

Respin Joker 81 Xmas

HERNÍ LIMITY

Maximální sázka na jednu hru	500 CZK
Maximální výhra v jedné hře	243 000 CZK
Výše výherního podílu RTP	88.03 - 98.05 %

CÍL TECHNICKÉ HRY

Respin Joker 81 Xmas je válcová hra, jejímž cílem je dosáhnout Výherní kombinace symbolů na některé z výherních cest (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).
- Součet všech současně dosažených Výher se zobrazí v políčku „Výhra“.
- 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

Divoký symbol - Divoký symbol Wild nahrazuje všechny ostatní symboly.

Funkce „Sticky Wild Respins“ - Výherní kombinace, jejichž součástí je Divoký symbol, zůstávají na místě a hráč získává respin.

Když se během respinů neobjeví žádný nový Divoký symbol, funkce Sticky Wild Respins končí.

Respin nelze znovu spustit když jsou všechny válce plné výherních kombinací.

Výhry jsou vypláceny před a po každém respinu.

Respin je hrán zdarma se stejnou sázkou jako herní kolo, které spustilo respin.

VÝHERNÍ TABULKA

Symbol	Popis	x celková sázka (4x)	x celková sázka (3x)
	Maska Žolíka (Divoký symbol)	-	-
	Zvonek	10x	5x
	Meloun	6x	3x
	Hrozny	6x	3x
	Švestka	4x	2x
	Pomeranč	4x	2x
	Citron	2x	1x
	Třešně	2x	1x

HERNÍ PANEL



Tlačítko **MENU** otevírá menu.



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



Tlačítko **NASTAVENÍ** otevře stránku nastavení.



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.