

Firebird 81

HERNÍ LIMITY

Maximální sázka na jednu hru	500 CZK
Maximální výhra v jedné hře	100 000 CZK
Výše výherního podílu RTP	85.12 - 97.98 %

CÍL TECHNICKÉ HRY

Firebird 81 je válcová hra, jejímž cílem je dosáhnout Výherní kombinace symbolů na některé z možností výhry (way) podle Výherní tabulky.

POPIS PRAVIDEL

- Účastník spouští náhodný proces, jehož výsledek je mu následně zobrazen prostřednictvím válců herního pole.
- To obsahuje ve své základní podobě 4 válce se třemi symboly na válec a možnost nastavení výše sázkové úrovně.
- Výhry jsou vypláceny za kombinace shodných symbolů na libovolné pozici na sousedících válcích počínaje na prvním válci zleva.
- Vyplácí se pouze nejdelší kombinace symbolů na výherní cestě (way).
- Výhry na výherních cestách se připočítávají.
- Součet všech současně dosažených Výher se zobrazí v políčku Výhra.
- Interakce hráče neovlivňuje výsledek hry a výherní podíl.
- Výherní kombinace a parametry vyplácení výher jsou uvedeny ve Výherní tabulce.
- Interakce hráče neovlivňuje výsledek hry a výherní podíl.

MOŽNOSTI VÝHRY

Hra má 81 možností výhry.



BONUSOVÉ FUNKCE HRY

Speciální Divoký symbol „Wild“ - Divoký symbol Wild nahrazuje všechny ostatní symboly. Každý Divoký symbol ve výherní kombinaci dvojnásobí její výhru. Například násobitel pro 1, 2 nebo 3 divoké symboly je 2x, 4x a 8x v tomto pořadí. Tento symbol sám o sobě netvoří výherní kombinace. Ve výherní kombinaci 4 symbolů Sedm nelze žádný z nich nahradit Divokým symbolem Wild. Ve výherní kombinaci 4 symbolů Zvonu může být maximálně 1 symbol nahrazen Divokým symbolem Wild. Ve výherní kombinaci 4 symbolů Melounu mohou být maximálně 2 symboly nahrazeny Divokým symbolem Wild.

VÝHERNÍ TABULKA

Symbol	Popis	x celková sázka (4x)	x celková sázka (3x)
	Fénix (Divoký symbol)	-	-
	Sedm	160x	16x
	Zvon	60x	6x
	Meloun	40x	4x
	Hrozny	4x	1x
	Švestka	4x	1x
	Pomeranč	4x	1x
	Citron	4x	1x
	Třešně	2x	1x

HERNÍ PANEL



Tlačítko **MENU** otevírá menu.



Tlačítko **HISTORIE HRY** otevírá stránku Historie hry.



Tlačítko **NÁPOVĚDA** otevře Náповědu.



Tlačítko **VÝHERNÍ TABULKA** otevře Výherní tabulku.



Tlačítko **DOMŮ** zavře hru a připíše jakoukoliv nepřipsanou výhru do kreditu, pokud je připsání možné.



Pole **KREDIT** zobrazuje aktuální stav kreditu.



Ovládací prvek **SÁZKA** zobrazuje aktuální sázku a umožňuje změnit výši sázky.



Pole **VÝHRA** zobrazuje výhry za aktuální hru.



Tlačítko **MAX SÁZKA** nastaví sázku na maximum vzhledem k výši kreditu.



Tlačítko **START** zahraje hru s nastavenou sázkou.

MEZERNÍK lze použít jako tlačítko **START**.



Tlačítko **AUTO START** spustí funkci Automatického hraní.



Tlačítko **AUTO START STOP** přeruší funkci Automatického hraní.



Tlačítko **ZVUK** mění hlasitost zvuků ve hře.

Jakékoli výše uvedené tlačítko a/nebo pole může nebo nemusí být hráči k dispozici v závislosti od nastavení operátora.