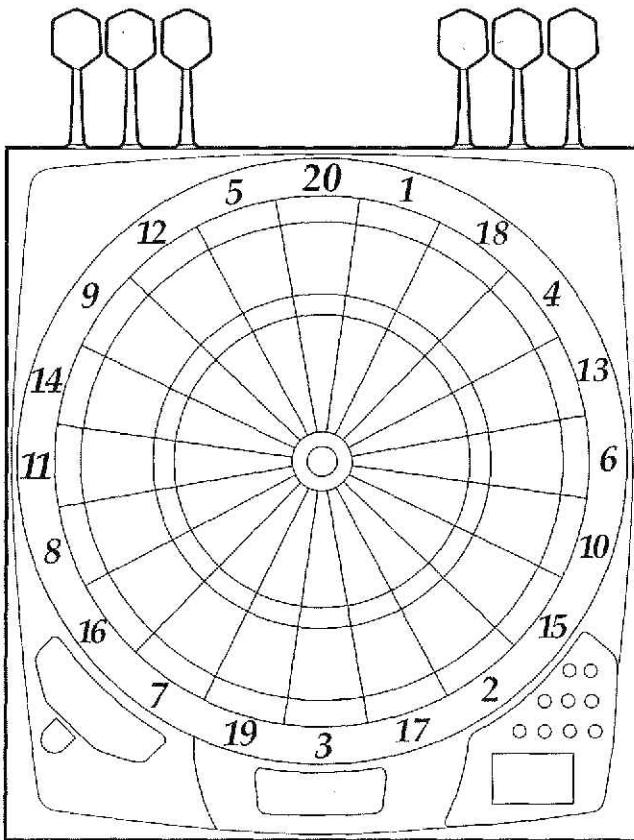


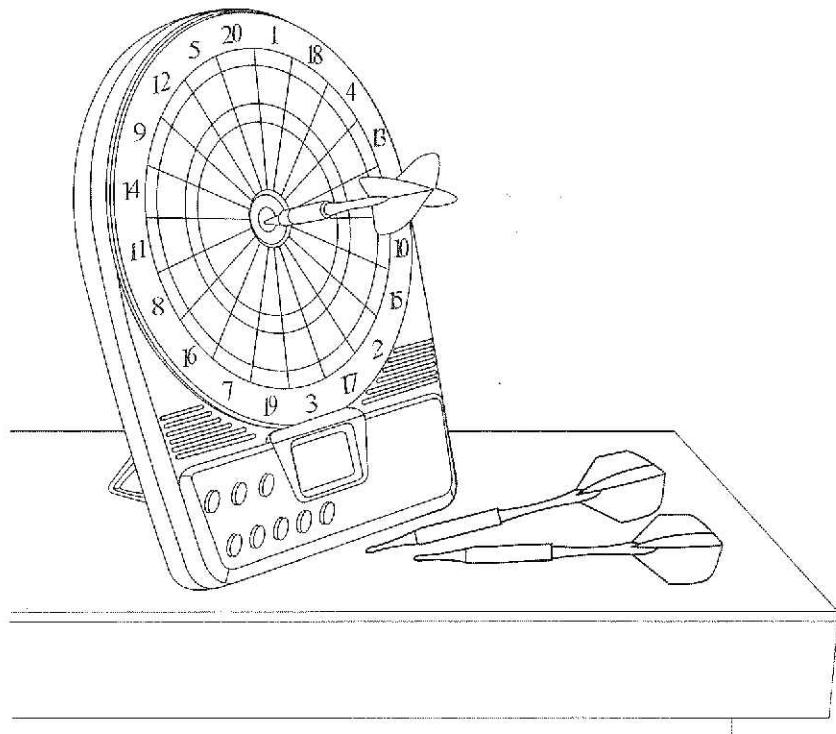
WORLD CHAMPION



# ELEKTRONSKI PIKADO

Korisnička uputstva i uputstva za igranje

WORLD CHAMPION



## 289 electronic dartboard

**korisnička uputstva i uputstva za igranje**

## Upozorenje:

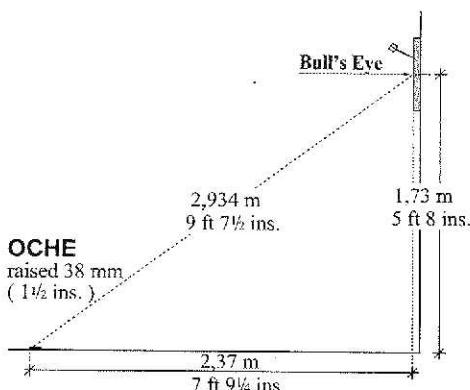
Ovaj pikado mora se koristiti uz nadzor odrasle osobe.  
Nakon igranja strelice se moraju spremiti na sigurno i  
za djecu nepristupačno mjesto.

## Karakteristike proizvoda:

- \* LCD displej
- \* Plavo pozadinsko svjetlo
- \* Automatsko zbrajanje rezultata
- \* Elektronski zvuk nakon pogotka strelice
- \* 18 igara sa više nivoa i više mogućnosti
- \* Igra za maximalno 8 igrača
- \* Automatsko isključivanje nakon 30 minuta neigranja

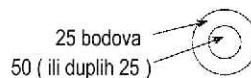
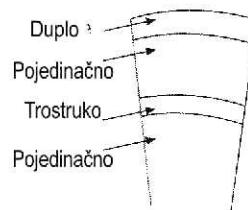
## Postavljanje pikado ploče:

Odaberite prazni dio zida ispred kojeg ima oko 3 metra prostora. Objesite ploču pikada na cca 1,73 metra visine od poda ( visina očiju ). Igrači moraju gađati sa udaljenosti cca. 2,37 metra od ploče pikada.



## Sistem bodovanja:

Područje	Rezultat
Područje jednostrukog bodovanja	Bodovi x 1
Područje dvostrukog bodovanja	Bodovi x 2
Područje trostrukog bodovanja	Bodovi x 3
Vanjski rub sredine	1 x 25
Unutarnji dio sredine	2 x 25 ( 50 )



## Opis funkcijskih tipki

1. POWER ( Uključivanje ) Pritiskom na ovu tipku pikado se uključuje u normalni mod rada nakon zvučnog signala
2. GAME ( Igra ) Pritiskom na ovu tipku odabirete igre ( G01 - G18 ) Sa istom tipkom mžete pikado vratiti u početni normalni mod.
3. OPTION ( Mogućnosti ) Pritiskom na ovu tipku igrač odabire pod igru glavne igre ( G01 - G18 )
4. PLAYER ( Igrač ) Pritiskom na ovu tipku odabire se broj igrača. Osnovni broj igrača je 2.
5. HANDICAP ( Zahtjevnost ) Pritiskom na ovu tipku igrači odabiru težinu odnosno zahtjevnost igre. Ako npr. u jednom krugu igraju 4 igrača, svaki od njih može imati drugčiju težinu. Jedan može imati 800 dok drugi mogu imati 200 ili 500 ...
6. LIGHT ( Svjetlo ) Tipka za paljenje odnosno gašenje pozadinskog svjetla na LCD-u.
7. DOUBLE IN/ OUT ( Duplu u/ iz ) Tipka se koristi samo u igr G02. Detalji igre nalaze se u nastavku uputa.
8. SOUND ( Zvuk ) Tipka za uključivanje odnosno isključivanje zvuka.
9. ELIMINATE ( Poništi ) Pritiskom na ovu tipku poništava se rezultat.
10. START/ NEXT ( Start/ Sljedeći ) Tipka za početak igre i promjenu na sljedećeg igrača.

## Zvučni signali:

Laser - zvuk za svaki pogodak u dio ploče koji nosi bodove

Double - zvuk za svaki pogodak u dio ploče koji donosi dvostrukе bodove

Treble - zvuk za svaki pogodak u dio ploče koji donosi trostrukе bodove

Bull's Eye - zvuk za pogodak u sredinu ploče.

Too High - zvuk za prekoračenje potrebnih bodova za završetak igre kod brojenja do 0 ili 1 samo u igri G02.

Score - zvuk za pogodak, samo u igrama G05 i G06

Close - zvuk za pogodak u dio ploče za zavrešetak igre.

Open - zvuk za pogodak u dio ploče za početak igre.

Winner - zvuk za pogodak u broj bodova za pobjedu.

Next Player - zvuk koji označava da treba pritisnuti tipku START/ NEXT nakon što je igrač koji baca, bacio sve tri strelice.

Ye - zvuk za pogodak u dio ploče koji je \* meta \*

Sorry - zvuk za promašaj dijela ploče koji je \* meta \*

Upute za igre:

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

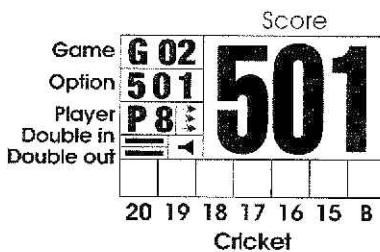
Rezultat svakog igrača se zbraja prema gore počevši od 0

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

Rezultat svakog igrača se oduzima od zadatog početnog broja prema dolje. Igrač koji prvi dođe do 0 je pobjednik.

Igrači mogu izabrati različite načine igre koristeći tipku

DOUBLE IN/ OUT ( slika ispod )



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

Kada je na displeju označeno Double in, znači da igra može početi samo kada jedan od igrača pogodi dio ploče koji nosi dvostrukе bodove.

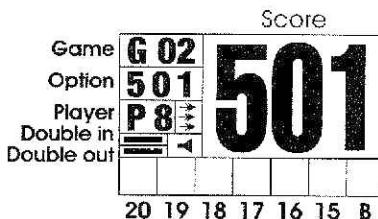
### Double out ( 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901 )

Kada je na displeju označeno Double out znači da se igra može završiti samo pogotkom u dio ploče koji nosi dvostrukе bodove.

Ako rezultat nakon bacanja jedne, dvije ili tri strelice nije 0, rezultat tog igrača se vraća na broj prije bacanja strelica, a zvuk koji se čuje je Too High.

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

Kada je na displeju označeno Double in i Double out znači da se igra može započeti i završiti samo pogotcima u dijelove ploče koji donose dvostrukе bodove.



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

1. Pogodak u bilo koje polje unutar traženog segmenta donosi bodove
2. ( 5 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 5 po redu
3. ( 10 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 10 po redu
4. ( 15 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 15 po redu
5. ( 20 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 20 po redu

Nakon odabira jednog od gore navedenih nivoa igrač mora strelice gađati u polja prema danim uputama. Nakon svakog bacanja i ispravnog pogotka sljedeći segmenat može se gađati nakon zvuka Yes ili ponovno pogađati nakon zvuka Sorry,

### G04 Round Clock double ( 205, 210, 215, 220 )

1. Samo pogodak u polje koje nosi duple bodove unutar traženog segmenta donosi bodove
2. ( 205 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 5 po redu
3. ( 210 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 10 po redu
4. ( 215 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 15 po redu
5. ( 220 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 20 po redu

6. Nakon odabira jednog od gore navedenih nivoa igrač mora strelice gađati u polja prema danim uputama. Nakon svakog bacanja i ispravnog pogotka sljedeći segmenat može se gađati nakon zvuka Yes ili ponovno pogađati nakon zvuka Sorry.

#### G05 Round Clock double ( 305, 310, 315, 320 )

1. Samo pogodak u polje koje nosi trostrukе bodove unutar traženog segmenta donosi bodove
2. ( 305 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 5 po redu
3. ( 310 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 10 po redu
4. ( 315 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 15 po redu
5. ( 320 ) Pogodite polja u segmentu od 1 do 20 po redu

Nakon odabira jednog od gore navedenih nivoa igrač mora strelice gađati u polja prema danim uputama. Nakon svakog bacanja i ispravnog pogotka sljedeći segmenat može se gađati nakon zvuka Yes ili ponovno pogađati nakon zvuka Sorry.

#### G06 Simple Cricket ( 000, 020, 025 )

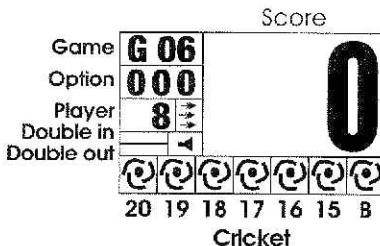
1. Vrijede samo pogodci u polja 15, 16, 17, 18, 19, 20 i sredinu table.
2. Igrač koji sve nabrojene segmente pogodi tri puta je pobjednik.

Pogodak u obično polje računa se kao jedan pogodak

Pogodak u polje koje se broji dvostruko računa se kao dva pogotka

Pogodak u polje koje se broji trostruko računa se kao tri pogotka

3. ( 000 ) Igrač pogađa bilo koje polje u segmentima 15, 16, 17, 18, 19, 20 i sredinu. Polja može pogađati bilo kojim redom.
- ( 020 ) Igrač najprije mora pogoditi tri polja u segmentu 20, a zatim redom 19, 18, 17, 16, 15 i na kraju sredinu.
- ( 025 ) Igrač mora najprije tri puta pogoditi u sredinu, a zatim po tri polja u segmentima redom 15, 16, 17, 18, 19, 20.
4. Svaki segmenat ima tri oznake na displeju. Nakon svakog pogotka u istom segmentu upali se jedna oznaka. Kada se jednom od igrača upale sve oznake igra je gotova i taj igrač je pobjednik, ( Slika ispod )



G07 Score Cricket ( E00,E20, E25 )

1. Valjano je jedino ako je pogodeno 15, 16, 17, 18, 19, 20, ili bull's eye.
  2. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve gore navedene odjeljke.
    - Pogodak jednostruko bodovanog odjeljka – računa se jednom
    - Pogodak dvostruko bodovanog odjeljka – računa se dva puta
    - Pogodak trostruko bodovanog odjeljka – računa se tri puta
  3. « E00 » - možeš pogoditi bilo koji odjeljak sa 15,16,17,18,19,20, i bull's eye.  
Odjeljci mogu biti gađani po bilo kakvom redu.  
« E20 » - Moraš pogoditi 20 tri puta zatim po redu 19,18,17,16,15, i i bull's eye.  
« E25 » - Moraš pogoditi bull's eye tri puta zaredom, zatim 15,16,17,18,19,20  
po redu.
  4. Svaki odjeljak ima tri « ^ » indikatora i pri svakom pogotku jedan se upali.
  5. Svako bodovanje je otvoreno i vrednuje se kada je svaki igrač bacao 3 puta.
  6. Svaki igrač mora pokušati 3 puta pogădati bodovni odjeljak da bi se mogao otvoriti status za bodovanje.
  7. Prije nego suprotna strana pogodcima otvoriti status za bodovanje, igrač može nastaviti gađati za taj status kako bi suprotna strana dobila veći rezultat.
  8. Nakon što su svi igrači 3 puta gađali, taj odjeljak se zatvara i više ne može biti bodovan. Igrači odabiru drugi odjeljak za bodovanje.
  9. Igrač koji zatvara sve bodovne odjeliike sa najnižim rezultatom je pobednik.

G08 Cut Throat Cricket ( C00,C20, C25 )

1. Valjano je jedino ako je pogodeno 15, 16, 17, 18, 19, 20, ili bull's eye.
  2. Pobjednik je igrač koji prvi pogodi sve gore navedene odjeljke.
    - Pogodak jednostruko bodovanog odjeljka – računa se jednom
    - Pogodak dvostruko bodovanog odjeljka – računa se dva puta
    - Pogodak trostruko bodovanog odjeljka – računa se tri puta
  3. « C00 » - možeš pogoditi bilo koji odjeljak sa 15,16,17,18,19,20, i bull's eye. Odjeljci mogu biti gađani po bilo kakvom redu.
    - « C20 » - Moraš pogoditi 20 tri puta zatim po redu 19,18,17,16,15, i i bull's eye.
    - « C25 » - Moraš pogoditi bull's eye tri puta zaredom, zatim 15,16,17,18,19,20 po redu.
  4. Svaki odjeljak ima tri « ^ » indikatora i pri svakom pogotku jedan se upali.
  5. Svako bodovanje je otvoreno i vrednuje se kada je svaki igrač bacao 3 puta.
  6. Bodovi postignuti od strane trenutnog igrača biti će dodani konkurentnim bodovima.
  7. Svaki igrač mora pokušati 3 puta pogadati bodovni odjeljak da bi se mogao otvoriti status za bodovanje.
  8. Prije nego suprotna strana pogodcima otvoriti status za bodovanje, igrač može nastaviti gađati za taj status kako bi suprotna strana dobila veći rezultat.
  9. Nakon što su svi igrači 3 puta gađali, taj odjeljak se zatvara i više ne može biti bodovan. Igrači odabiru drugi odjeljak za bodovanje.
  10. Igrač koji zatvara sve bodovne odjeljike sa najnižim rezultatom je pobjednik.

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

1. 10,20,30,40,50,60,70,80,90 mogu biti izabrani za bodove.
2. Igrač mora gađati brojeve po redu od 1 do 18 ( broj 1 sa prvim hicem, broj 2 sa drugim itd. ) Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( Yes ili Sorry ).
3. Igrač pokušava osvojiti najniži rezultat. Ako su tri gađanja promašena, to znači « loši pikado » i dodano je 5 bodova. Ako je pogoden trostruki bodovni odjeljak, dodan je 1 bod, dvostruki odjeljak 2 boda, a jednostruki odjeljak donosi 3 boda. Zadnje bacanje izračunava rezultat.
4. Za pogodak jednostrukog bodovnog odjeljka sa prvim bacanjem dobivaš 3 boda i odlučuješ da li ideš u sljedeći krug. Za niži rezultat nastavljaš igrati. Za zadnja 2 promašena bacanja dobivaš 5 bodova.
5. Igrač koji postigne odabrani rezultat isпадa iz igre. Posljednji koji ostane u igri je pobjednik.

#### G10 Bingo ( 132, 141, 168, 189 )

1. Brojevi odjeljci biti će automatski prikazani, pobjednik je igrač koji pogodi sve potrebne odjeljke 3 puta. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( Yes ili Sorry ).
2. 132 – Treba pogoditi po poretku sljedeće odjeljke : 15, 4, 8, 14, 3
3. 141 - Treba pogoditi po poretku sljedeće odjeljke : 17, 13, 9, 7, 1
4. 168 - Treba pogoditi po poretku sljedeće odjeljke : 20, 16, 12, 6, 2
5. 189 - Treba pogoditi po poretku sljedeće odjeljke : 19, 10, 18, 5, 11
6. Igrač mora pogoditi sve brojevne odjeljke 3 puta prije prelaska na sljedeći odjeljak.
  - za pogodak jednostrukog bodovnog odjeljka dobivaš 1 boda
  - za pogodak dvostrukog bodovnog odjeljka dobivaš 2 boda
  - za pogodak trostrukog bodovnog odjeljka dobivaš 3 boda

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

1. Mogućnost (3,5,7,9,11,13,15,17,19,21 ) znači pravu životnu vrijednost igrača.
2. Svaki igrač ima glavnu životnu vrijednost na početku. Kada igrač nema životnu vrijednost isпадa iz igre. Prvi igrač mora pogoditi brojevni odjeljak koji je izabran slučajno ( nasumce ).
3. Pogotkom iz prvog ili drugog bacanja, igrač može stvoriti novu metu sa trećim bacanjem. Ako ne, sljedeće bacanje koje je slučajno odabранo ide sljedećem igraču. Ako taj igrač ne uspije pogoditi sa 3 bacnja, gube se bodovi, i igra sljedeći igrač. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
4. Pogodak je valjan, bez obzira u kojem bodovnom odjeljku je pogoden.
5. Pobjednik je igrač koji jedini ima životnu vrijednost.

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

1. Mogućnost (H03,H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 ) znači pravu životnu vrijednost igrača.
2. Svaki igrač ima glavnu životnu vrijednost na početku. Kada igrač nema životnu vrijednost ispada iz igre. Prvi igrač mora pogoditi brojevni odjeljak koji je izabran slučajno ( nasumce ).
3. Pogotkom iz prvog ili drugog bacanja, igrač može stvoriti novu metu sa trećim bacanjem. Ako ne, sljedeće bacanje koje je slučajno odabранo ide sljedećem igraču. Ako taj igrač ne uspije pogoditi sa 3 bacnja, gube se bodovi, i igra sljedeći igrač. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
4. Pogodak je valjan samo pogotkom istog bodovnog odjeljka.
5. Pobednik je igrač koji jedini ima životnu vrijednost.

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

1. Mogućnost ( 3, ,5, 7 ,9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Ulaskom u igru, ekran za rezultate prikazuje SEL ( Selected ) kako bi igrač odabrao svoj bodovni odjeljak. Prvi pogoden bodovni odjeljak ostaje njegov bodovni odjeljak. Pritisom tipke NEXT sljedeći igrač odabire svoj bodovni odjeljak. Nakon što svi igrači odaberu svoj bodovni odjeljak igra može početi.
3. Nakon što igrač pogodi svoj bodovni odjeljak može postati «Killer» za vrijeme igre.
4. Ukoliko je igračev bodovni odjeljak pogoden od suprotne strane, bod se uzima tom igraču. Bodovi su prikazani na ekranu. Svaki igrač može provjeriti svoje bodove pritiskom na tipku SCORES.
5. Ako je igrač postao «Killer» i pogađa svoj bodovni odjeljak, prestaje biti «Killer» i oduzima mu se 1 bod.
6. «Killer» mora pokušavati skidati bodove suprotnoj strani gađanjem bodovnog odjeljka suprotne strane.
7. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
8. Mogućnost ( 3, ,5, 7 ,9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 ) znači da je pogodak je valjan, bez obzira u kojem bodovnom odjeljku je pogoden.
9. Pobjednik je igrač koji jedini ima životnu vrijednost.
10. Za igru je potrebno više od 2 igrača.

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

1. Mogućnost ( X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21 ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Ulaskom u igru, ekran za rezultate prikazuje SEL ( Selected ) kako bi igrač odabrao svoj bodovni odjeljak. Prvi pogoden bodovni odjeljak ostaje njegov bodovni odjeljak. Pritisom tipke NEXT sljedeći igrač odabire svoj bodovni odjeljak. Nakon što svi igrači odaberu svoj bodovni odjeljak igra može početi.
3. Nakon što igrač pogodi svoj bodovni odjeljak može postati «Killer» za vrijeme igre.
4. Ukoliko je igračev bodovni odjeljak pogoden od suprotne strane, bod se uzima tom igraču. Bodovi su prikazani na ekranu. Svaki igrač može provjeriti svoje bodove pritiskom na tipku SCORES.
5. Ako je igrač postao «Killer» i pogađa svoj bodovni odjeljak, prestaje biti «Killer» i oduzima mu se 1 bod.
6. «Killer» mora pokušavati skidati bodove suprotnoj strani gađanjem bodovnog odjeljka suprotne strane.
7. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
8. Mogućnost ( 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 ) znači da igrač može postati «Killer» samo pogotkom svojeg bodovnog odjeljka sa dvostrukim pogotkom
9. Pobjednik je igrač koji jedini ima životnu vrijednost.
10. Za igru je potrebno više od 2 igrača.

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

1. Mogućnost ( X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21 ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Ulaskom u igru, ekran za rezultate prikazuje SEL ( Selected ) kako bi igrač odabrao svoj bodovni odjeljak. Prvi pogoden bodovni odjeljak ostaje njegov bodovni odjeljak. Pritisom tipke NEXT sljedeći igrač odabire svoj bodovni odjeljak. Nakon što svi igrači odaberu svoj bodovni odjeljak igra može početi.
3. Nakon što igrač pogodi svoj bodovni odjeljak može postati «Killer» za vrijeme igre.
4. Ukoliko je igračev bodovni odjeljak pogoden od «Killera», bod se uzima tom igraču. Bodovi su prikazani na ekranu. Svaki igrač može provjeriti svoje bodove pritiskom na tipku SCORES.
5. Ako je igrač postao «Killer» i pogađa svoj bodovni odjeljak, prestaje biti «Killer» i oduzima mu se 1 bod.
6. «Killer» mora pokušavati skidati bodove suprotnoj strani gađanjem bodovnog odjeljka suprotne strane.
7. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
8. Mogućnost ( 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 ) znači da igrač može postati «Killer» samo pogotkom svojeg bodovnog odjeljka sa trostrukim pogotkom
9. Pobjednik je igrač koji jedini ima životnu vrijednost.
10. Za igru je potrebno više od 2 igrača.

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

1. Mogućnost (( X3, X5, X7, X9, X11, X13, X15, X17, X19, X21 ) ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Bodovni odjeljak nasumce se daje igraču za gađanje. Igrač mora pogoditi unutar 10 sekundi, ili će gađanje biti oduzeto. Indikator pokazuje da li je pogodak postignut ili nije ( « Yes » ili « Sorry » ).
3. Za svaki pogodak bez obzira u kojem bodovnom odjeljku je pogoden, oduzima se 1 bod.
4. Igrač koji prvi bodovima dođe do 0 je pobjednik.

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

1. Mogućnost ( 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Igrač mora pokušati više ili jednako od prijašnjeg bacanja. Ukoliko to ne uspije, oduzima mu se jedan život. Pobjednik je igrač kojemu je ostao život.
3. Igračima nije dozvoljeno brisati rezultate. Ako igrač stisne START, a nema pogotka, gubi život.
4. Igrač će biti izbačen kada ostane bez života, a čuti će se i zvukovna opomena.
5. Pobjednik je igrač koji je ostao posljednji.
6. Za igru je potrebno više od 2 igrača.

#### G18 Legs Under ( UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21 )

1. Mogućnost (( UO3, UO5, UO7, UO9, U11, U13, U15, U17, U19, U21 ) ) znači početnu životnu vrijednost igrača.
2. Cilj je potući najniži rezultat od tri bacanja. Ukoliko je trostruko bacanje veće od zabilježenog, igraču se oduzima 1 život. Pobjednik je igrač kojemu je ostao život.
3. Igračima nije dozvoljeno brisati rezultate. Ako igrač stisne START, a nema pogotka, gubi život.
4. Igrač će biti izbačen kada ostane bez života, a čuti će se i zvukovna opomena.
5. Pobjednik je igrač koji je ostao posljednji.
6. Za igru je potrebno više od 2 igrača.