

LUCKY CHESSMATE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Podruh hry	Výherní podíl (RTP)	Max. sázka	Max. výhra
válcová	85 - 99%	500 Kč	160 000 Kč

CÍL TECHNICKÉ HRY

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci alespoň dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoké symboly jsou symboly WILD (Dáma Černá a Dáma Bílá), který nahrazují jakýkoli symbol své barvy. Výherní linie začínají od prvního válce zleva.

V případě, že v jedné linii padne více výher, započítává se vždy pouze výhra nejvyšší z jedné výherní linie. Tyto situace nastávají především v kombinaci se symbolem WILD. Výhry jednotlivých výherních linií se sčítají.

POPIS

LUCKY CHESSMATE je pětiválcová hra, v níž se sází na alespoň dva shodné symboly v deseti výherních liniích na pěti válcích. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech pěti elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou alespoň dva shodné symboly.

SPECIFICKÉ FUNKCE A SYMBOLY

Symbol WILD

Hra má dva WILD symboly. Symbol WILD Dáma Černá nahrazuje všechny černé symboly. Symbol WILD Dáma Bílá nahrazuje všechny symboly bílé barvy.

Symbol Random Appear

Herní symboly se můžou pro možnost vytvoření výherní linie mezi sebou nahrazovat. Podobně jako je tomu v reálné šachové hře. Tato funkce se spouští pouze na vybraných symbolech, Král, Dáma, Věž, Střelec a Jezdec, přičemž nezáleží na barevné variantě symbolu.

Knight Random Appear: Jezdec se pohne v libovolném směru a natočení ve tvaru „L“ o tři pozice. Na výchozí pozici se vytvoří duplicitní symbol jezdce a původní symbol se přesune na cílovou pozici a nahradí tam umístěný symbol.

Bishop Random Appear: Střelec se pohne v libovolném směru v diagonále. Na výchozí pozici se vytvoří duplicitní symbol střelce a původní symbol se přesune na cílovou pozici. Tím nahradí všechny symboly, přes které prošel.

Rook Random Appear: Věž se pohne v libovolném směru horizontálně, či vertikálně. Na výchozí pozici se vytvoří duplicitní symbol věže a původní symbol se přesune na cílovou pozici. Tím nahradí všechny symboly, přes které prošel.

Queen Random Appear: Dáma se pohne v libovolném směru horizontálně, či vertikálně nebo diagonálně. Na výchozí pozici se vytvoří duplicitní symbol dámy a původní symbol se přesune na cílovou pozici. Tím nahradí všechny symboly, přes které prošel.

King Random Appear: Král se pohne v libovolném směru horizontálně o 1 pole, či vertikálně nebo diagonálně o 1 pole. Na výchozí pozici se vytvoří duplicitní symbol krále a původní symbol se přesune na cílovou pozici a nahradí tam umístěný symbol.

VÝHERNÍ TABULKA

Tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry. Níže uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 500 Kč.

 WILD ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 20 000 Kč 4× 10 000 Kč 3× 5 000 Kč Symbol WILD nahrazuje jakýkoli symbol stejné barvy.	 WILD ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 20 000 Kč 4× 10 000 Kč 3× 5 000 Kč Symbol WILD nahrazuje jakýkoli symbol stejné barvy.	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 50 000 Kč 4× 20 000 Kč 3× 10 000 Kč 2× 5 000 Kč
 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 50 000 Kč 4× 20 000 Kč 3× 10 000 Kč 2× 5 000 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 10 000 Kč 4× 5 000 Kč 3× 2 500 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 10 000 Kč 4× 5 000 Kč 3× 2 500 Kč
 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 10 000 Kč 4× 5 000 Kč 3× 2 500 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 10 000 Kč 4× 5 000 Kč 3× 2 500 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 5 000 Kč 4× 2 500 Kč 3× 1 000 Kč
 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 5 000 Kč 4× 2 500 Kč 3× 1 000 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 2 500 Kč 4× 1 000 Kč 3× 500 Kč	 ZÁKLADNÍ HRA VÝHRA 5× 2 500 Kč 4× 1 000 Kč 3× 500 Kč