



UPUTE ZA UPORABU

Dice World Challenge

Bacanje ima vaš oblik: snaga, smjer i efekt dolaze iz vašeg prsta.

Hrvatski



LB26 · Izdanje rujan 2026.

Dobro došli

Dice World Challenge igra je s kockicama drukčija od ostalih. Ovdje ne pritišćete gumb da biste dobili nasumičan broj: kockice bacate sami, pokretom prsta po zaslonu. Koliko brzo idete, u kojem smjeru i kako na kraju zakrivite pokret odlučuje kako će dvije kockice letjeti, odbijati se i kotrljati po stolu.

U aplikaciji postoje četiri načina igre: **utrka** na dugom stolu, s bodovima i svjetskom ljestvicom svaki dan; **samo kocke**, za bacanje od jedne do deset kockica kad igrate društvenu igru; **Pet kockica**, igra s listom za bodove; i **Čovječe, ne ljuti se**. Posljednje dvije igraju se i protiv telefona ili s prijateljima, dodajući telefon ili s telefonima u blizini.

Ove vas upute vode korak po korak. Ako vam se žuri, pročitajte barem 3. poglavlje: objašnjava kako izvesti dobro bacanje, a to je najvažnije u cijeloj igri.

Kako čitati ove upute

Ne trebate biti stručnjak. Svako poglavlje objašnjava samo jednu stvar, korak po korak, sa slikama zaslona onakvima kakve ćete vidjeti na svom telefonu. Upute možete čitati od početka do kraja ili odmah otići na poglavlje koje vam treba.

Oznake na ovim stranicama

Postavke

Riječ napisana ovako je gumb ili stavka koju vidite na zaslonu: dodirnite je.



Savjet. Trik da nešto napravite brže ili bolje.

1

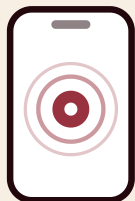
Brojevi na slikama odgovaraju objašnjenjima pokraj njih.



Pažnja. Nešto što treba znati prije nego nastavite.

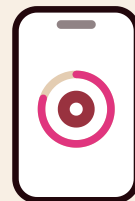
Pokreti na zaslonu

Telefonom se upravlja prstima. Ovo su pokreti o kojima govore upute.



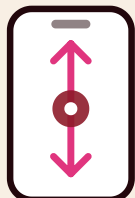
Dodir

Prislonite prst na zaslon i odmah ga podignite, kao lagani udarac.



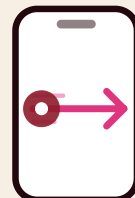
Dugi dodir

Prislonite prst i držite ga mirno jednu sekundu, dok se nešto ne pojavi.



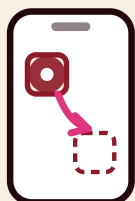
Pomicanje

Prislonite prst i povucite ga gore ili dolje da vidite ostatak stranice.



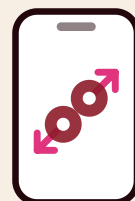
Povlačenje

Brzi pokret prsta ulijevo, udesno, gore ili dolje, kao kad listate stranicu.



Premještanje

Držite prst na nekom predmetu, pomaknite ga gdje želite, zatim podignite prst.



Širenje i stiskanje

S dva prsta: raširite ih za povećanje, približite ih za smanjenje.

Slike prikazuju aplikaciju na iPhoneu. Na iPadu je zaslon širi, ali gumbi i stavke su isti.

Sadržaj

1	Prvi koraci	6
	Preuzeti aplikaciju, otvoriti je i upoznati stol	
2	Izbornik ukratko	8
	Gdje su igre, utrka i postavke	
3	Bacanje: kako povući prstom	10
	Pokret koji baca kockice, objašnjen polako	
4	Film bacanja i rezultat	15
	Kadrovi, usporena snimka, ponavljanje i ploča s bodovima	
5	Bodovi i savjeti za dobro bacanje	17
	Kako se računaju bodovi i kako ih osvojiti više	
6	Svakodnevna svjetska utrka	18
	World Challenge: ljestvica uz Game Center	
7	Certifikat	20
	Diploma vašeg bacanja, i ona prvaka	
8	Vaše ime, vaših 10 najboljih i poruke	22
	Vaše osobne stvari, koje ostaju na telefonu	
9	Samo kocke	24
	Od jedne do deset kockica, za društvene igre	
10	Pet kockica	25
	Trinaest polja, tri bacanja po potezu i list za popunjavanje	
11	Čovječe, ne ljuti se	29
	Četiri figure po igraču, izlazi se sa 6 i jede se	

12	Igra s telefonima u blizini	31
	Svatko na svojem telefonu, u istoj prostoriji	
13	Kockice, sukno, zvuk i trag	33
	Vaš stol, u vašim bojama	
14	Pristupačnost	35
	Igrati i bez preciznih pokreta	
15	Besplatna verzija, Premium i paket	36
	Što je besplatno, što se kupuje i koliko košta	
16	Informacije, privatnost i podrška	41
	Što aplikacija zna o vama (gotovo ništa) i kako nas kontaktirati	
?	Česta pitanja	42
	Odgovori na najčešće nedoumice	

Prvi koraci

Preuzeti aplikaciju, otvoriti je i upoznati stol

U ovom poglavlju instalirate igru i naučite prepoznati glavni zaslon. Dovoljne su dvije minute i spremni ste za prvo bacanje.

Preuzimanje aplikacije

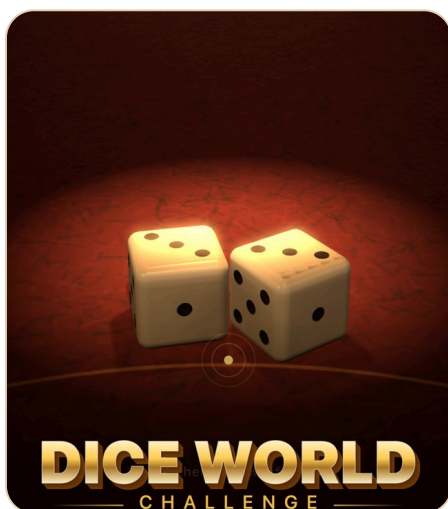
- 1 Na iPhoneu otvorite **App Store**, plavu ikonu s bijelim slovom A.
- 2 Dolje dodirnite **Pretraži** (povećalo) i upišite **Dice World Challenge**.
- 3 Aplikaciju ćete prepoznati po ikoni: dvije kockice boje bjelokosti na tamnocrvenom suknu, sa zlatnim natpisom DICE WORLD.
- 4 Dodirnite **Preuzmi**. Aplikacija je besplatna. Ako telefon zatraži, potvrdite s Face ID-jem, bočnom tipkom ili šifrom.
- 5 Kad preuzimanje završi, dodirnite **Otvori** ili pronađite ikonu na početnom zaslonu i dodirnite je.



DOBRO JE ZNATI

Aplikacija radi na iPhoneu i iPadu. Za igranje ne trebate izrađivati račun ni imati internetsku vezu. Internet je potreban samo za svjetsku ljestvicu i za kupnje.

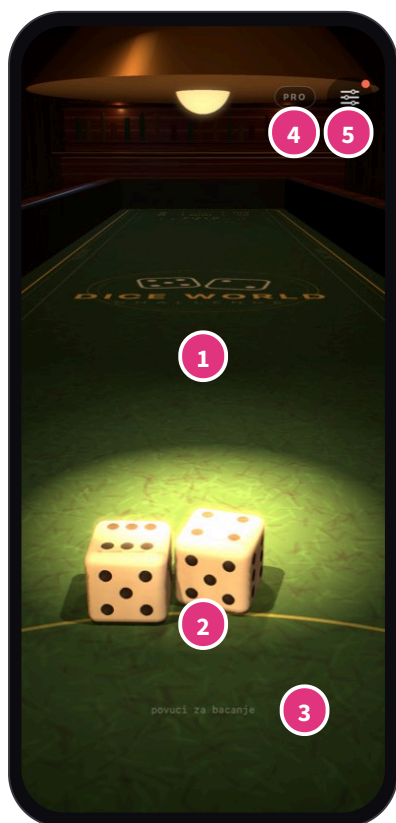
Prvo otvaranje



Čim otvorite aplikaciju, na trenutak se pojavi slika s dvije kockice i natpisom **DICE WORLD CHALLENGE**. U toj sekundi telefon gradi trodimenzionalni stol: prostoriju, drvo, sukno i kockice. Zatim slika nestane i vi ste za stolom.

Prvo bacanje nakon instalacije može biti malo manje glatko od sljedećih: telefon još priprema slike. Od drugog bacanja sve teče glatko.

Zaslon sa stolom



- 1 **Dugi stol** za utrku, gledan sa strane onoga koji baca. Dvije kockice čekaju dolje, ispred vas.
- 2 **Zlatni krug**: odavde prst kreće u bacanje.
- 3 Natpis **povuci za bacanje** podsjeća vas što treba učiniti.
- 4 Pečat **PRO**: siv ako koristite besplatnu verziju, zlatan ako ste kupili Premium. Dodirnite ga da vidite što nudi.
- 5 Gumb **izbornika** (tri klizača): ovdje birate igru, boje, utrku i sve ostalo.

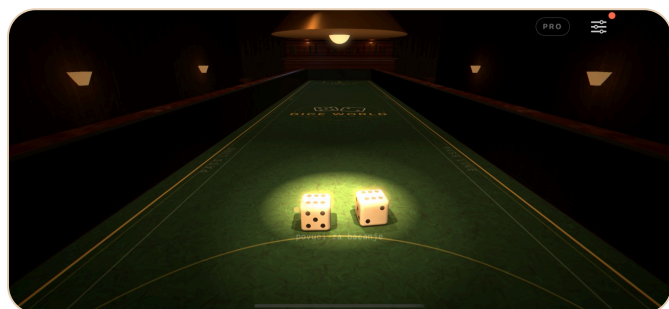
Sve ostalo na zaslonu je stol: drugih gumba nema. Igra se prstom po suknu i izbornikom gore desno.

Jezik

Aplikacija govori istim jezikom kao vaš telefon, ako je to jedan od petnaest jezika koje poznaje. Možete ga promijeniti kad god želite, čak i usred igre: otvorite izbornik, pomaknite se do odjeljka **TI** i dodirnite **Jezik**. Promjena je trenutna, aplikaciju ne treba zatvarati.

Uspravno ili položeno

Telefon možete držati uspravno ili ga okrenuti na bok. Položeno se stol vidi šire, a baca se jednako: prst kreće odozdo i ide prema dalekom kraju stola.



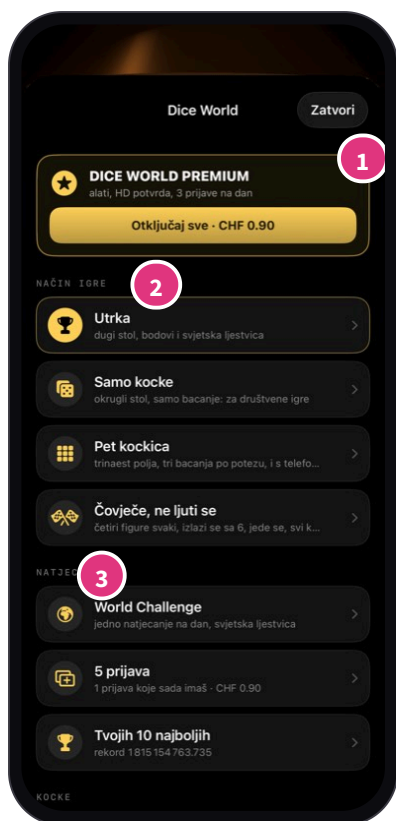
Stol s telefonom okrenutim na bok.

Ako se zaslon ne okreće, provjerite je li isključeno zaključavanje orijentacije: povucite prema dolje iz gornjeg desnog kuta i pogledajte lokot s okruglom strelicom.

Izbornik ukratko

Gdje su igre, utrka i postavke

Izbornik je zapovjedno središte igre. Otvara se gumbom s tri klizača gore desno, a zatvara s **Zatvori**, također gore desno. Svaka stavka je velika pločica: dodirnite je jednom.

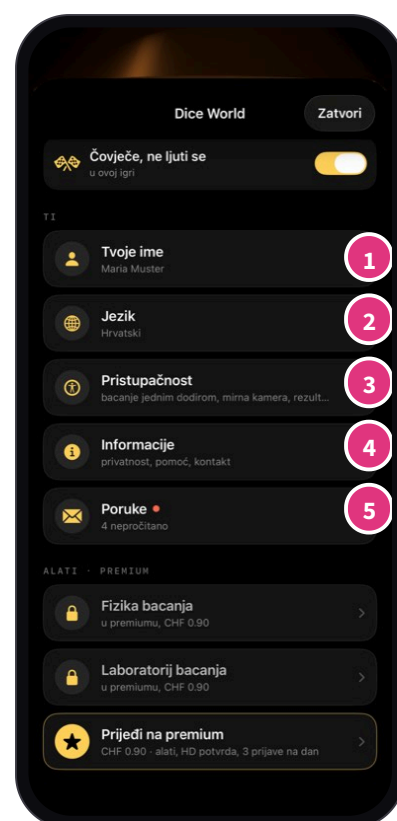


- 1 **Kartica Premium**, sa zlatnim rubom. Pojavljuje se samo ako ga još niste kupili.
- 2 **NAČIN IGRE:** **Utrka**, **Samo kocke**, **Pet kockica** i **Čovječe, ne ljuti se**. Odabrani način ima zlatni krug.
- 3 **NATJECANJE:** svjetska ljestvica, dodatne prijave i vaših deset najboljih bacanja. Vidi se samo dok igrate utрку.

Kad pomaknete izbornik prema dolje, naći ćete ostale odjeljke:

Odjeljak	Čemu služi
KOCKE	Boja kockica: sve jednake ili svaka drukčija (13. poglavlje).
SUKNO	Deset boja za sukno stola (13. poglavlje).
ZVUK	Šum prsta i vibracija tijekom bacanja (13. poglavlje).
TRAG POTEZA	Svjetleći trag koji prati prst (13. poglavlje).
TI	Vaše ime, jezik, pristupačnost, informacije i poruke.
ALATI	Dva alata za znatiželjne, uključena u Premium (15. poglavlje).

- 1 **Tvoje ime** : ime koje se pojavljuje na certifikatu.
- 2 **Jezik** : petnaest jezika, promjenjivih kad god želite.
- 3 **Pristupačnost** : za igru bez preciznih pokreta (14. poglavlje).
- 4 **Informacije** : verzija, kontakti, privatnost, vraćanje kupnji.
- 5 **Poruke** : novosti iz igre. Narančasta točkica znači da ima novih.



DOBRO JE ZNATI

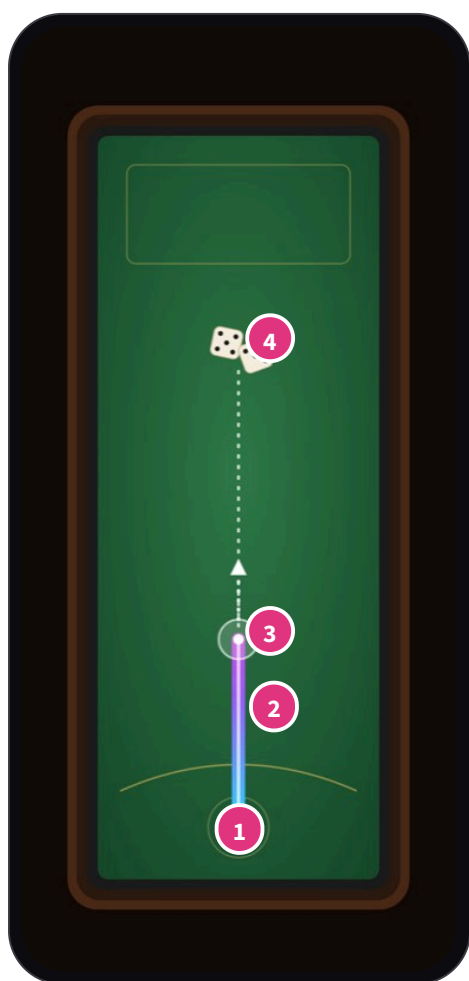
Kad stigne nova poruka, i gumb izbornika na stolu ima malu narančastu točkicu. Tako to vidite bez otvaranja ičega.

Bacanje: kako povući prstom

Pokret koji baca kockice, objašnjen polako

Ovo je najvažnije poglavlje. U Dice Worldu kockice ne baca telefon: bacate ih vi, pokretom prsta koji se zove **povlačenje** (swipe), tj. klizanje prstom po staklu i podizanje prsta dok je još u pokretu. To je kao da kockice bacate rukom, samo što je ruka vaš prst.

Pokret u četiri koraka



Stol odozgo: prst se penje iz zlatnog kruga, a kockice nastavljaju njegov put.

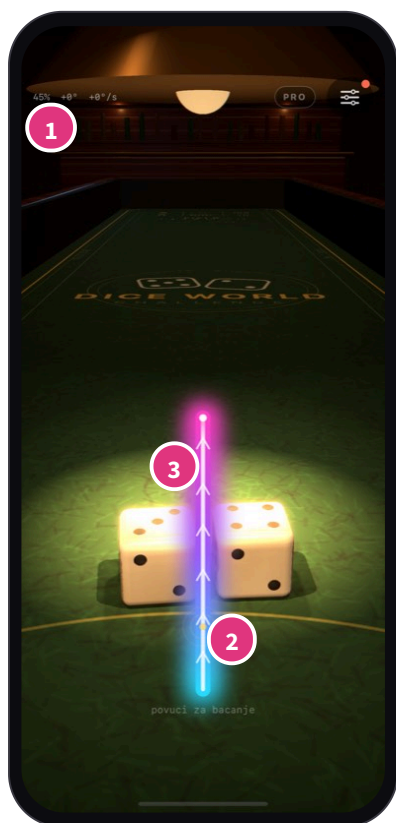
- 1 **Stavite** jagodicu prsta na zlatni krug, dolje u sredini.
- 2 **Povucite** prst prema gore, tj. prema dalekom kraju stola, **ubrzavajući**: polako na početku, brže na kraju.
- 3 **Podignite** prst sa stakla dok se još brzo krećete, bez zaustavljanja.
- 4 Kockice **krenu** u smjeru vašeg pokreta, brzinom koju ste imali kad ste podigli prst.



PAŽNJA

Najčešća pogreška je zaustaviti prst na staklu i tek ga onda podići. Tada kockice krenu sporo ili uopće ne krenu, jer je u trenutku puštanja prst mirovao. Sjetite se pravog bacanja: šaka se otvara dok se ruka još kreće.

Tijekom bacanja: trag i tri broja



- 1 Gore lijevo, dok prst klizi, pojavljuju se **tri broja: snaga** u postocima, **smjer** u stupnjevima (0° je ravno) i **efekt** (koliko se zapešće okreće).
- 2 **Svjetleći trag** prati prst: počinje plav i postaje ružičast. Što brže idete, to je širi i sjajniji.
- 3 **Bijele strelice** u tragu pokazuju kamo idete.

Tri broja pomažu vam da naučite. Nakon nekoliko bacanja sami ćete znati koji pokret daje 30 %, koji 60 %, a koji ode ukrivo. Ako vas trag ometa, možete ga isključiti u izborniku (13. poglavlje).



DOBRO JE ZNATI

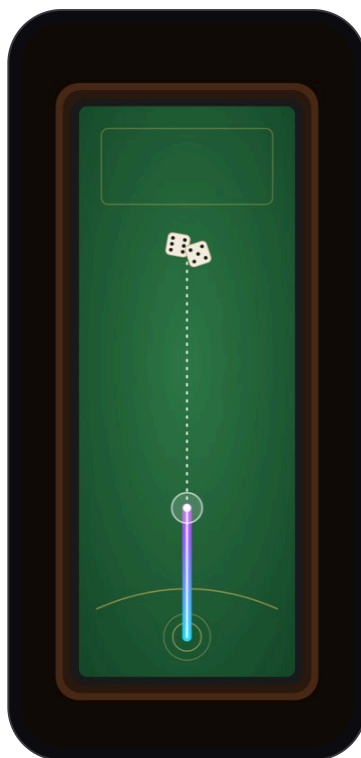
Rezultat nije unaprijed određen: odlučuju fizika, sudari i rubovi, kao na pravom stolu. Dva jednaka pokreta ne daju isti broj, jer kockice svaki put iz ruke krenu u drukčijem položaju.

1. Snaga: važna je brzina, a ne duljina

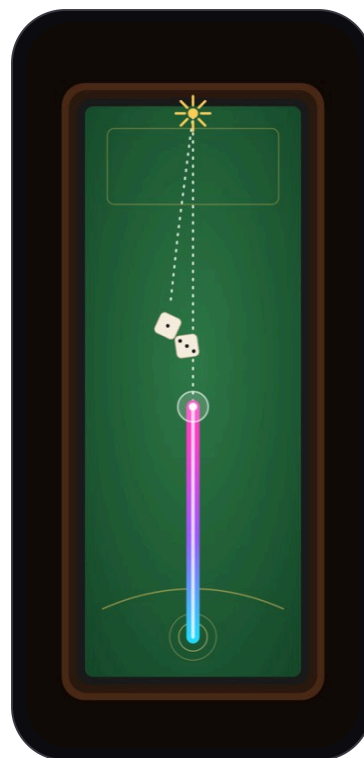
Snaga je **brzina prsta u trenutku kad ga podignete**. Dugo, ali sporo povlačenje daje malo snage; kratko, ali brzo može dati puno. Na 100 % kockice odlete do kraja i snažno udare u rub.



Preslabo: kockice stanu na pola stola.



Taman: prijeđu dug put i stanu prije kraja.



Prejako: udare u daleki rub i vrate se.

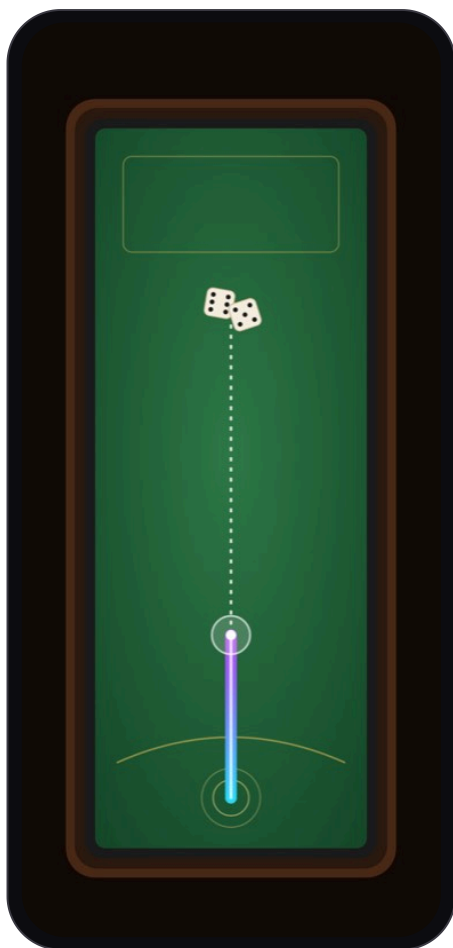


SAVJET

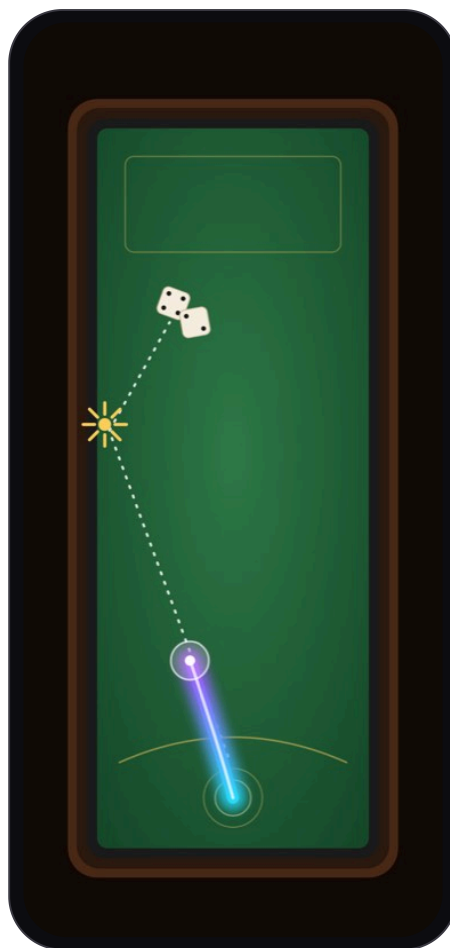
Za početak pokušajte ostati između **35 % i 50 %** snage. U tom rasponu kockice dugo trče po suknu, a ne razbijaju se o kraj. Zatim postupno pojačavajte.

2. Smjer: bacajte ravno

Smjer je crta od točke gdje ste stavili prst do točke gdje ste išli najbrže. Ako se pokret nagne ulijevo ili udesno, kockice odu prema bočnom rubu, odbiju se i gube bodove. Broj stupnjeva vam pomaže: blizu 0° znači ravno.



Ravno (oko 0°): kockice ostaju na sredini stola.



Ukrivo (npr. -20°): kockice udare u bočni rub.

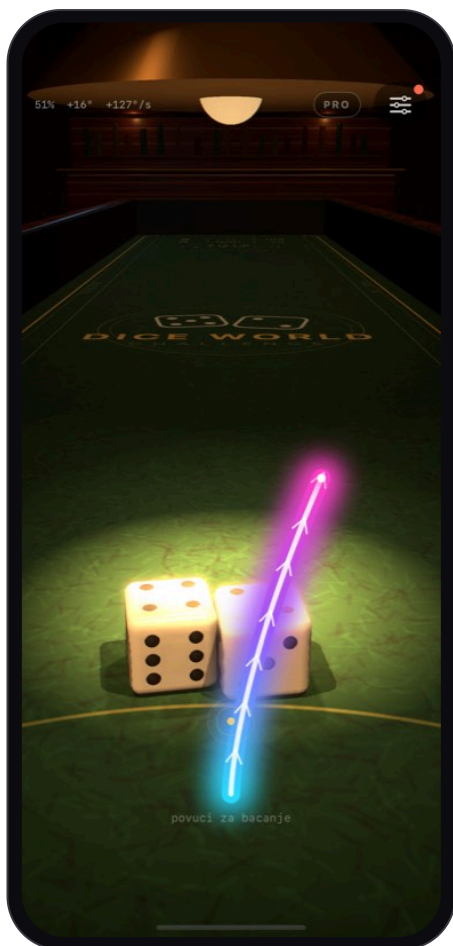


SAVJET

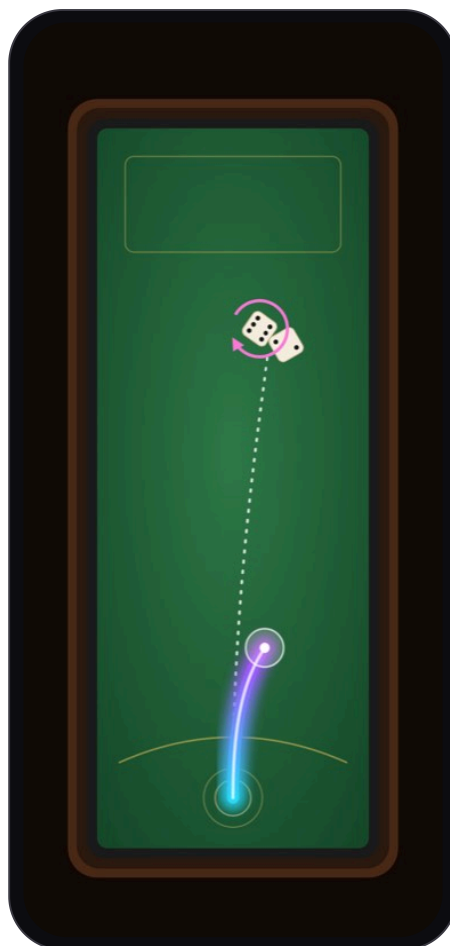
Držite telefon ravno ispred sebe i vodite prst prema sredini gornjeg ruba zaslona. S palcem se pokret obično savija prema van: ako koristite palac, ispravite ga ciljajući malo prema unutra.

3. Efekt: zakretanje zapešća na kraju

Efekt je vrtnja koju dajete kockicama. Nastaje iz **zakrivljenosti pokreta**, osobito u zadnjem dijelu prije podizanja prsta, kao kad pri bacanju zakrenete zapešće. Zavoj udesno vrti kockice u smjeru kazaljke na satu, zavoj ulijevo u suprotnom smjeru. Malo efekta vrti kockice oko sebe i donosi bodove; previše ih odnese u stranu.



Povlačenje koje na kraju skrene udesno: efekt raste.



Kockice krenu vrteći se oko sebe.

Kad bacanje ne krene

Što se događa	Zašto	Što učiniti
Prst se miče, ali kockice ne kreću	Pokret je bio prekratak (manje od otprilike 1,5 cm) ili prespor	Napravite dulji i odlučniji pokret i podignite prst u pokretu
Kockice kreću sporo	Prst je stao prije podizanja	Ne kočite na kraju: pustite dok ubrzavate
Kockice uvijek odu u stranu	Pokret se naginje na jednu stranu	Pratite stupnjeve gore lijevo i nastojte biti blizu 0°
Kockice uvijek udare u kraj	Previše snage	Malo usporite pokret i ostanite ispod 55 %
Ne mogu ponovno baciti	Rezultat prethodnog bacanja još je na zaslonu	Dolje dodirnite PONOVO : kockice se vrate pred vas

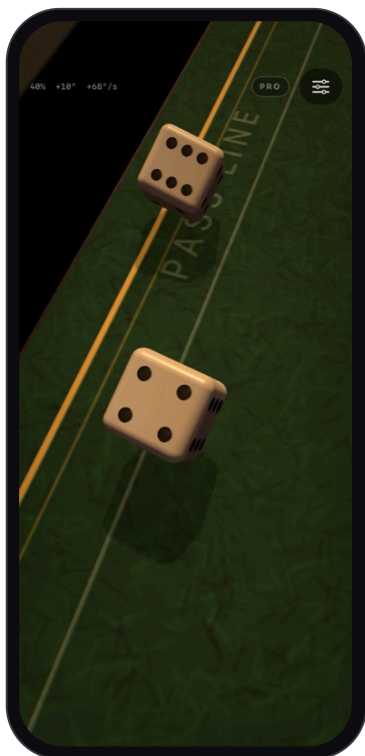
Film bacanja i rezultat

Kadrovi, usporena snimka, ponavljanje i ploča s bodovima

U utrci svako bacanje postaje mala filmska scena od pet do osam sekundi. Više kamera prati kockice, mijenja kut pretapanjem i na kraju vam izbliza pokaže kako su se zaustavile. Ne morate ništa raditi: gledajte i uživajte u bacanju.

Što vidite, redom

- 1 Polazak:** na trenutak pogled ostaje iza kockica, uzduž vašeg traga.
- 2 Kadrovi u pokretu:** straga, sa strane, tik uz sukno u usporenoj snimci, odozgo. Svaka promjena prolazi kroz kratko zatamnjenje.
- 3 Ponavljanje:** najjači udarac bacanja ponovno se prikaže usporeno iz drugog kuta. Gore lijevo pojavi se riječ **USPORENO** s crvenom točkom.
- 4 Krupni planovi:** najprije jedna kockica, zatim druga, dok se smiruju i pokazuju stranu.
- 5 Rezultat:** kamera se približi dvjema mirnim kockicama i ubrzo se pojavi ploča s bodovima.



Kockice u letu iznad sukna.



Ponavljanje: najjači udarac, polako.



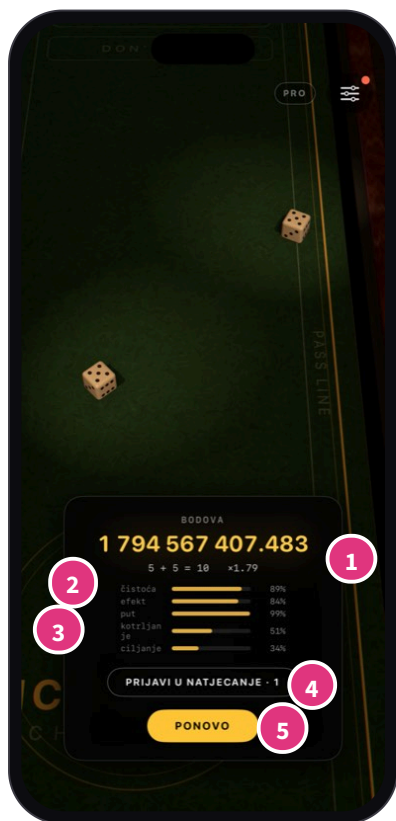
STOP gore lijevo: skok na kraj.

Žuri vam se? Gumb STOP

Tri sekunde nakon bacanja gore lijevo pojavi se crvena kapsula **STOP**. Dodirnite je i igra skoči ravno na rezultat, bez ponavljanja i krupnih planova.

Rezultat ostaje isti: STOP samo skraćuje film, ne mijenja kockice ni bodove. Gumb postoji samo u utrci; u ostalim igrama bacanje ionako traje nekoliko sekundi.

Ploča s rezultatom



Dok je rezultat na zaslonu, kockice možete pogledati izbliza: raširite dva prsta na stolu za povećanje i povucite jednim prstom za pomicanje.

- 1 BODOVA:** vaši bodovi, dug broj s tri decimale (5. poglavlje objašnjava zašto).
- 2 Strane kockica,** njihov zbroj i **množitelj** (od $\times 1.00$ do $\times 2.00$) koji nagrađuje način bacanja.
- 3 Pet traka:** čistoća, efekt, put, kotrljanje, ciljanje. Pokazuju što je bilo dobro, a što nije.
- 4 PRIJAVI U NATJECANJE** : šalje ovo bacanje na današnju svjetsku ljestvicu (6. poglavlje). Broj iza točke govori koliko vam je prijava ostalo.
- 5 PONOVO** : kockice se vraćaju pred vas za sljedeće bacanje.

Bodovi i savjeti za dobro bacanje

Kako se računaju bodovi i kako ih osvojiti više

U utrci ne pobjeđuje samo onaj tko dobije najveći broj. Važno je i **kako** ste bacili: čisto bacanje koje ide ravno i lijepo zavrti kockice vrijedi više od bacanja koje udara posvuda, čak i ako padne isti broj.

Formula, jednostavnim riječima

Bodovi = zbroj dviju kockica × množitelj. Zbroj ide od 2 do 12. Množitelj ide od ×1.00 (neuredno bacanje) do ×2.00 (savršeno bacanje, koje se u praksi nikad posve ne postigne). Broj koji vidite zatim se uveća i napiše s deset znamenki i tri decimale: tako čak i uz milijune igrača dva bacanja gotovo nikad ne završe izjednačeno.

Traka	Što mjeri	Težina	Kako je podići
čistoća	Koliko puta kockice dotaknu rubove i sudare se	najvažnija	Bacajte ravno i ne prejako: svaki rub oduzima bodove
efekt	Koliko su se kockice zavrtjele oko sebe	visoka	Lagani zavoj prsta na kraju pokreta
put	Koliki su put prešle po suknu	srednja	Dovoljno snage da stignu daleko
kotrljanje	Jesu li se kockice kotrljale umjesto da kližu	srednja	Opušteno i odlučno bacanje, ne presporo
ciljanje	Jesu li dvije kockice završile blizu	mala	Čist pokret, bez trzaja

Šampionsko bacanje, ukratko

- **Ravno:** stupnjevi gore lijevo blizu 0°.
- **Srednja snaga:** između 35 % i 50 %, da kockice dugo trče, ali ne udare u kraj.
- **Malo zavoja** u zadnjem dijelu, da se kockice zavrtje.
- **Pustite u pokretu:** prst nikad ne staje prije nego što napusti staklo.
- **Uvijek isti pokret:** nađite pokret koji funkcionira i ponavljajte ga, ispravljajući jednu stvar odjednom.

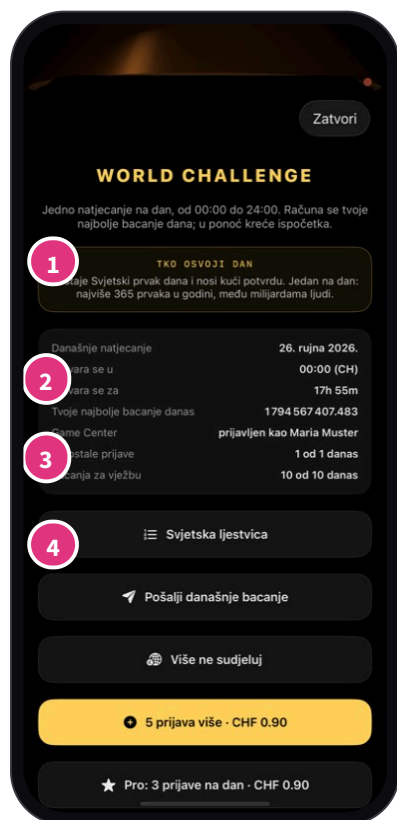
Svakodnevna svjetska utrka

World Challenge: Ljestvica uz Game Center

Svaki dan postoji jedna utrka za cijeli svijet. Tko ima najviše bacanje dana, postaje **Svjetski prvak dana**: samo jedan na dan. Ljestvica ide preko **Game Centera**, Appleove besplatne usluge za igre.

Ulazak u utrku

- 1 Otvorite izbornik (gore desno) i provjerite je li u odjeljku **NAČIN IGRE** uključena **Utrka**.
- 2 U odjeljku **NATJECANJE** dodirnite **World Challenge**.
- 3 Dodirnite zlatni gumb **Sudjeluj: uključi Game Center**.
- 4 Ako na telefonu još niste prijavljeni u Game Center, pojavi se Appleov prozor: prijavite se svojim Apple računom. Ako već jeste, gore se pojavi samo kratki pozdrav.
- 5 Gotovo: redak **Game Center** kaže „prijavljen kao” i vaše ime u Game Centeru.



Bez Game Centera igra radi jednako: možete bacati, vidjeti bodove i čuvati svojih deset najboljih. Samo što vaša bacanja ne ulaze na ljestvicu.

- 1 **TKO OSVOJI DAN**: zlatni okvir podsjeća na nagradu, naslov svjetskog prvaka dana.
- 2 **Dan utrke, vrijeme zatvaranja i koliko je još ostalo**.
- 3 Vaše **najbolje bacanje danas**, vaše **mjesto** na ljestvici te koliko vam je **prijava i probnih bacanja** ostalo.
- 4 **Svjetska ljestvica** otvara ljestvicu Game Centera; **Pošalji današnje bacanje** šalje vaše najbolje bacanje dana.

Slanje bacanja na ljestvicu

Ljestvica ne prima svako bacanje: birate vi. Kad ploča s rezultatom pokaže rezultat koji vam se sviđa, dodirnite **PRIJAVI U NATJECANJE**. Ispod se pojavi **prijavljeno** i bacanje je poslano. Bacanje se računa samo ako je bolje od onoga koje ste danas već poslali.

	Prijave u utrci
Besplatna verzija	1 na dan
S Premiumom	3 na dan
Paket „5 prijava”	još 5, koje ne istječu u ponoć

Kad se dnevne prijave potroše, umjesto gumba pojavi se **NEMA VIŠE PRIJAVA**: dodirnite ga ako želite paket od pet. Dnevne prijave ponovno su dostupne u ponoć.

Kad se utrka zatvara

Utrka je jedna za cijeli svijet i zatvara se u istom trenutku za sve: u **ponoć po švicarskom vremenu**. U okviru utrke aplikacija vam pokazuje vrijeme zatvaranja u vašoj vremenskoj zoni i po švicarskom vremenu, npr. „23:00 · 00:00 CH” ako živite u Engleskoj, te odbrojanje.

Do ponoći se prvo mjesto još može promijeniti: netko na drugom kraju svijeta može biti bolji. Zato se naslov prvaka dodjeljuje **tek kad se utrka zatvori**. Sljedeći dan, ako Game Center potvrdi da ste bili prvi, u okviru utrke pojavi se zlatni gumb **Jučerašnji svjetski prvak: tvoj certifikat**.

Obavijesti

Kad prvi put pošaljete bacanje u utrku, telefon pita smije li vam aplikacija slati obavijesti. Ako odgovorite **Dopusti**, malo nakon zatvaranja dobit ćete obavijest („Današnje natjecanje je zatvoreno”) i, ako ste pobijedili, obavijest „Ti si svjetski prvak!”. Obavijesti nastaju na vašem telefonu: izvana ništa ne šaljemo.

Izlazak iz utrke

U okviru World Challenge, dok je utrka uključena, postoji **Više ne sudjeluj**. Nakon potvrde vaša bacanja više ne ulaze na ljestvicu; ona već poslana ostaju. Vratiti se možete kad god želite s

Sudjeluj: uključi Game Center.

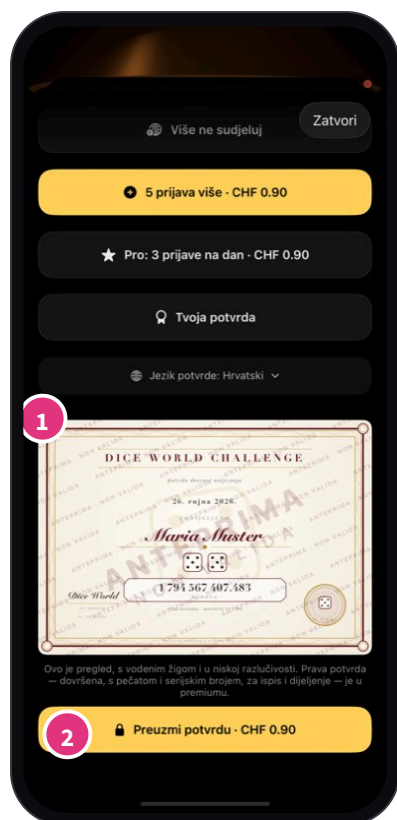
Certifikat

Diploma vašeg bacanja, i ona prvaka

Svaki dan kad bacate možete vidjeti certifikat svojeg najboljeg bacanja: list nacrtan kao diploma, s okvirom, dvjema kockicama, bodovima i vašim imenom. Pobjednik dana dobiva posebni certifikat **Svjetskog prvaka dana**, s lovorovim grančicama.

Kako vidjeti certifikat

- 1 Napravite barem jedno bacanje u utrci, da postoji najbolje današnje bacanje.
- 2 Otvorite izbornik i dodirnite **World Challenge**.
- 3 Pomaknite se prema dolje i dodirnite **Tvoja potvrda**. List se pojavi ispod.
- 4 Ako želite certifikat na drugom jeziku, npr. da ga poklonite, dodirnite **Jezik potvrde** i odaberite.



- 1 Certifikat. U besplatnoj verziji to je **pregled**, dijagonalno označen natpisom da nije valjan.
- 2 **Preuzmi potvrdu** vodi do Premiuma, koji daje pravi certifikat.

Pravi certifikat

S Premiumom certifikat je **dotjeran i u visokoj razlučivosti**, s pečatom i serijskim brojem. Ispod se pojavljuju **Preuzmi** (da ga spremite ili nekome pošaljete) i **Ispiši** (na pisaču povezanom s telefonom).



PAŽNJA

Certifikat **svjetskog prvaka** može se preuzeti i ispisati tek kad Game Center potvrdi naslov, tj. dan nakon dobivene utrke. Nitko ga ne može sam izraditi: tako naslov zadržava vrijednost.



DOBRO JE ZNATI

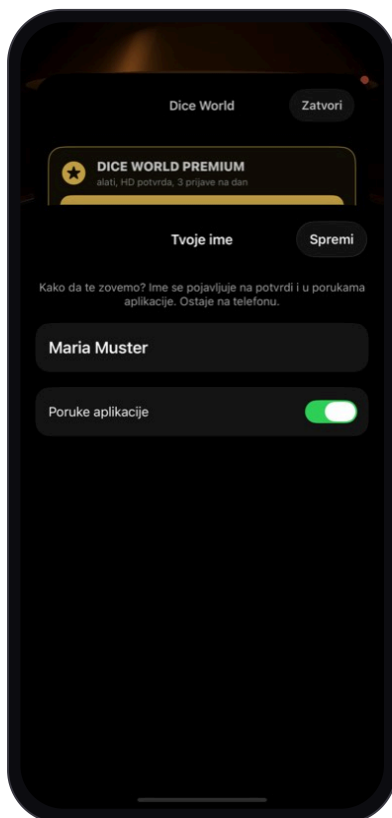
Pregled je zaštićen: ako napravite snimku zaslona, umjesto certifikata ostaje bijeli pravokutnik. Ime na listu je ono upisano pod **Tvoje ime** (8. poglavlje).

Vaše ime, vaših 10 najboljih i poruke

Vaše osobne stvari, koje ostaju na telefonu

U odjeljku **TI** izbornika i u odjeljku **NATJECANJE** nalaze se tri osobne stranice. Sve što sadrže ostaje na vašem telefonu.

Vaše ime

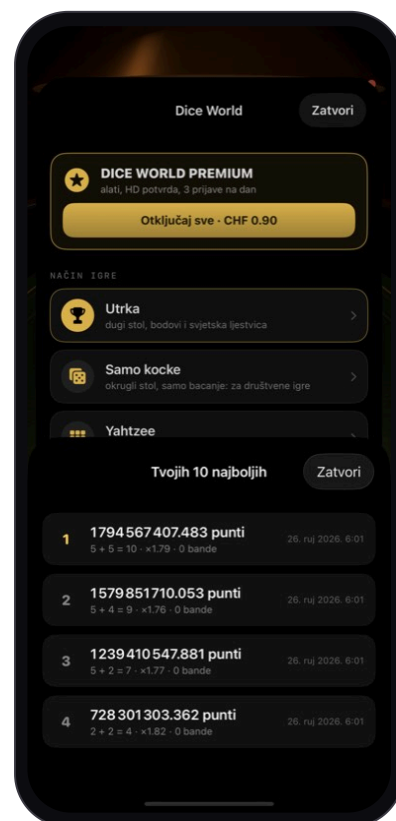


Dodirnite **Tvoje ime**, upišite ime kako želite da se pojavljuje na certifikatu i u porukama, zatim **Spremi**. Ispod je prekidač **Poruke aplikacije**: ako ga isključite, aplikacija vam više ne piše poruke o rekordima.

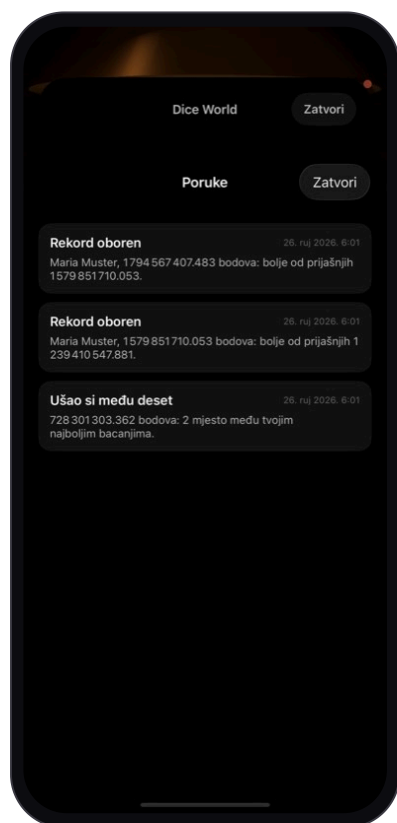
Ako se prijavite u Game Center dok je ime još prazno, aplikacija preuzima vaše ime iz Game Centera.

Vaših 10 najboljih

U izborniku, odjeljak **NATJECANJE**, dodirnite **Tvojih 10 najboljih**. Tu je vaših deset najviših bacanja ikad: bodovi, strane kockica, množitelj, koliko su rubova dotaknule i dan. To je vaš osobni dnevnik, i bez utrke.



Poruke



Dodirnite **Poruke** u odjeljku **TI**. Ovdje stižu male novosti iz igre: oboren rekord, bacanje koje je ušlo među vaših deset najboljih, ulazak u utrku, kupnje. Narančasta točkica nestaje kad ih pročitate.

Samo kocke

Od jedne do deset kockica, za društvene igre

Igrate društvenu igru, a kockice su nestale? **Samo kocke** ih zamjenjuje. Stol je okrugao, kamera miruje, a bacanje traje najviše četiri sekunde: padne broj i to je sve, bez bodova i bez utrke.

- 1 Otvorite izbornik i dodirnite **Samo kocke**.
- 2 U okviru koji se otvori ispod, **Koliko kocki**, dodirnite broj koji trebate, od 1 do 10.
- 3 Zatvorite izbornik s **Zatvori**: kockice su pred vama na okruglom stolu.
- 4 Bacite istim povlačenjem kao u utrci: odozdo prema gore. Na okruglom stolu treba manje snage nego u utrci: već mirno povlačenje odnese kockice na drugu stranu.



Birate koliko kockica bacate.

Okrugli stol, spreman.

Strane i zbroj, krupno.

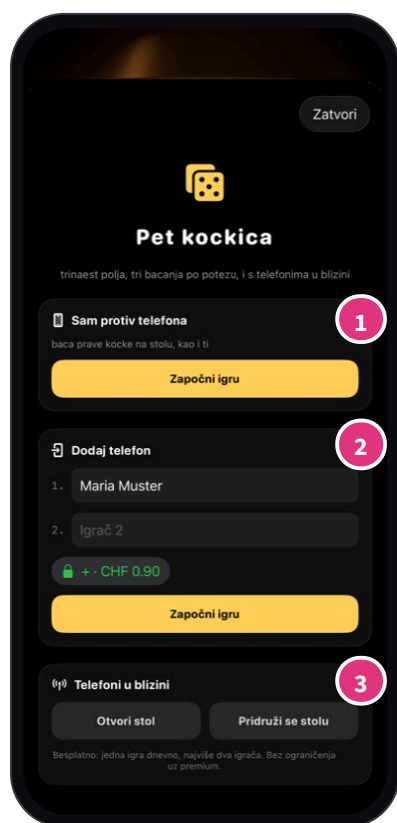
U besplatnoj verziji imate **deset bacanja na dan**, računajući zajedno s onima iz utrke. S Premiumom nema ograničenja. U ponoć brojanje kreće ispočetka.

10 Pet kockica

Trinaest polja, tri bacanja po potezu i list za popunjavanje

To je klasična igra s pet kockica i listom za bodove: u svakom potezu bacate do tri puta, zadržite kockice koje trebate i na kraju upišete rezultat u jedno od trinaest polja. Pobjeđuje tko na kraju ima najveći zbroj. U izborniku je nalazite u odjeljku **NAČIN IGRE**, ispod **Samo kocke**: to je pločica **Pet kockica** s malom mrežom kvadratića.

Početak igre



- 1 **Sam protiv telefona**: telefon igra protiv vas i baca prave kockice na stol, kao i vi.
- 2 **Dodaj telefon**: upišite imena igrača i dodajte telefon u svakom potezu. Sa + dodajete igrača.
- 3 **Telefoni u blizini**: svatko igra na svojem telefonu (12. poglavlje).

Odaberite način i dodirnite **Započni igru**. List se zatvori i vi ste za okruglim stolom s pet kockica.

Jedan potez, korak po korak

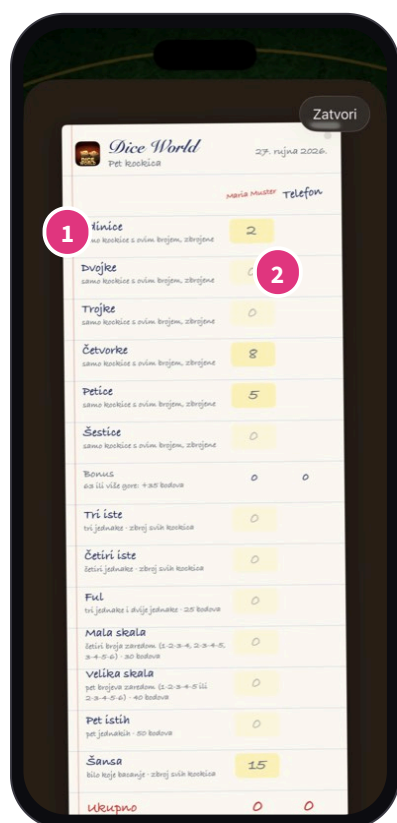
- 1 Gore desno piše tko je na potezu, koje je bacanje (1/3, 2/3, 3/3) i krug igre (npr. 4/13).
- 2 Bacite pet kockica povlačenjem.
- 3 Ispod se pojave pet dobivenih brojeva. **Dotirnite kockice koje želite zadržati**: postanu zlatne. Dotirnite ih ponovno ako se predomislite.

- 4 Dodirnite **BACI OSTALE** : zadržane kockice pomaknu se ulijevo, a u ruci ostanu ostale. Bacite ih povlačenjem.
- 5 Nakon trećeg bacanja, ili ranije ako ste zadovoljni, dodirnite **UPIŠI** i odaberite polje na listu.



- 1 **List** : otvara list s bodovima u bilo kojem trenutku.
- 2 Tko je na potezu, koje bacanje i koji krug.
- 3 Pet dobivenih kockica: zlatne zadržavate.
- 4 **BACI OSTALE** i **UPIŠI** .

List s bodovima



- 1 Ime svakog polja, ispod kojeg je olovkom ukratko napisano pravilo.
- 2 Stupac igrača koji je na potezu: brojevi olovkom na žutoj podlozi pokazuju **koliko bi vrijedilo** svako polje s trenutnim kockicama. Dodirnite odabrani da ga upišete.

List se pomiče kao pravi papir: povucite ga jednim prstom, raširite dva prsta da ga povećate, zakrenite ih da ga okrenete. Gumb **Izvorna veličina** gore lijevo vraća ga na mjesto.

Polje	Što treba	Bodovi
Jedinice ... Šestice	Kockice s tim brojem	njihov zbroj
Bonus	63 boda ili više u šest gornjih polja	+35
Tri iste	Tri jednake kockice	zbroj svih kockica
Četiri iste	Četiri jednake kockice	zbroj svih kockica
Ful	Tri jednake i dvije jednake	25
Mala skala	Četiri broja zaredom	30
Velika skala	Pet brojeva zaredom	40
Pet istih	Svih pet kockica jednako (polje ispod velike skale)	50
Šansa	Bilo koje bacanje	zbroj svih kockica



DOBRO JE ZNATI

Svako se polje koristi samo jednom. Ako vam nijedno polje ne donosi bodove, ipak morate odabrati jedno i upisati nulu. Ako ponovno bacite pet jednakih kad to polje već ima 50 bodova, dobivate 100 bodova više.

Kraj igre

Nakon trinaest krugova list je pun. Na stolu se pojavi **Igra je gotova** s imenom pobjednika i njegovim zbrojem. Dodirnite **List** da ponovno vidite sve bodove ili **Napusti igru**. Da biste napustili igru na pola, otvorite izbornik i odaberite drugi način igre.



DOBRO JE ZNATI

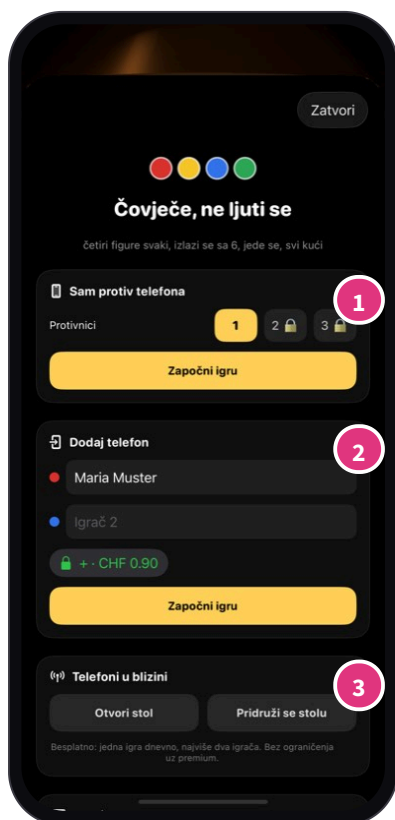
Besplatna verzija: **jedna igra na dan**, s najviše **dva igrača**. S Premiumom igre su neograničene i može igrati do šest igrača.

Čovječe, ne ljuti se

Četiri figure po igraču, izlazi se sa 6 i jede se

Igra puta koju svi poznaju, s pločom u obliku križa nacrtanom u aplikaciji i pravom kockicom koja se kotrlja po stolu. Igraju dvoje do četvero, protiv telefona ili s prijateljima.

Početak



Otvorite izbornik i dodirnite **Čovječe, ne ljuti se**. Niže na istoj stranici nalazi se okvir **Pravila ukratko**.

- 1 **Sam protiv telefona**: odaberite koliko **Protivnici** (1, 2 ili 3 telefona koji igraju sami), zatim **Započni igru**.
- 2 **Dodaj telefon**: upišite imena i dodajte telefon.
- 3 **Telefoni u blizini**: svatko na svojem telefonu (12. poglavlje).

Pravila ukratko

- Iz kućice se izlazi sa **6**. Dok nemate figura na stazi, imate **tri bacanja** da to uspijete.
- Sa **6** se baca ponovno.
- Tko stane na zauzeto polje, **vraća drugu figuru u njezinu kućicu**.
- Na **zlatnim klupicama** ste sigurni: tamo vas nitko ne može poslati kući.
- Nakon kruga figure ulaze u ciljna polja svoje boje: potreban je **točan broj**.
- Pobjeđuje tko prvi dovede **sve četiri** figure na cilj.

Ploča i kockica



- 1 Oznake igrača:** boja, koliko je figura stiglo (npr. 1/4) i ime onoga tko je na potezu. **x** pokraj služi za izlazak iz igre.
- 2 Ploča:** kućice u kutovima, staza, četiri ciljna polja svake boje i **zlatne klupice**.
- 3 Redak poteza:** dobivena kockica, što se sada događa i gumb **BACI**.
- 4 Stol s kockicom:** možete dodirnuti **BACI** ili baciti kockicu povlačenjem.

Kako pomaknuti figuru

- 1** Kad ste na potezu, dodirnite **BACI** ili bacite kockicu povlačenjem.
- 2** Figure koje se mogu pomaknuti imaju **zlatni prsten koji pulsira**. Polje na koje bi stigle označeno je isprekidanim prstenom.
- 3** Dodirnite figuru (ili isprekidano polje): figura hoda polje po polje.
- 4** Ako je moguć samo jedan potez, figura krene sama. Ako nije moguć nijedan, potez prelazi na sljedećeg.

Redak poteza uvijek vam kaže što se događa: „za izlazak treba 6 · pokušaj 2/3”, „pala je 6: baci ponovno”, „nema poteza: red ide dalje”. Na kraju igre pojave se pobjednik i gumb **NOVA IGRA**.



SAVJET

S telefonom okrenutim na bok ploča je lijevo, a stol s kockicom desno: sve se vidi veće.



DOBRO JE ZNATI

I ovdje besplatna verzija dopušta **jednu igru na dan s dva igrača** (crveni protiv plavog). S Premiumom igre su neograničene i može igrati do četvero.

Igra s telefonima u blizini

Svatko na svojem telefonu, u istoj prostoriji

Igra Pet kockica i Čovječe, ne ljuti se mogu se igrati s dva ili više telefona u istoj prostoriji, **bez interneta**: telefoni razgovaraju izravno, kao kad šaljete fotografiju AirDropom. Svatko baca na svojem telefonu i na svojem stolu vidi i bacanja ostalih.

Prije početka

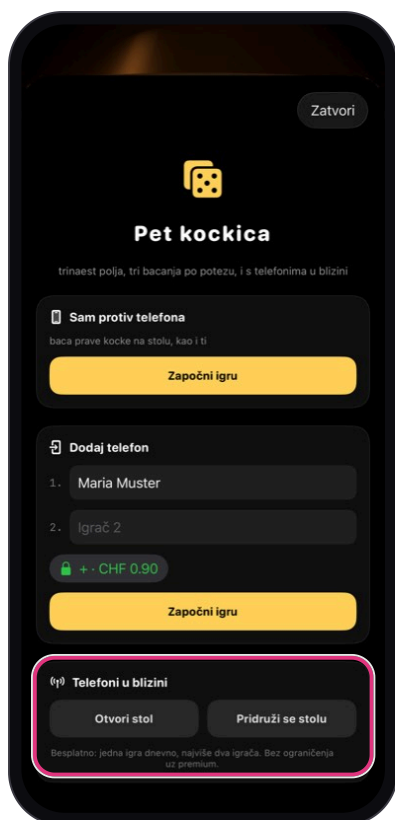
- Na svim telefonima mora biti **Dice World Challenge**, ažuriran na najnoviju verziju.
- Uključite **Wi-Fi** i **Bluetooth** (nije potrebno biti spojen na mrežu).
- Držite telefone blizu, uključene i s otvorenom aplikacijom.

Tko otvara stol

- 1 Otvorite igru iz izbornika i u okviru **Telefoni u blizini** dodirnite **Otvori stol**.
- 2 Prvi put telefon traži dopuštenje za **pronalaženje uređaja na lokalnoj mreži**: dodirnite **Dopusti**.
- 3 Pod **U blizini** pojavljuju se telefoni prijatelja koji traže. Dodirnite **Pozovi** pokraj svakog.
- 4 Kad su svi **Za stolom**, dodirnite **Započni igru**.

Tko se pridružuje

- 1 Otvorite istu igru i dodirnite **Pridruži se stolu**. Dopustite lokalnu mrežu ako telefon zatraži.
- 2 Pričekajte: pojavi se „čekam domaćina...“. Kad vas domaćin pozove, prihvatite.
- 3 Kad domaćin pokrene igru, vaš telefon sam ode za stol.



Okvir **Telefoni u blizini** nalazi se na dnu početne stranice igre. Ako poziv zapne na pola ili nešto zaglavi, dodirnite **Poništi i počni ispočetka**: oba se telefona vraćaju na dva početna gumba.

Ako veza padne

Ako se telefon udalji ili zaključa, pojavi se crveni okvir **Veza je prekinuta: pokušavam ponovno....** Aplikacija sama pokušava ponovno i napravljeni potezi se ne gube: ponovno približite telefone i opet otvorite aplikaciju. Ako se ne oporavi, dodirnite **Napusti igru**.

Ako se čini da igra već neko vrijeme stoji, pojavi se **Igra izgleda zaustavljeno** s gumbom **Uskladi**: dodirnite ga i telefoni se ponovno usklade.



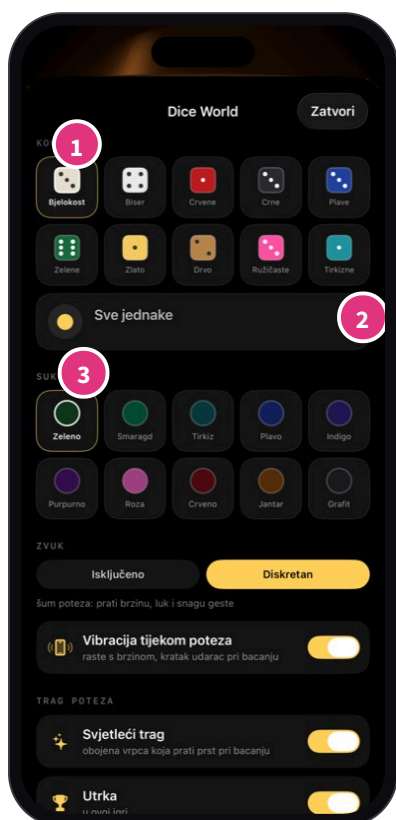
DOBRO JE ZNATI

Tijekom igre s telefonima u blizini zaslon se ne gasi sam, kako bi veza ostala živa dok čekate svoj potez. U besplatnoj verziji za stolom mogu biti najviše **dva igrača**: za više je potreban Premium.

Kockice, sukno, zvuk i trag

Vaš stol, u vašim bojama

Stol možete urediti po svojem ukusu. Boje ništa ne mijenjaju u igri ni u bodovima: tu su samo za užitek oka.



- 1 **KOCKICE:** deset stilova, od bjelokosti do zlata i drva. Dodirnite onaj koji želite.
- 2 **Sve jednake** / **Svaka drukčija** : s različitim kockicama najprije gore dodirnete kockicu koju uređujete, a zatim njezinu boju.
- 3 **SUKNO:** deset boja, od klasične zelene do crvene, plave i grafitne.

Promjenu vidite odmah: zaslon na trenutak potamni i stol se vrati u novim bojama. Aplikacija pamti vaš izbor i nakon zatvaranja.

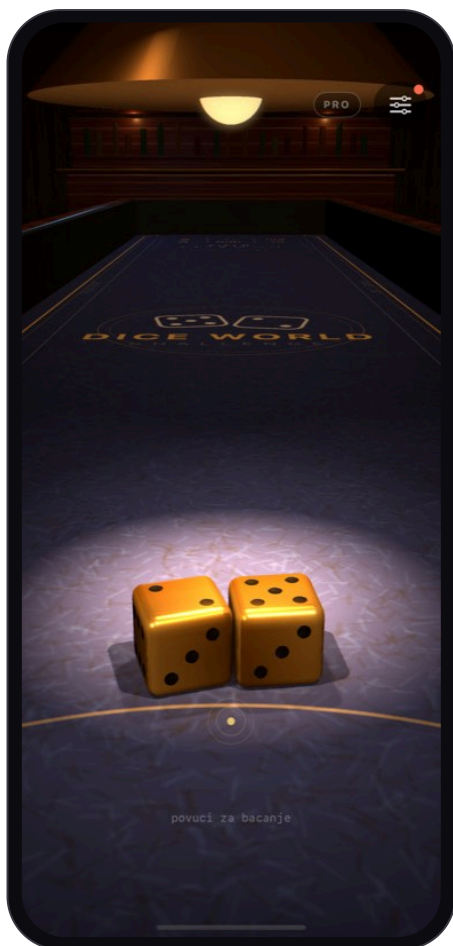
Zvuk i vibracija

U odjeljku **ZVUK** birate želite li tijekom povlačenja čuti tihi šum koji prati brzinu prsta: **Diskretan** ga uključuje, **Isključeno** isključuje. Prekidač **Vibracija tijekom poteza** tjera telefon da vibrira dok prst klizi, s malim udarcem pri bacanju.

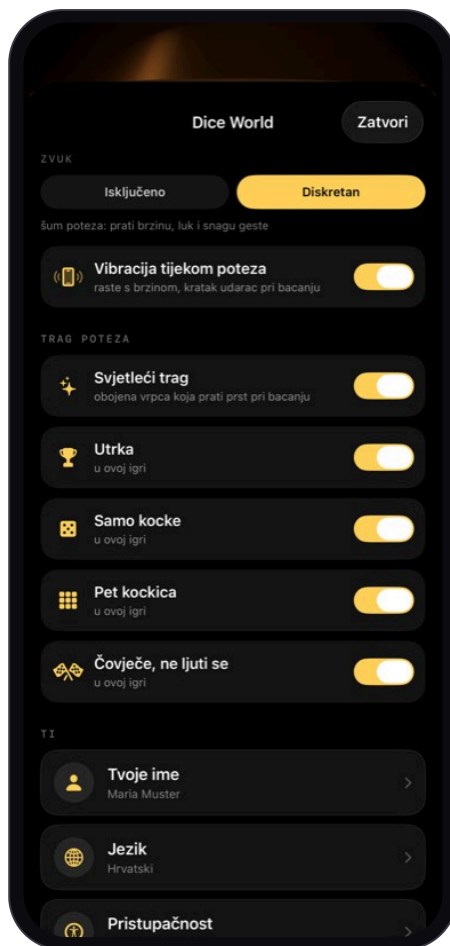
Šum poštuje prekidač za utišavanje telefona. Ako slušate glazbu u drugoj aplikaciji, glazba svira dalje.

Svjetleći trag

U odjeljku **TRAG POTEZA** prekidač **Svjetleći trag** uključuje ili isključuje obojeni trag koji prati prst. Kad je uključen, ispod ga možete birati za svaku igru posebno: npr. da u utrci, a ne u Čovječe, ne ljuti se.

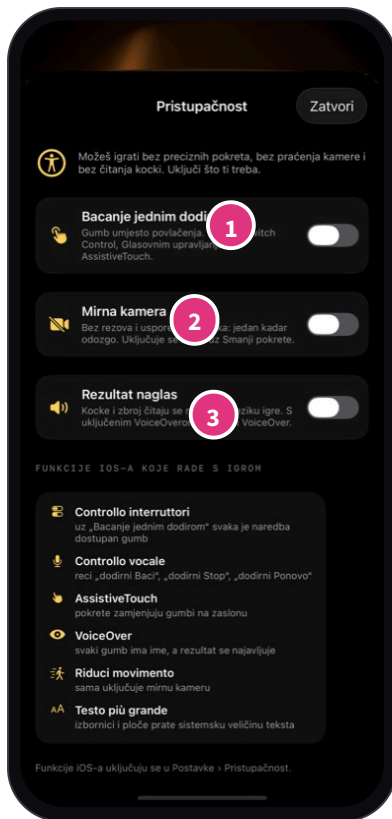


Plavo sukno i zlatne kockice.

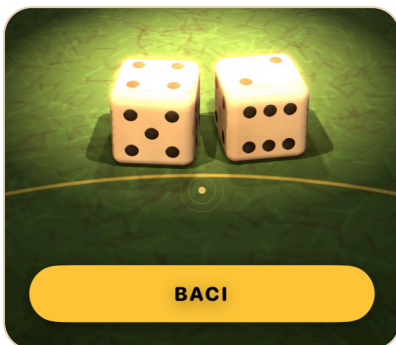


Odjeljci ZVUK i TRAG POTEZA.

Igru mogu koristiti i oni koji ne mogu izvesti precizno povlačenje, koji radije ne prate kadrove u pokretu ili koji slabo vide kockice. Otvorite izbornik, odjeljak **TI**, i dodirnite **Pristupačnost**.



- 1 **Bacanje jednim dodirom** : umjesto povlačenja pojavi se veliki gumb **BACI**. Radi i sa Switch Control, Glasovnim upravljanjem i AssistiveTouch.
- 2 **Mirna kamera** : bez promjena kadra i bez ponavljanja, samo jedan pogled odozgo. Uključuje se sam ako je na telefonu uključeno Smanji pokrete.
- 3 **Rezultat naglas** : kockice i zbroj čitaju se naglas na jeziku igre. Uz uključen VoiceOver čita ih VoiceOver.



Kad je **Bacanje jednim dodirom** uključeno, stol dolje prikazuje gumb **BACI**. Bacanje ima uobičajenu snagu i smjer koje bira igra, kao kad baca telefon.

Funkcije pristupačnosti telefona uključuju se u **Postavke** > **Pristupačnost**. S Glasovnim upravljanjem možete reći reci „dodirni Baci“, „dodirni Stop“, „dodirni Ponovo“.

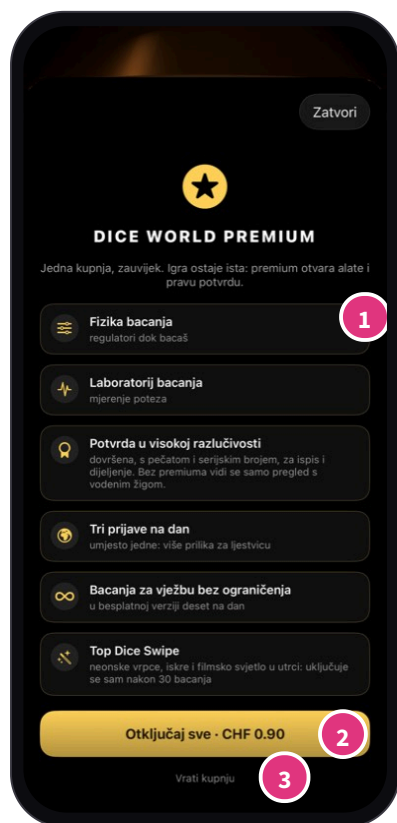
Besplatna verzija, Premium i paket

Što je besplatno, što se kupuje i koliko košta

Dice World Challenge besplatno se preuzima i besplatno igra, bez reklama. Postoje dvije neobvezne kupnje: **Premium**, koji se plaća samo jednom, i paket **5 prijava**, koji se može kupiti više puta.

	Besplatno	Premium
Bacanja u utrci i u Samo kocke	10 na dan	bez ograničenja
Prijave na ljestvicu	1 na dan	3 na dan
Pet kockica, Čovječe, ne ljuti se	1 igra na dan po igri, 2 igrača	neograničene igre, do 6 igrača (Pet kockica) i 4 (Čovječe)
Certifikat	označeni pregled	dotjeran, za preuzimanje i ispis
Alati: fizika i laboratorij bacanja	ne	da
Top Dice Swipe (neonske vrpce i filmsko svjetlo u utrci)	ne	da, nakon 30 bacanja

Kupnja Premiuma

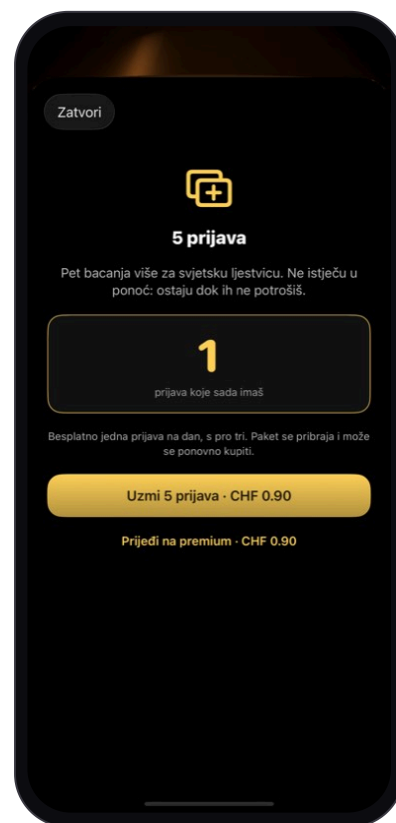


- 1 Što Premium sadrži, stavku po stavku.
- 2 **Otključaj sve** s cijenom: dodirnite za kupnju.
- 3 **Vrati kupnju** : ako ste ga već kupili, npr. na drugom telefonu ili prije ponovne instalacije aplikacije.

- 1 Dodirnite pečat **PRO** gore na stolu ili zlatnu karticu na vrhu izbornika.
- 2 Dodirnite **Otključaj sve** . Cijena piše na gumbu: u Švicarskoj **CHF 0.90**, u drugim zemljama odgovarajući iznos u vašoj valuti.
- 3 Potvrdite s Face ID-jem, bočnom tipkom ili lozinkom svojeg Apple računa.
- 4 Pečat PRO postane zlatan. Gotovo, zauvijek.

Paket „5 prijava”

Otvora se iz izbornika (odjeljak **NATJECANJE**, **5 prijava**), iz okvira utrke ili s ploče s rezultatom kad se prijave potroše. Krupno vidite koliko prijava sada imate. Dodirnite **Uzmi 5 prijava**: i to košta **CHF 0.90** i daje vam još pet bacanja za slanje na ljestvicu. Ne istječu u ponoć: ostaju dok ih ne iskoristite.



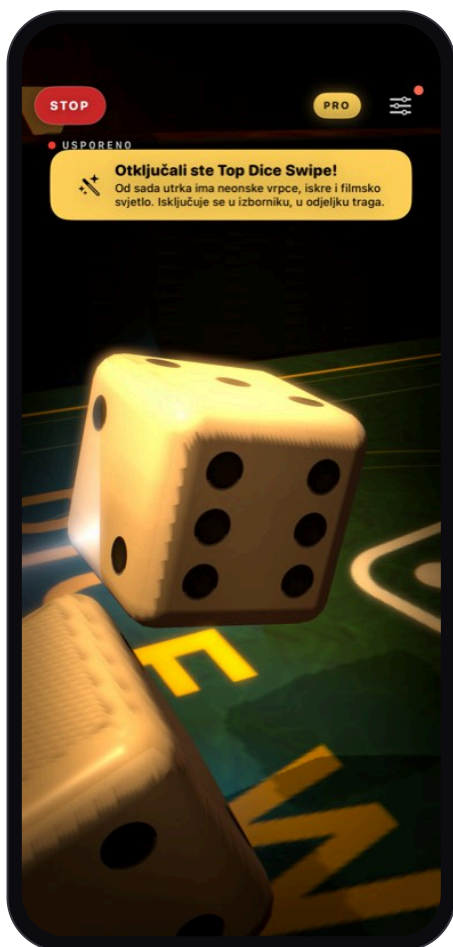
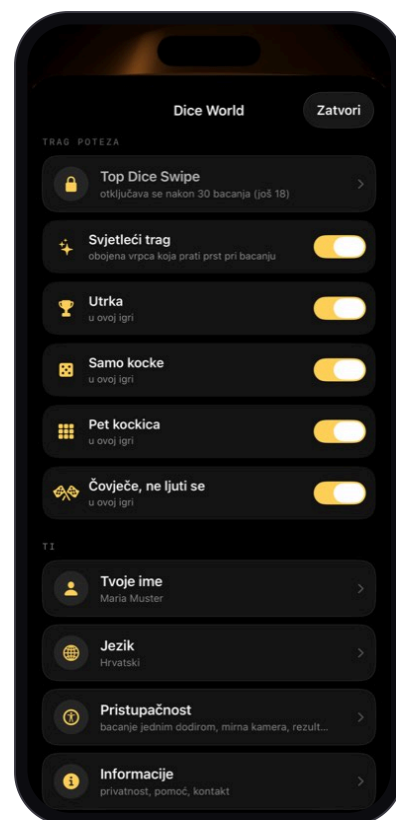
Alati Premiuma

U odjeljku **ALATI** izbornika nalaze se dva alata za znatiželjne. **Fizika bacanja** otvara klizače koji mijenjaju ponašanje kockica (npr. gravitaciju i odbijanja) dok igrate. **Laboratorij bacanja** na crnom zaslonu prikazuje mjerenje vašeg povlačenja: brzinu, zavoj i snagu, točku po točku. Za igru nisu potrebni: tu su za one koji žele zaviriti u unutrašnjost igre. Natpisi su tehnički i na talijanskom.

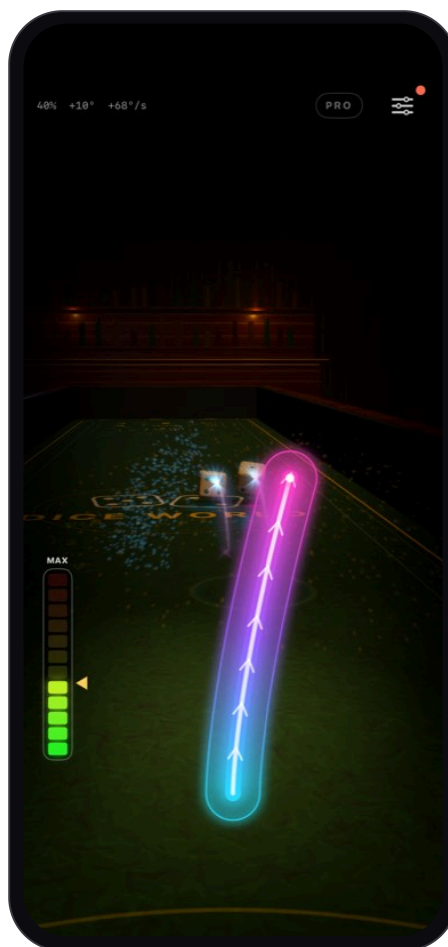
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe posebno je ruho za utrku, uključeno u Premium: iza kockica jure neonske vrpce, pri svakom udarcu frcaju iskre, slika dobiva filmsko svjetlo, a na kraju pobjednička strana zasvijetli zlatno. Bodovi i fizika se ne mijenjaju: samo je za oko.

Otključava se sam kad napravite **30 bacanja** u aplikaciji, u bilo kojoj igri (broje se i bacanja prije kupnje Premiuma). Do tada u izborniku, odjeljak **TRAG POTEZA**, stavka Top Dice Swipe ima lokot i pokazuje koliko bacanja još nedostaje. Bez Premiuma piše «u premiumu».



Pri 30. bacanju pojavi se obavijest, samo jednom.



Bacanje u utrci s Top Diceom: neonska vrpca, traka snage, iskre.

Od tada je Top Dice uključen. Ako vam je draža utrka kao prije, isključite ga prekidačem **Top Dice Swipe** u odjeljku **TRAG POTEZA** izbornika; ponovno ga uključite kad želite.



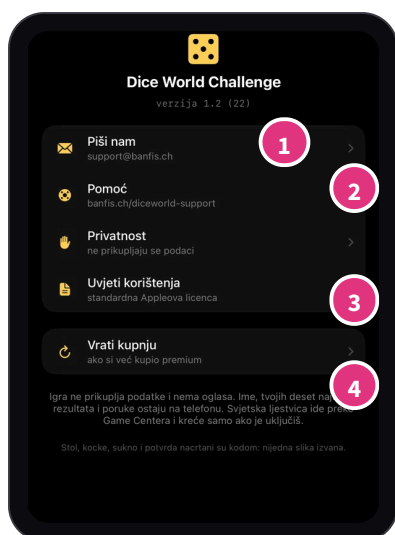
DOBRO JE ZNATI

Kupnje idu preko Appleova App Storea: aplikacija nikad ne vidi podatke vaše kartice. Premium ostaje vezan uz vaš Apple račun: na novom telefonu dovoljno je dodirnuti **Vrati kupnju**. Paket pak vrijedi na telefonu na kojem ste ga kupili.

Informacije, privatnost i podrška

Što aplikacija zna o vama (gotovo ništa) i kako nas kontaktirati

U izborniku, odjeljak **TI**, dodirnite **Informacije**. Tu su broj verzije aplikacije, kontakti i pravila o privatnosti.



- 1 **Verzija** aplikacije: korisna ako nam pišete.
- 2 **Piši nam** otvara e-poruku za nas; **Pomoć** otvara stranicu pomoći na webu.
- 3 **Privatnost i Uvjeti korištenja**.
- 4 **Vrati kupnju**.

Privatnost jednostavnim riječima

- Aplikacija **ne prikuplja podatke** i **nema reklama**.
- Vaše ime, vaših deset najboljih bacanja i poruke ostaju **na vašem telefonu**.
- Svjetska ljestvica ide preko Appleova **Game Centera** i pokreće se **samo ako je sami uključite**. Na ljestvici se vide vaše ime u Game Centeru i bodovi.
- Obavijesti nastaju na samom telefonu: nitko vam ne šalje poruke izvana.
- Igra s telefonima u blizini ide izravno s telefona na telefon, bez interneta i bez poslužitelja.

Ažuriranje aplikacije

S vremena na vrijeme objavimo novu verziju s poboljšanjima. Obično je telefon instalira sam. Da provjerite: otvorite **App Store**, dodirnite svoju sliku gore desno i pomaknite se do ažuriranja: ako je tamo Dice World, dodirnite **Ažuriraj**.



ČESTA PITANJA

Česta pitanja

Odgovori na najčešće nedoumice

? **Određuje li telefon rezultat nasumično?**

Ne. Nijedan broj nije unaprijed određen: kockice lete, sudaraju se i kotrljaju prema zakonima fizike, polazeći od vašeg pokreta. Broj je strana koja ostane gore kad se kockica zaustavi.

? **Zašto dva jednaka bacanja daju različite rezultate?**

Zato što kockice svaki put iz ruke izađu drukčije okrenute, kao u stvarnosti. Vaš pokret određuje put, sreća ostalo.

? **Povukao sam prstom, ali kockice nisu krenule.**

Pokret je bio prekratak ili prespor. Krenite od zlatnog kruga, napravite pokret od nekoliko centimetara prema gore i podignite prst dok se još brzo krećete. Provjerite i je li rezultat prethodnog bacanja još na zaslonu: u tom slučaju dodirnite PONOVO.

? **Više ne mogu bacati: piše da su probna bacanja potrošena.**

U besplatnoj verziji imate deset bacanja na dan, u utrci i u Samo kocke zajedno. Vraćaju se u ponoć. S Premiumom nema ograničenja.

? **Treba li mi internet za igru?**

Ne. Internet treba samo za slanje bacanja na ljestvicu, za pregled ljestvice i za kupnje. Telefoni u blizini povezuju se i bez interneta.

? **Utrka se zatvara u ponoć, ali gdje?**

U ponoć u Švicarskoj, za cijeli svijet u istom trenutku. Aplikacija vam pokazuje i vrijeme u vašoj vremenskoj zoni.

? **Bio sam prvi, ali nema certifikata prvaka.**

Naslov se dodjeljuje tek kad se utrka zatvori, sljedeći dan, kad Game Center potvrdi konačnu ljestvicu. Sljedeći dan otvorite okvir World Challenge: ako ste pobijedili, naći ćete zlatni gumb jučerašnjeg prvaka.

? **Ne vidim vrijeme zatvaranja utrke ili ne primam obavijesti.**

Provjerite imate li najnoviju verziju aplikacije iz App Storea. Za obavijesti pogledajte u Postavke › Dice World › Obavijesti jesu li dopuštene.

? **Gumb za sudjelovanje javlja pogrešku.**

Potreban je račun za Game Center. Otvorite Postavke telefona, dodirnite Game Center i prijavite se svojim Apple računom, zatim pokušajte ponovno. Potrebna je i internetska veza.

? Promijenio sam telefon: jesam li izgubio Premium?

Niste. Na novom telefonu otvorite Informacije i dodirnite Vrati kupnju, s istim Apple računom. Vaših deset najboljih i poruke, međutim, ostali su na starom telefonu.

? Mogu li isključiti trag ili šum?

Da: u izborniku, odjeljak ZVUK, odaberite Isključeno; u odjeljku TRAG POTEZA isključite Svjetleći trag.

? Film bacanja predugo traje.

Dodirnite STOP gore lijevo: odmah prelazite na rezultat. Ako uvijek želite mirni pogled odozgo, uključite Mirna kamera u Pristupačnost.

? Telefon se zagrijava tijekom igre.

Stol je trodimenzionalan, s pravim svjetlima i sjenama, i to zapošljava telefon. Normalno je da se malo zagrije. Ako vam smeta, napravite stanku ili smanjite svjetlinu zaslona.

| Ako nešto ne radi

- 1 Potpuno zatvorite aplikaciju: povucite od donjeg ruba prema gore i zastanite na sredini zaslona, zatim gurnite karticu Dice Worlda prema gore. Ponovno je otvorite preko ikone.
- 2 Provjerite imate li najnoviju verziju iz App Storea.
- 3 Ponovno pokrenite telefon.
- 4 Ako problem ostane, pišite nam na **support@banfis.ch**: recite nam što ste radili i, ako možete, priložite snimku zaslona. Broj verzije nalazi se pod **Informacije**.

Trebate pomoć?

Ako nešto nije jasno ili ne radi kako je opisano, pišite nam: odgovara vam stvarna osoba, na vašem jeziku.



PIŠITE NAM

support@banfis.ch

STRANICA APLIKACIJE

lb26.ch/diceworld-support

Usmjerite kameru telefona na kod da otvorite stranicu aplikacije.



Dice World Challenge

Upute za uporabu · Izdanje rujan 2026.