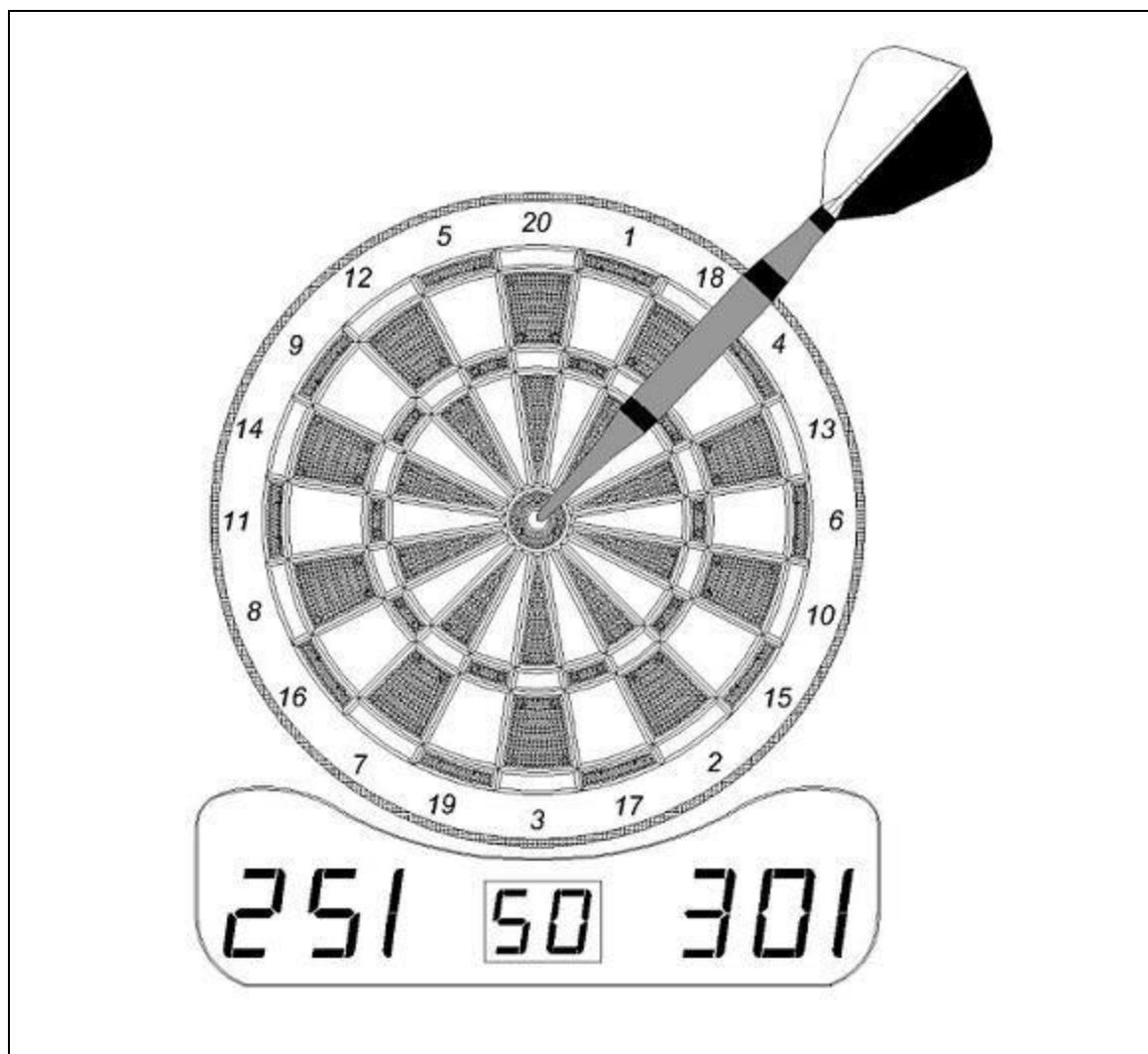


UNIVERSUM PRO

Elektronski pikado

Upute za korištenje



WWW.BULLS.NL

Hvala što ste kupili Universum Pro. Njegov računalni sustav bodovanja čini igranje igre lakim i ugodnim. S 40 ugrađenih igara i više od 760 opcija/varijacija koje možete izabrati, i početnici i napredniji igrači pronaći će igre koje im odgovaraju. Istovremeno može igrati do 8 igrača.

Pročitajte upute prije igranja i svakako ih spremite za buduću upotrebu.

MONTAŽA

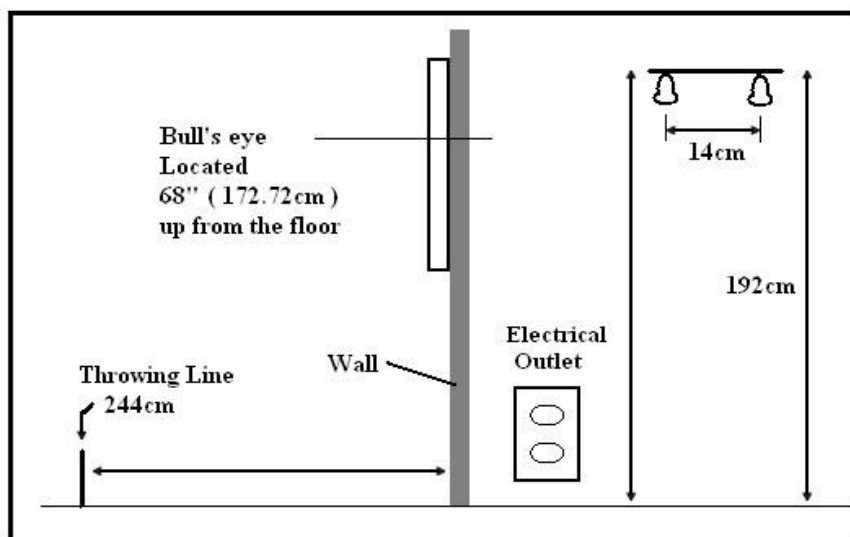
Pikado bi se trebao objesiti na zidnu kuku, tako da Bull's Eye (centar mete) bude oko 172,72 cm (68") iznad poda. Pikado bi se trebalo baciti s udaljenosti od oko 244 cm (96"), stoga pazite da bude oko 3 m (10') otvorenog prostora na podu ispred ploče.

Postavite dvije oznake jednu pored druge na odabrane zidne klinove 192 cm (75 5/8") iznad poda, s 14 cm (5 1/2") između njih. Uvrnite dva vijka u referentne oznake dok glave vijaka ne strše oko 1/2" iz zida.

Poravnajte rupe za montiranje na stražnjoj strani igre s glavama vijaka, a zatim montirajte igru.

Možda će biti potrebno namjestiti vijke dok ploča čvrsto ne priligne uz zid.

Nakon što je ploča postavljena, Bull's Eye (centar mete) bi trebao biti 172,72 cm (68") iznad poda.



Mounting the game
(View facing wall)

INSTALACIJA NAPAJANJA

Pikado ploča je dizajnirana za napajanje AC na 5 V DC, 500 miliampera (minimalno) adapter. Za DC adapter, polaritet DC utikača je konfiguriran kao pozitivni (+) izvana i negativni (-) središnji. Za spajanje pomoću adaptera, uključite DC utikač u utičnicu za DC napajanje, a AC utikač u električnu utičnicu.

- Tijekom uporabe: osigurajte da spojni kabel ne predstavlja spoticanje ili drugu opasnost.
- Nakon korištenja pikado ploče: isključite struju i iskopčajte adapter iz električne mreže i pikado ploče.
- Nikada ne ostavljajte adapter priključen na pikado ploču kada nije u upotrebi. Pospremite adapter na sigurno mjesto kada nije u upotrebi.

VAŽNA NAPOMENA

1. Tijekom transporta ili tijekom normalne igre moguće je da se bodovni segmenti ploče privremeno zaglave, što rezultira zamrznutim segmentom. Ako se to dogodi, rezultat segmenta koji je zapeo bit će prebrojan i prikazan kada se igrač promijeni.

Poduzmite sljedeće korake kada se pojavi ova pogreška:

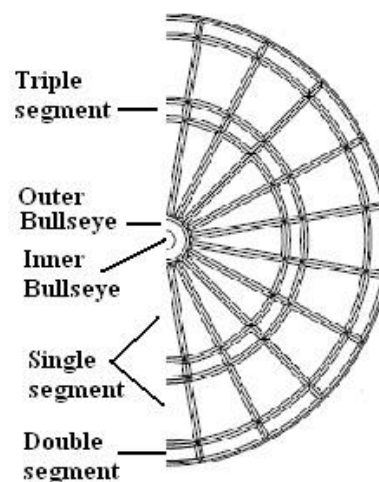
- A. Pronađite segment koji je zapeo (segment koji nastavlja brojati bodove).
- B. Čvrsto pritisnite zaglavljenu segment dok se ne oslobodi i olabavi. Nakon odlijepljenja, pogreška bi trebala nestati i ploča bi trebala nastaviti raditi normalno.



2. Ova igra je dizajnirana samo za korištenje s mekim strelicama. Ne pokušavajte koristiti strelice s čeličnim vrhom ili strelice s mekim vrhom s vrhom većim od 2,5 cm.
3. Potrebno je elektroničko i mehaničko vrijeme reakcije između hitaca. Ako se dva bacanja dogode prebrzo jedno nakon drugog, izvucite drugu strelicu i ponovno bacite kako biste ispravno zabilježili svoj rezultat.
4. U okruženju s brzim električnim prijelazom, igra pikada može pokvariti i zahtijevati upotrebu za resetiranje igre pikada.
5. Ovo je igra za odrasle koja može uključivati potencijalno oštre (softtip) vrhove. Djeca se smiju igrati samo pod nadzorom odraslih.
6. Molimo skinite zaštitni film na području zaslona prije uporabe.

RAČUNANJE BODOVA

<u>Segment</u>	<u>Scoring rule</u>
Single segment	Score x 1
Double segment	Score x 2
Triple segment	Score x 3
Outer Bullseye	25 X 1
Inner Bullseye	25 x 2



UPUTE ZA UPORABU

1. Pritisnite gumb za uključivanje/isključivanje kako biste uključili igru, svi zasloni će zasvijetliti uz zvuk dobrodošlice.
2. Kada zvuk nestane, zaslon igrača i rezultat pokazat će "G01" odnosno "301". Pritisnite gumb gore ili dolje za odabir igara. Odabir je prikazan na prikazima rezultata igrača. Zatim pritisnite tipku Enter za potvrdu odabira.

ODABIR IGARA

IGRA	OPIS	Display	Broj opcija/varijacija	Broj igrača
G01	301	301	7 / 84	1-8
G02	301 League	CO1	7 / 336	1-8
G03	Count Up	CUP	9 / 18	1-8
G04	Round the Clock	rCL	12	1-8
G05	Shanghai	SHi	4	1-8
G06	High-Score	HiS	12 / 24	1-8
G07	Killer	LLr	30	2-8
G08	Shoot Out	S-0	19	1-8
G09	9 Lives	9Li	7	2-8
G10	Cricket	Cri	3 / 6	1-8
G11	No Score Cricket	NSc	3 / 6	1-8
G12	Cut Throat Cricket	CUc	3 / 6	1-8
G13	Killer Cricket	LLc	3 / 6	2-8

G14	Scram Cricket	SCc	1 / 2	2
G15	Low Pitch Cricket	LPc	3 / 6	1-8
G16	English Cricket	Enc	1 / 2	2
G17	Doubles only Cricket	dbc	3 / 6	1-8
G18	Color	CL2	5	1-8
G19	Bonus Color	bC2	5	1-8
G20	Correctional Color	CC2	5	1-8
G21	No Score Color	NC2	5	2-8
G22	Free Dart Color	FdC	4	1-8
G23	Overs	orS	19 / 38	2-8
G24	Unders	Und	19 / 38	2-8
G25	Halve-It	HAL	1 / 2	1-8
G26	Big-6	biG	19	2-8
G27	Forty-One	For	1 / 2	1-8
G28	Bingo	bin	4	1-8
G29	Double Down	ddn	1 / 2	1-8
G30	21 Points	21P	7	1-8
G31	Nine Dart Century	Ndc	3 / 6	1-8
G32	Best of Nine	bO9	5 / 10	1-8
G33	Hound and Hare	HAH	5 / 10	2
G34	Shooting I	S-1	1 / 2	1-8
G35	Shooting II	S-2	1 / 2	1-8
G36	Shooting III	S-3	1 / 2	1-8
G37	Shooting IV	S-4	1 / 2	1-8
G38	Football	Ftb	1	1-8
G39	Bowling	boL	6	1-8
G40	Golf	GoL	10	1-8

4. Pritisnite tipku gore ili dolje za odabir opcije i pritisnite tipku Enter za potvrdu odabira.
5. U slučaju odabira 301 ili 301 league, pritisnite tipku Gore ili Dolje za daljnji odabir Single / Double / Master opcija. Pritisnite tipku Enter za potvrdu odabira.

SiO: Single In/Single Out (sva LED svjetla će biti isključena tijekom igre) **diO:** Double In/Single Out (DI LED svjetlo će biti uključeno tijekom igre) **SdO:** Single In/Double Out (DO LED svjetlo će biti uključeno tijekom igre) **diS:** Double In/Double Out (I DI i DO LED svjetla bit će upaljena tijekom igre) **Sir:** Single In/Master Out (MO LED svjetlo će biti upaljeno tijekom igre) **dir:** Double In/Master Out (I DI i MO LED svjetla bit će upaljena tijekom igre)

6. Pritisnite tipku gore ili dolje za odabir broja igrača. Postoji ukupno 9 odabira igrača: način rada za 1 igrača do načina rada za 8 igrača plus način rada za računalnog igrača. Pritisnite tipku Enter za potvrdu odabira i početak igre. Ako igrate s više od 4 igrača, neki igrači će dijeliti prikaz rezultata igrača.

Ako je opcija koju ste odabrali i potvrdili u modu računalnog igrača, igrat ćete protiv računala. Pritisnite gumb gore ili dolje za odabir razina računalnog igrača i pritisnite gumb Enter za početak igre. Pet razina računalnog igrača je kako slijedi:

C-1: Početnik

C-2: Srednja razina

C-3: Napredna razina

C-4: Ekspert

C-5: Profesionalna razina

7. U slučaju da igra ima opcije 25/50 bull, možete pritisnuti tipku Gore ili Dolje za odabir i pritisnuti tipku Unesi za potvrdu odabira. 25/50 (vanjski Bull je 25, a unutarnji Bull je 50) i 50/50 (i unutarnji i vanjski Bull su 50).
8. Ako želite igrati igre Cricket, možete pritisnuti gumb Cricket u bilo kojem trenutku za ulazak u G10 Cricket i pritisnuti gumb Gore ili Dolje za odabir broja igrača.
9. Za neke igre, način hendikepa se može odabrati nakon odabira broja igrača. Pritisnite tipku Hendikep za ulazak u mod odabira hendikepa. Zatim pritisnite gumb gore ili dolje za odabir opcije hendikepa. Pritisnite tipku Hendikep za skok na sljedećeg igrača. Pritisnite tipku Enter u bilo kojem trenutku za početak igre. Ovdje je popis igara koji način hendikepa možete odabrati:

Broj	Igra	Hendikep opcije
G01	301	-20, -40, -60, -80 Bodova
G02	301 League	-20, -40, -60, -80 Bodova
G03	Count Up	+20, +40, +60, +80 Bodova
G05	Shanghai	+20, +40, +60, +80 Bodova
G06	High Score	+20, +40, +60, +80 Bodova
G07	Killer	-1, -2, -3, -4 Života
G08	Shoot Out	+1, +2, +3, +4 Života
G09	9 Lives	-1, -2, -3, -4 Života
G18	Color	+20, +40, +60, +80 Života
G19	Bonus Color	+20, +40, +60, +80 Života

G20	Correctional Color	+20, +40, +60, +80 Bodova
G21	No Score Color	-1, -2, -3, -4 Oznaka
G22	Free Dart Color	+20, +40, +60, +80 Bodova
G23	Overs	-1, -2, -3, -4 Života
G24	Unders	-1, -2, -3, -4 Života
G25	Halve-It	+20, +40, +60, +80 Bodova
G26	Big-6	-1, -2, -3, -4 Života
G27	Forty-One	+20, +40, +60, +80 Bodova
G29	Double Down	+20, +40, +60, +80 Bodova
G30	21 points	+1, +2, +3, +4 Oznaka

10. Tijekom igre, kada računalo objavi "SLJEDEĆI IGRAČ" (next player), svaki pritisak na segmente neće aktivirati pikado ploču. Od igrača se traži da ukloni sve strelice i pritisne gumb NEXT (tipka dalje) za sljedeću rundu igrača. Pikado ploča će se automatski prebaciti na sljedećeg igrača ako se ploča ne igra otprilike 10 sekundi nakon objave "SLJEDEĆI IGRAČ" (next player).
11. Pritisnite tipku *Miss* da postignete 0 i zabilježite jednu strelicu kada strelica pogodi okvir mete (felga) ili potpuno promaši ploču tijekom igranja igre.
12. Pritisnite gumb *Bounce* ako ne želite registrirati strelicu koja se odbila od ploče/preskočiti potez.
13. Ako želite resetirati igru, pritisnite tipku *Reset* i držite je 2 sekunde.
14. Tijekom igranja, možete pritisnuti tipku *Enter* za provjeru rezultata drugih igrača.
15. Tijekom sviranja, možete podesiti glasnoću zvuka pritiskom na tipku za glasnoću. Postoji pet razina glasnoće.
16. Pritisnite i držite tipku za uključivanje/isključivanje 3 sekunde za isključivanje igre. U svrhu uštede energije, ploča je opremljena značajkom automatskog isključivanja. Ako se igra nije igrala 30 minuta, igra će se automatski isključiti.

OPIS IGARA I PRAVILA

G01: 301 (Sa opcijama: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 Bull)

Rezultat će se oduzeti za svaku strelicu od 301/501/601/701/801/901/999 bodova.

Prvi igrač koji postigne točno 0 bit će pobjednik. Kada igrač premaši rezultat koji je potreban da dođe točno do nule, potez je "propao" i rezultat se vraća na ono što je bio prije poteza.

SiO (Single In + Single Out): Sva LED svjetla bit će isključena tijekom igre.

Bodovanje počinje i završava kada se pogodi bilo koji broj. Igrač može završiti igru pogotkom bilo kojeg broja koji smanjuje rezultat na točno nulu.

diO (Double In + Single Out): DI LED svjetlo će biti upaljeno tijekom igre.

Bodovanje počinje kada se pogodi broj u krugu za duplo ili dvostruki Bulls Eye (centar meta). Niti jedan rezultat se neće računati dok se ovaj uvjet ne ispuni.

SdO (Single In + Double Out): DO LED svjetlo će biti upaljeno tijekom igre.

Igrač može završiti igru tako da pogodi broj u krugu dvojnika ili Double Bull's Eye koji smanjuje rezultat na točno nulu. Kada igrač premaši rezultat potreban da dostigne točno nulu ili "1", potez je "propao" i rezultat se vraća na ono što je bio prije poteza (Preostali rezultat "1" također je promašaj, jer ne postoji mogućnost da se duplim udarcem svede na nulu)

diS (Double In + Double Out): Oba: DI i DO LED svjetla bit će upaljena tijekom igre.

Bodovanje počinje kada se pogodi broj u prstenu za duplo ili Double Bull's Eye, a završava kada se pogodi prsten za duplo ili Double Bull's Eye koji smanjuje rezultat točno na nulu.

Sir (Single In + Master Out): MO LED svjetlo će biti upaljeno tijekom igre.

Igrač može završiti igru pogodivši broj u krugu za duplo ili tripl ili Double Bull's Eye koji smanjuje rezultat točno na nulu.

dir (Double In + Master Out): Oba: DI i MO LED svjetla bit će uključena tijekom igre.

Bodovanje počinje kada se pogodi broj u krugu za duplo ili Double Bull's Eye, a završava kada se pogodi prsten za duplo ili tripl ili Double Bull's Eye koji smanjuje rezultat točno na nulu.

Uz opciju odabira 50/50 bull (i unutarnji i vanjski bik su 50) ili 25/50 bull (unutarnji bik je 50, a vanjski bik je 25), mogu se odabrati ukupno 84 varijacije. Kako bi igre bile ugodnije, igra će također prikazati prosjek bodova za strelice za svakog igrača kako bi se provjerila razina vještine.

G02: 301 LEAGUE (Sa opcijama: 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999, 25/50 Bull)

Slično 301 Count down, ali ovdje timovi igraju jedni protiv drugih. Svi igrači s neparnim brojevima bit će u jednoj momčadi, dok će igrači s parnim brojem biti u drugoj momčadi. Timski rezultat će se oduzeti za svaku strelicu svih timskih igrača od 301/501/601/701/801/901/999 bodova. Ako jedan tim postigne točno 0, ovaj tim je pobijedio. Osim 301 standardne varijante, ova igra također omogućuje odabir sljedeća 4 različita člana tima

Opcije: 2-C, 3-C, 4-C, Cyb

2-C: 2 igrača u svakoj ekipi

3-C: 3 igrača u svakoj ekipi

4-C: 4 igrača u svakoj ekipi

Cyb: 1 igrač protiv računalnog igrača

G03: COUNT UP (Sa opcijama: 100, 200, 300, 900, 25/50 Bull)

Cilj je pobijediti ostale igrače tako što ćete prvi postići unaprijed postavljen rezultat. Rezultat će se zbrajati za svaku strelicu, prvi igrač koji dosegne ili prijeđe set bodove bit će pobjednik. Opcije zadane vrijednosti su 100, 200, 300 ... 900.

G04: ROUND THE CLOCK (Sa opcijama: 105, 110, 115, 120, 205, 210, 215, 220, 305, 310, 315, 320)

Bacajte strelice striktnim redosljedom od 1, 2, 3 ... dok se ne postigne 5, 10, 15 ili 20 s direktnim, dvostrukim ili trostrukim hicima, ovisno o razini izvedbe. Prvi igrač koji postigne konačni rezultat je pobjednik. Igrači počinju svoj sljedeći red sa sljedećim točnim brojem u nizu. Računalo će prikazati broj koji igrač mora pogoditi.

105,110,115,120: Posljednji broj je 5,10,15,20 bez obzira na jednostruku, dvostruku ili trostruku.

205,210,215,220: Posljednji broj je 5,10,15,20 redom i vrijedi samo dvostruko.

305,310,315,320: Zadnji broj je 5,10,15,20 redom i vrijedi samo trostruko.

G05: SHANGHAI (Sa opcijama: L01, L05, L10, L15)

Svaki igrač mora gađati po meti kako bi postigao bodove od 1 do 20, a zatim u središte. Bacite strelicu za svaki broj i pobjeđuje igrač koji dobije najviše bodova. Računalo će prikazati broj koji igrač mora pogoditi. Svaki igrač može postići pogodak u bilo kojem ispravnom segmentu (single X 1, Double X 2, Triple X 3), a izbori su različiti kako slijedi:

L01: igra počinje od segmenta 1

L05: igra počinje od segmenta 5

L10: igra počinje od segmenta 10

L15: igra počinje od segmenta 15

G06: HIGH-SCORE (Sa opcijama: H03, H04, H05.....H14, 25/50 Bull)

Svaki igrač mora sakupiti najviše bodova u 3, 4, 5... ili 14 rundi (svaka runda 3 strelice) da bi pobijedio.

Dvojke i trojke računaju se kao 2X odnosno 3X rezultat tog segmenta. Zaslon za kriket izbrojit će koliko ste rundi odigrali.

H03, H04, H05 H14 predstavljaju 3, 4, 5..... 14 rundi redom

G07: KILLER (Sa opcijama: 003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021, 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221, 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Za početak, svaki igrač mora odabrati svoj broj bacanjem strelice u ciljno područje. Na zaslonu će u ovom trenutku biti prikazano "SEL". Broj koji dobiva svaki igrač je njegov dodijeljeni broj tijekom cijele igre. Dva igrača ne mogu imati isti broj. Kad svaki igrač ima broj, počinje akcija.

Svaki igrač pokušava pogoditi vlastiti broj kako bi stekao kvalifikaciju za "Killer" (ubojicu).

Kada postane „Killer“ (ubojica), cilj igrača je "ubiti" svoje protivnike tako što će pogoditi njihov broj segmenta dok svi njihovi "životi" ne budu izgubljeni. Ako ubojica pogodi svoj broj segmenta, ubojica će izgubiti kvalifikaciju za "ubojicu" i također izgubiti jedan "život". On/ona bi

trebao ponovno pogoditi svoj broj segmenta za kvalifikaciju "ubojice". Posljednji igrač koji ostane živ proglašava se pobjednikom. Za težu igru, pogodite duplo (ili trostruko) za svoj bodovni broj kako biste stekli kvalifikaciju za "ubojicu". Zaslon za kriket će odbrojavati koliko vam je života preostalo.

Opcije	Životi	Područje bacanja (Killer)
003	3	Single , Double, Triple
005	5	Single , Double, Triple
.....	Single , Double, Triple
021	21	Single , Double, Triple
203	3	Double
205	5	Double
.....	Double
221	21	Double
303	3	Triple
305	5	Triple
.....	Triple
321	21	Triple

G08: SHOOT OUT (Sa opcijama -03, -04, -05, -19, -20, -21)

Računalo će nasumično prikazati rezultat koji igrač treba pogoditi. Za svaki točan pogodak oduzima se jedan bod. Prvi igrač koji dođe do nule pobjeđuje. Ako igrač ne pogodi ploču unutar 10 sekundi, automatski će se promijeniti u drugi rezultat koji igrač treba pogoditi i računa se ako ste pogodili krivi broj.

-03, -04, -05 -21 predstavljaju 3, 4, 5..... 21 oznaku redom.

G09: 9 LIVES (Sa opcijama 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009)

Ova igra zbraja brojeve od 1 do 20 i bull's eye u kružnom nizu. Igrači se izmjenjuju ubacujući 1 u prvoj rundi, 2 u drugoj rundi, i tako dalje, do "25" u 21. rundi, 1 u 22. rundi i tako dalje. Svaki igrač mora pogoditi ciljni broj jednom strelicom u svakoj rundi. Igrač će izgubiti život ako sve 3 strelice promaše. Posljednji igrač koji ostane živ je pobjednik. Zaslona za kriket pokazat će koliko vam je života preostalo.

003, 004, 005 009 predstavljaju 3, 4, 5..... 9 života redom.

G10: CRICKET (Sa opcijama C00, C20, C25, 25/50 Bull)


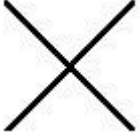


1. Slijedeći standardna pravila, CRICKET će koristiti samo broj 15-20 i Bull's Eye. Svi važeći pogoci bit će potvrđeni i prikazani na zaslonu za Cricket.
2. Kada je igrač pogodio broj 3 puta, on je tada 'otvoren' (broj zatvoren i otvoren za bodovanje) tom igraču, a svaki daljnji pogodak donosi bodove kao bačene.
3. Nakon što su svi igrači pogodili broj 3 puta, taj broj je tada 'zatvoren' i više ga nijedan igrač ne može gađati. Igrač koji je 'otvorio' broj može nastaviti pogađati na tom broju dok se ne 'zatvori'.

4. Igrač pobjeđuje u igri kada prvi 'zatvori' sve brojeve i ima jednake ili veće rezultate od ostalih igrača. Međutim, ako su igrači izjednačeni u bodovima ili nemaju bodova, prvi igrač koji 'zatvori' sve brojeve pobjeđuje.
5. Ako je igrač prvi 'zatvorio' sve brojeve, ali zaostaje za bodovima, bodovanje se nastavlja na 'otvorenim' brojevima. Ako taj igrač nije sakupio najveći ukupni broj bodova do trenutka kada drugi igrač 'zatvori', igrač s najviše bodova bit će pobjednik.

C00: pogodite i 'otvorite' brojeve 15-20 i bull's-eye bilo kojim redoslijedom.

C20: prvo pritisnite i 'otvorite' broj 20, a zatim redom 'otvorite' brojeve 19, 18, 17, 16, 15 i bikovsko.

C25: prvo udarite i 'otvorite' melo, a zatim redom 'otvorite' brojeve 15, 16, 17, 18, 19 i 20

Cricket	Jedan puta	Dva puta	Otvoreno	Zatvoreno
Znak				

Note:

1. Pojedinačni segment: Brojite jednom

Dvostruki segment: Brojite dva puta

Trostruki segment : Brojite tri puta

2. Segment će se otvoriti ako je već pogoden više od tri puta. Bit će "zatvoren" ako svi igrači "otvore" isti segment

G11: NO SCORE CRICKET (S opcijama 000, 020, 025, 25/50 Bull)

Igra se isto kao Kriket, osim što se ne daje rezultat. Pobjednik je igrač koji je prvi 'zatvorio' sva polja.

000: Bacite strelicu i 'otvorite' brojeve 15-20 i bull's eye bilo kojim redoslijedom.

020: prvo bacite strelicu i 'otvorite' broj 20, a zatim redom 'otvorite' brojeve 19, 18, 17, 16, 15 i bull's eye.

025: prvo udbacite strelicu i 'otvorite' bull's eye, a zatim redom 'otvorite' brojeve 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G12: CUT THROAT CRICKET (S opcijama 00C, 20C, 25C, 25/50 Bull)

Ista osnovna pravila kao u igri kriket, osim što se bodovi dodaju ukupnom zbroju vaših protivnika kada počne bodovanje. Pobjeđuje igrač koji prvi 'zatvori' sve segmente s najmanje bodova. Ova varijacija omogućuje igračima da skupljaju bodove za svoje protivnike.

00C: Bacite stelicu i 'otvorite' brojeve 15-20 i bull's-eye bilo kojim redoslijedom.

20C: prvo bacite stelicu i 'otvorite' broj 20, a zatim redom 'otvorite' brojeve 19, 18, 17, 16, 15 i bull's eye.

25C: prvo bacite stelicu i 'otvorite' polje, a zatim redom 'otvorite' brojeve 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G13: KILLER CRICKET (S opcijama H00, H20, H25, 25/50 Bull)

Igra se isto kao i No Score Cricket. Osim kada ste vi 'zatvorili' bod, a vaši protivnici nisu, protivnikovo označavanje možete eliminirati ponovnim pogotkom istog broja. Pobjednik je igrač koji je 'zatvorio' sve brojeve.

H00: Bacite strelicu i 'otvorite' brojeve 15-20 i bull's-eye bilo kojim redosljedom.

H20: prvo bacite strelicu i 'otvorite' broj 20, a zatim redom 'otvorite' brojeve 19, 18, 17, 16, 15 i bikovsko oko.

H25: prvo bacite strelicu i 'otvorite' bull's-eye, a zatim redom 'otvorite' brojeve 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G14: SCRAM CRICKET (S opcijama 25/50 Bull)

Ova igra je varijacija igre kriket. Igra se sastoji od 2 kola. U prvom kolu igrač

1 mora zatvoriti 15 do 20 i bull's eye dok igrač 2 pokušava postići što veći rezultat bodovanjem otvorenih brojeva. 1. kolo će biti završeno kada se zatvore svi brojevi. Za 2. kolo radi se obrnuto. Igrač s najvećim rezultatom nakon oba kola je pobjednik.

G15: LOW PITCH CRICKET (S opcijama E00, E20, E25, 25/50 Bull)

Igra se isto kao igra kriket. OSIM što se bodovi za gađanje mijenjaju s 15 na 20 i Bull na 1 do 6 i Bull.

E00: bacite strelice i 'otvorite' brojeve 1-6 i Bull's eye bilo kojim redosljedom.

E20: bacite strelicu i 'otvorite' broj 6, a zatim redom 'otvorite' brojeve 5, 4, 3, 2, 1 i Bull's eye. E25: prvo bacajte strelicu i 'otvorite' bull's eye, a zatim redom 'otvorite' brojeve 1, 2, 3, 4, 5 & 6.

G16: ENGLISH CRICKET (S opcijama 25/50 Bull)

Ova igra je samo za 2 igrača. Igra se sastoji od dva kruga. U prvoj rundi, polje igrača jedan je Bull's eye, svaki pogodak double eye računa se kao jedna oznaka, bull's eye se broji kao dva bodamarke, a ostali brojevi se broje kao 0 bodova. Cilj igrača 2 je dobiti najveći mogući rezultat prije nego što igrač 1 skupi 9 bodova. Igrač 2 može baciti bilo koji broj. Međutim, ako igrač 2 osvoji 42 boda, to se računa kao 2 boda, ako igrač 2 osvoji 59 bodova, to se računa kao 19 bodova. Stoga se rezultat računa samo kada je ukupni rezultat tri strelice veći od 40, inače se računa kao 0 bodova. Prva runda je završena kada igrač 1 sakupi 9 bodova. U drugom krugu, igrači mijenjaju svoje uloge. Igrač 2 pogađa bull's eye, a igrač 1 ide na bodove. Igra je gotova kada igrač 2 sakupi 9 bodova. Igrač s najviše bodova je pobjednik. Zaslon za kriket pokazat će koliko ste bodova postigli.

G17: DOUBLES ONLY CRICKET (S opcijama L00, L20, L25, 25/50 Bull)

Kriket samo u parovima igra se isto kao igra kriket, osim što se mora pogoditi dupli broj svakog određenog broja za kriket prije nego što igrač može ići dalje s tim brojem. Nakon što se pogodi double, taj se broj može otvoriti. Tada se računa ta dvojka, te sve ostale dvojke, trojke i jednostruke od tog broja. Na primjer, za početak 20-ice svaki igrač mora pogoditi duplo 20. Nakon dobivanja duplo 20 tada bi jedna 20-ka zatvorila broj, dvojka bi se zatvorila i osvojila 20 poena, a trojka bi se zatvorila i osvojila 40 poena. Dakle, nemoguće je zatvoriti broj jednom strelicom.

L00: pogodite i 'otvorite' brojeve 15-20 i bull's eye bilo kojim redosljedom.

L20: prvo pritisnite i 'otvorite' broj 20, a zatim redom 'otvorite' brojeve 19, 18, 17, 16, 15 i Bull's eye.

L25: prvo pogodite i 'otvorite' polje, a zatim redom otvorite brojeve 15, 16, 17, 18, 19 i 20

G18: COLOR (S opcijama 100, 200, 300, 400, 500)

Za početak ove igre, igrač 1 mora baciti jednu strelicu da bi odredio koju boju (boja #20 ili boja #1).

Ako igrač 1 ovom strelicom pogodi bull's eye, mora ponovno baciti kako bi odredio boju. Svi igrači s neparnim brojevima bit će u istoj boji kao i igrač 1, dok će igrači s parnim brojevima biti u drugoj boji. Smatra se da dvostruki i trostruki segmenti imaju istu boju kao pojedinačni segment. Svaki igrač zatim pokušava pogoditi svoje polje u boji kako bi se zbrojio ukupni rezultat (koji se mora odlučiti i postaviti u opcijama igre na početku igre: 100, 200, 300, 400 ili 500). Ako igrač baci strelicu u protivnikovu boju, tada se oznaka ne računa. Bull's eye se računa u vaš ukupni rezultat. Pobjeđuje prvi igrač koji postigne unaprijed postavljeni konačni rezultat.

100, 200.....500 predstavlja 100 rezultata, 200 rezultata..... 500 rezultata.

G19: BONUS COLOR (S opcijama 100, 200, 300, 400, 500)

Ova igra se igra isto kao i "COLOR" uz sljedeću iznimku. Ako igrač baci svoju strelicu u protivnikovu boju, svi igrači u toj boji će dobiti bodove koji se dodaju njihovom ukupnom rezultatu.

100, 200.....500 predstavlja 100 rezultata, 200 rezultata..... 500 rezultata.

G20: CORRECTIONAL COLOR (S opcijama 100, 200, 300, 400, 500)

Ova igra se igra isto kao i "COLOR" uz sljedeću iznimku. Ako igrač baci svoju strelicu u protivnikovu boju, ti bodovi se oduzimaju od ukupnog rezultata ovog igrača.

100, 200.....500 predstavlja 100 rezultata, 200 rezultata..... 500 rezultata.

G21: NO SCORE COLOR (S opcijama 003, 004, 005, 006, 007)

Ova igra se igra isto kao i "COLOR" uz sljedeću iznimku. Svaki igrač pokušava pogoditi svoje polje u boji kako bi napravio 1 oznaku. Ako igrač baci strelicu u protivnikovu boju, jedna oznaka se uklanja iz ukupnog ovog igrača i on gubi svoj red. (Bull's eye se računa u vašu ukupnu ocjenu.) Pobjednik će biti jedini igrač s preostalim oznakama. Zaslon za kriket pokazat će koliko ste bodova postigli.

003, 004.... 007 predstavlja 3 boda, 4 boda.... 7 bodova kao ukupni broj bodova.

G22: FREE DART COLOR (S opcijama 005, 010, 015, 020)

Ova igra se igra isto kao i "COLOR" uz sljedeću iznimku. Svaki igrač pokušava pogoditi svoje polje u boji kako bi dobio najveći mogući rezultat. Ako igrač baci strelicu u protivnikovu boju, to se ne ubraja u ukupni rezultat. (Bull's eye se računa u vaš ukupni rezultat.) Igrač s najvećim ukupnim rezultatom nakon svih bačenih strelica je pobjednik. Zaslon za kriket će odbrojavati koliko vam je preostalih strelica.

005, 010, 015 i 020 predstavljaju 5 strelica, 10 strelica, 15 strelica i 20 strelica.

G23: OVERS (S opcijama O03, O04, O05.....O20, O21, 25/50 Bull)

Igrači moraju naizmjenično baciti 3 strelice. Ako je rezultat igrača manji od rezultata prethodnog igrača, jedno svjetlo za kriket će se ugasiti što znači da igrač gubi jedan život. Prije nego što svaki igrač baca strelicu u svakoj rundi, rezultat igrača prikazuje rekordni rezultat. Igrač će biti izvan igre kada svi njegovi „životi“ nestanu. Posljednji preživjeli igrač je pobjednik. Zaslon za kriket pokazat će koliko vam je života preostalo.

O03 – O21 predstavlja 3 života do 21 života.

G24: UNDERS (S opcijama U03, U04, U05.....U20, U21, 25/50 Bull)

Ova igra se igra isto kao i "OVERS" uz sljedeću iznimku.

1. Rekordni rezultat je najniži rezultat za svaki potez.
2. Promašena strijelica treba se računati kao 60 pritiskom na gumb Miss.

Zaslon za kriket pokazat će koliko vam je života preostalo.

G25: HALVE-IT (S opcijama 25/50 Bull)

U ovoj igri postoji 12 krugova od po tri strelice. Cilj je osvojiti što više bodova zadanih brojeva.

Određeni brojevi za svaki krug su:

Krug	12	13	14	D	15	16	17	T	18	19	20	B	Total
Igrač													

D: Double

T: Triple

B: Bull

Bodovanje se događa kada strelica pogodi samo naznačeno područje. Svi pogoci se boduju nominalnom vrijednošću.

Ako sve tri strelice igrača promaše naznačeno ciljno područje, njegov ukupni rezultat za te bodove se prepolovljuje. Najveći rezultat na kraju je pobjednik.

G26: BIG-6 (S opcijama b03, b04, b05.....b20, b21)

Single 6 je prvo polje koje treba pogoditi kada igra započne. Unutar tri bacanja, igrač 1 mora pogoditi 6 kako bi im "spasili" život. Nakon što je trenutno polje pogodoeno, sljedeća bačena strelica odredit će protivnikovu metu. Ako igrač 1 ne uspije pogoditi trenutno polje unutar 2 strelice, izgubit će priliku odrediti sljedeće polje za igrača 2. Igrač 2 će gađati u novo polje koje nasumično generira računalo.

Cilj igre je natjerati vašeg protivnika na „poraz“ odabirom teških polja koje će protivnik pogoditi, kao što su "Double eye" ili "Trostruko 20". Posljednji igrač s preostalim „životom“ je pobjednik. Zaslon za kriket će odbrojavati koliko vam je života preostalo. b03 do b21 predstavlja 3 do 21 život.

G27: FORTY-ONE (S opcijama 25/50 Bull)

Igra počinje s osnovnim rezultatom od 40 za svakog igrača. Svi počinju utakmicu bacanjem strelice za broj 20, pa 19, 18, 17, 16, 15, Bull's Eye i onda ukupno 41 bod. Svaki igrač baca tri strelice na isti broj, a zatim prelazi na sljedeći broj u sljedećoj rundi. Svi rezultati će se akumulirati, Double se računa kao 2x, a Triple kao 3x bodovi. Ako igrač ne pogodi određeni broj tijekom svoje igre, njegov/njezin rezultat se prepolovljuje i on/ona prelazi u sljedeću rundu na svom sljedećem potezu. Dodatna runda ili 41 bod uključen je nakon cilja i igrač mora proći kroz ovaj izazov prije nego što završi igru. Na kraju igre, igrač s najviše bodova je pobjednik.

	20	19	18	17	16	15	B	41	Total
Igrač 1									
Igrač 2									

B: Bull

G28: BINGO (S opcijama 132, 141, 168, 189)

Meta će automatski prikazati ciljani segment. Igrač koji prvi završi s pogađanjem određene sekvence pobjeđuje u igri.

132- Pogoditi segment s nizom 15, 4, 8, 14, 3.

141- Pogoditi segment s nizom 17, 13, 9, 7, 1.

168- Pogoditi segment s nizom 20, 16, 12, 6, 2.

189- Pogoditi segment s nizom 19, 10, 18, 5, 11.

Igrač treba tri puta pogoditi brojevi segment kako bi ušao u sljedeći brojevi segment. Pogađanje jednog segmenta računa se kao jednom, dvostruki segment računa se kao dva puta, trostruki segment računa se kao tri puta.

G29: DOUBLE DOWN (S opcijama 25/50 Bull)

Igra počinje s osnovnim rezultatom od 40 za svakog igrača. Igrač mora postići pogodak tako što će pogoditi aktivne segmente trenutne runde. Na primjer, u 1. rundi, igrač mora baciti kako bi pogodio segment 15. Ako nije pogođena niti jedna 15-ica, rezultat igrača bit će prepolovljen. Sljedeći krug je 16 i tako dalje. Za D i T, igrač mora pogoditi bilo koju dvojku ili trojku i primjenjivat će se isto pravilo. Igrač koji dobije najviše bodova je pobjednik.

	15	16	D	17	18	T	19	20	B	Total
Igrač 1										
Igrač 2										

D : Double

T: Triple

B: Bull

G30: 21 POINTS (S opcijama 005, 006, 007, 008, 009, 010, 011)

Cilj ove igre je dobiti što više bodova. Igrač može dobiti jednu ocjenu na dva načina:

1. Osvoji 21 bod točno unutar 3 strelice, ili
2. Ima najveći broj bodova do 21 bod (ako nitko ne dobije 21 bod u ovom krugu)

Igrač će 'ispasti' kada je rezultat veći od 21 boda i igrač ne može dobiti ocjenu. Nakon završetka igre, igrač s najviše bodova pobjeđuje. Zaslون za kriket će odbrojavati koliko rundi vam je preostalo.

005, 006, 007..... 011 predstavljaju 5 rundi, 6 rundi, 7 rundi..... 11 rundi redom.

G31: NINE DART CENTURY (S opcijama 100, 150, 200, 25/50 Bull)

Opcije su ciljani rezultat, pogledajte grafikon u nastavku.

Opcije	100	150	200
Ciljani rezultat	100 Points	150 Points	200 Points

U ovoj igri svaki igrač ima 9 strelica (tri kruga) da osvoji 100 (ili 150, 200) bodova bez prelaska ili da se približi 100 što je više moguće. Ako prijedete, ispadate iz igre, pikado će objaviti "Bust". Strelice koje padnu izvan bodovnog područja vratit će vaš rezultat na nulu. Strelice koje odskaču ne kažnjavaju se i stoga ne biste trebali pritisnuti gumb „Bounce“ za brisanje rezultata. Broj na pikado meti koji pogodite bit će vaš rezultat. Dvostruki segment vrijedi duplo bodova, a trostruki vrijedi trostruko. Pobjednik je igrač koji se najviše približi ciljnom rezultatu bez prelaska preko njega.

G32: BEST OF NINE (S opcijama 009, 012, 015, 018, 021, 25/50 Bull)

Pikado meta će prikazati nasumični broj koji možete pogoditi. Svaki će igrač naizmjenice bacati tri strelice. Cilj je pogoditi svoj dodijeljeni broj. Igrač dobiva 1 bod kada pogodi broj, 2 boda kada pogodi dvojku i 3 boda ako pogodi trojku.

Opcije	009	012	015	018	021
Broj strelica/ rundi	9/3	12/4	15/5	18/6	21/7

The cricket display will count down how many rounds you have left. The player with the highest point at the end of the game wins.

G33: HOUND AND HARE (Lovac i Zec) (S opcijama 005, 012, 009, 014, 011, 25/50 Bull)

Zec pokušava pobjeći od lovca dok pas pokušava uhvatiti zeca. Igrač 1 i 2 igraju ulogu psa odnosno zeca. Zec lovac počinje s brojem 5 i mora pogoditi duplo svaki potez. Kada pas sustigne zeca i pogodi isti dvostruki bod koji zec pokušava, zec je uhvaćen. Ako zec dosegne duplo 5 prije nego što ga lovac uhvati, zec je slobodan. 005, 012, 009, 014 i 011 predstavljaju broj od kojeg gonič počinje.

Opcije	005	012	009	014	011
Segment kojim lovac počinje	5	12	9	14	11

G34: SHOOTING I (S opcijama 25/50 Bull)

U ovoj igri svaki igrač baca tri strelice. Igrač s najvećim ukupnim brojem 3 strelice pobjeđuje u toj rundi. Pobjednik je onaj koji prvi osvoji 7 rundi.

Zaslon za kriket će brojati koliko ste rundi osvojili.

G35: SHOOTING II (S opcijama 25/50 Bull)

Ova igra se igra baš kao i SHOOTING I, ali samo strelice koje padnu u jedno, dvostruko ili trostruko polje sljedećih brojeva ciljnog polja računat će se u rezultat: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i Bull's eye. Pobjednik je onaj koji prvi osvoji 7 rundi.

Zaslon za kriket će brojati koliko ste rundi osvojili.

G36: SHOOTING III (S opcijom 25/50 Bull)

Ova igra se igra isto kao i Shooting I. Međutim, igra traje sedam rundi i pobjednik je onaj koji prvi osvoji 4 runde unutar 7 rundi ili koji dobije najviše rundi nakon 7 rundi.

Zaslon za kriket će brojati koliko ste rundi osvojili.

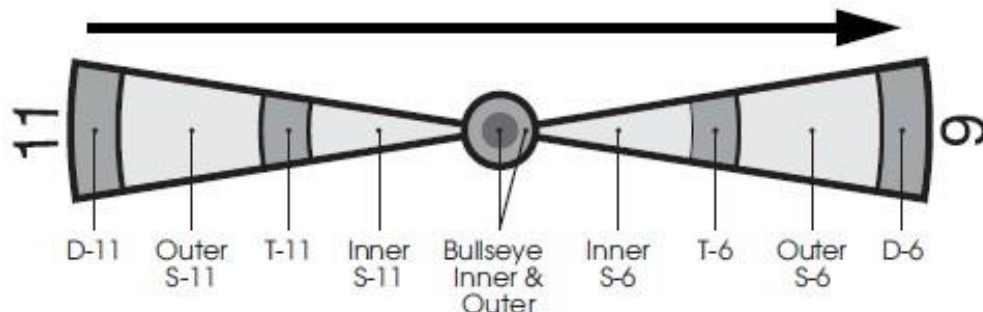
G37: SHOOTING IV (S opcijom 25/50 Bull)

Ova igra se igra baš kao igra **SHOOTING III**, ali samo strelice koje padnu u jedno, dvostruko ili trostruko polje sljedećih brojeva ciljnog područja računat će se u zapisničaru: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bulls' eye. Pobjednik je onaj koji prvi pobijedi u 4 runde unutar 7 rundi ili koji osvoji najviše rundi nakon 7 rundi.

Zaslon za kriket će brojati koliko ste rundi osvojili.

G38: FOOTBAL

Igrač prvo mora odabrati svoje polje za igru bacanjem strelice na pikado ploču. Prvim „sviranjem“ polje je odabrano i morate započeti točke od dvostrukog segmenta, proći kroz središte i zatim do suprotnih segmenata u strogom nizu. Status igrača bit će prikazan na zaslonu za kriket.



Na primjer, ako igrač odabere segment 11, trebao bi pogoditi D-11 vanjski S-11, T-11, unutarnji S-11, vanjski double eye, unutarnji bulls eye, vanjski bulls eye, unutarnji S-6, T-6, vanjski S-6, i konačno D-6. Prvi igrač koji završi svoje polje za igru je pobjednik.

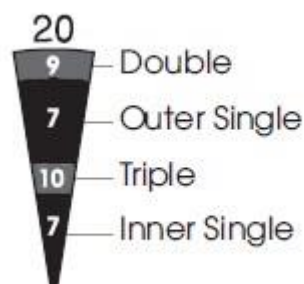
G39: BOWLING (Opcije 10r, 11r, 12r, 13r, 14r, 15r)

Prije početka igre morate odabrati broj igrača i željenu opciju. Opcije su broj okvira, pogledajte grafikon u nastavku.

Opcije	10r	11r	12	13r	14r	15r
Broj u okviru	10	11	12	13	14	15

Za svaki potez pikado ploča će prikazati SEL. Za svaki potez vaša prva strelica će odabrati "Alley" i druga i treća strelica će dati "igle" ili bodove. Pogodak u bullseye neće se računati kao "uličica" niti će vam bodove. Bodovi se boduju na sljedeći način

Segments	Score
Double	9 Pins
Outer Single	7 Pins
Triple	10 Pins
Inner Single	7 Pins



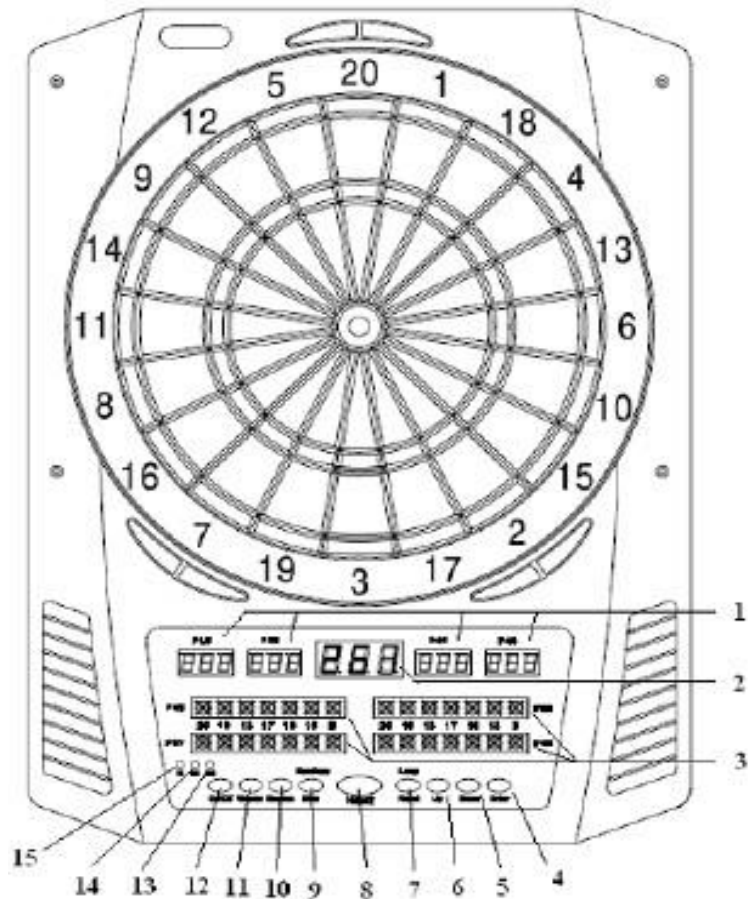
Igrač ne može pogoditi isti segment dva puta unutar istog "okvira". Ako se pogodi dva puta, drugi udarac računat će se kao 0. Igrač može imati 20 bodova ako dvaput pogodi trostruki segment. Bit će samo 10 bodova ako igrač dvaput pogodi dvostruki. Inače ćete dobiti samo 9 bodova ako pogodite dvostruku strelicu drugom strelicom i još jedan segment trećom strelicom. Savršeni rezultat igre je 200/220/240/260/280/300 za odabrane opcije. Igrač s najviše bodova na kraju igre je pobjednik. Zaslon za kriket će odbrojavati preostali broj sličica.

G40: GOLF (S opcijom 09F, 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F, 18F)

Ovo je simulacija igre golf na ploči za pikado. Cilj je završiti krug od 9 ili 18 "polja" s najmanjim mogućim bodovanjem. Promašaj će se računati kao jedan pogodak. "Tečaj" prvenstva sastoji se od svih polja od par 3, što čini par 27 za rundu s devet polja do 54 za rundu od 18. Segmenti od 1 do 18 koriste se sa svakim brojem koji predstavlja "polje". Morate postići 3 pogotka u svakom polju da biste prešli na sljedeće polje. Dvojka i trojka utječu na vaš rezultat jer vam omogućuju da završite polju s manje strelica.

Napomene: Opcija 10F, 11F, 12F, 13F, 14F, 15F, 16F, 17F može imati samo 18 krugova.

UNIVERSUM PRO ILLUSTRATION



1	Display rezultat	9	Tipka za promašaj
2	Trenutni prikaz rezultata	10	Tipka za preskakanje igre
3	Cricket display	11	Tipka glasnoće
4	Tipka Enter	12	Tipka On/Off
5	Tipka dolje	13	MO = Master out indicator
6	Tipka gore	14	DO = Double out indicator
7	Tipka Cricket & Reset	15	DI = Double in indicator
8	Tipka Next		