

WOODWOSE'S MAGIC

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA HRY

Hru je možné spustit pouze při dostatečné sumě v políčku KREDIT pro zvolenou sázku. Sázející v poli SÁZKA navolí celkovou sázku do hry. Po zvolení libovolné výše sázky v políčku SÁZKA a stlačení tlačítka START se tato částka odečte u každé nové hry z kreditu v políčku KREDIT a hra začne vyobrazením opticky se otáčejících válců při každém stisknutí tlačítka START, nebo pokud je aktivován režim automatické hry (AUTOSTART) každým odečtením sázky. Hráč má také možnost zahájit novou hru roztočením válců kliknutím kurzoru myši nebo dotykem prstu přímo na válce na obrazovce. Pokud se na válcích na konci každého herního kola objeví jakákoliv výherní kombinace z výherní tabulky, pak hráč získává výhru dle výherní tabulky pro danou výherní kombinaci dle aktuální výše sázky. V případě, že není dosažena žádná výherní kombinace, je herní kolo považováno za ukončené a hráč může pokračovat do dalšího herního kola.

POPIS HRY

WOODWOSE'S MAGIC je 5válcová videohra se 3 řadami a 20 výherními liniemi. Hra obsahuje divoký WILD symbol, symboly měnící funkci MLHA, multiplikátor výher, divoký EXTRA WILD symbol, bonusová otočení zdarma a funkci respin.

PODSTATA HRY

Minimálně 2 nebo více shodných symbolů na výherní linii tvoří výherní kombinace. Všechny výherní kombinace jsou kalkulovány pouze zleva doprava, počínaje na válce nejvíce vlevo. Vyplácena je pouze nejvyšší výhra dosažená na každé výherní linii.

HERNÍ SYMBOLY



9 (Devítka)

J (Kluk)



K (Král)



Zajíc



Muflon



Konev
Divoký symbol



10 (Desítka)

Q (Královna)

A (Eso)

Rys

Vlk

SPECIFICKÉ FUNKCE HRY

DIVOKÝ SYMBOL



Divoký symbol KONEV se může rozšířit na svém válci a přeměnit všechny symboly pod ním v divoký symbol, pokud je součástí výherní kombinace. Každý aktivní divoký symbol nahrazuje všechny symboly ve výherní linii.

MLHA



Během hry se může kdykoliv objevit MLHA, pokud na válcích nepadla výherní kombinace a zaměnit několik nebo všechny symboly s jinými symboly za účelem vytvořit tak výherní kombinaci.

SOJKA



Kdykoliv během hry může přes obrazovku přeletět SOJKA a spustit jednu ze 4 bonusových funkcí:

- **EXTRA WILD**

SOJKA může přistát na jakémkoliv symbolu na válcích a přeměnit jej v divoký EXTRA WILD symbol. Každý aktivní EXTRA WILD symbol na výherní linii nahrazuje všechny symboly.

- **MULTIPLIKÁTOR VÝHRY**

Každá výherní kombinace aktuálního otočení bude vynásobena x2, x3, nebo x4 podle toho, jak vysoký multiplikátor SOJKA přinese.

- **RESPIN**

Všechny symboly, které vytvořily výherní kombinaci, jsou drženy na svých pozicích a válce se bez odečtení sázky znovu otáčejí za účelem vytvořit více výherních kombinací. Symboly jsou drženy, dokud jsou generovány nové výherní kombinace.

- **OTOČENÍ ZDARMA**

SOJKA může spustit 10 bonusových otočení zdarma. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusových otočení se použije výše sázky z herního kola, v rámci kterého byla bonusová otočení spuštěna.

STRUČNÝ SOUHRN

- 5 válců, 3 řady a 20 výherních linií.
- Minimálně 2 nebo více shodných symbolů na výherní linii tvoří výherní kombinace.
- Všechny výherní kombinace jsou kalkulovány pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo.
- Vyplácena je pouze nejvyšší výhra dosažená na každé výherní linii.
- Výhry z jednotlivých linií se sčítají.
- Každý aktivní divoký symbol nahrazuje všechny symboly ve výherní linii.
- Sojka spouští jednu ze 4 bonusových funkcí: **EXTRA WILD, MULTIPLIKÁTOR VÝHRY, RESPIN, BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA.**











JMENOVITÉ HODNOTY

- maximální sázka: 1 000 Kč
- maximální výhra: 400 000 Kč

- výherní podíl: 94 % až 97 %
- statistická průměrná hodinová prohra: 54 000 Kč až 108 000 Kč

VÝHERNÍ TABULKA

Výherní tabulka udává hodnoty při sázce do hry 5 Kč, všechny hodnoty jsou v Kč. Výherní tabulka zobrazovaná v rámci hry udává hodnoty přepočtené v závislosti na aktuální výši sázky.

		5x	4x	3x	2x
	Vlk	1 000	300	200	100
	Muflon	400	160	80	40
	Rys	160	80	40	–
	Zajíc	120	40	20	–
	A (Eso)	80	30	10	–
	K (Král)	80	30	10	–
	Q (Královna)	40	20	5	–
	J (Kluk)	40	20	5	–
		5x	4x	3x	2x
	10 (Desítka)	20	10	5	–
	9 (Devítka)	20	10	5	–