



HERNÍ PLÁN

pro provozování hazardní hry technická hra provozované prostřednictvím internetu a v prostředí land-based jako technická hra dle § 3 odst. 2 písm. e) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění.

ÚVODNÍ USTANOVENÍ

CASINO KARTÁČ Group a.s. je společnost se sídlem na adrese Slévárenská 400/5, Ostrava – Mariánské Hory, PSČ 709 00, Česká republika (dále jen „**Provozovatel**“), která na základě základního povolení vydaného Ministerstvem financí České republiky (dále jen „**MFČR**“) provozuje Internetovou technickou hru a Technickou hru dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. e) ve spojení s ustanovením § 73 a § 42 zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „**ZHH**“).

1. Tento Herní plán je určen pro provozování Internetové technické hry a Technické hry. Ustanovení Herního plánu jsou vykládána v souladu s ustanovením § 7 odst. 2 písm. c) ZHH. Herní plán je závazný pro právní vztah mezi Účastníkem hazardní hry a Provozovatelem.
2. Účastník hazardní hry je povinen seznámit se s Popisy her jednotlivých hazardních her, které jsou součástí tohoto Herního plánu a upravují specifické podmínky dané hry. Neznalost tohoto Herního plánu nebo jejich subjektivní výklad nečiní Sázku neplatnou a při rozhodování možných sporů z Technické hry nebo Internetové technické hry nemůže být přihlíženo k okolnostem, že Účastník hazardní hry není seznámen s tímto herním plánem.
3. Tento Herní plán je schválen MFČR. Provozovatel si vyhrazuje právo provést na základě schválení MFČR změny tohoto Herního plánu. Všechny takové změny, stejně tak i případný výklad jednotlivých ustanovení Herního plánu, budou Provozovatelem uveřejněny na internetových stránkách www.casino-kartac.cz a v Herních prostorech Provozovatele.
4. Provozovatel upozorňuje, že účast na Hazardních hrách může být škodlivá. Účastník hazardní hry by se měl účastnit Hazardních her zodpovědně a pečlivě zvážit využití všech funkcionalit, které Provozovatel nabízí (např. nastavení sebeomezujících opatření). Na webových stránkách Provozovatele www.casino-kartac.cz jsou zároveň dostupné identifikační a kontaktní údaje na instituce zabývající se prevencí a léčbou problémů souvisejících s patologickým hráčstvím.
5. Účastník hazardní hry se zavazuje dodržovat Všeobecné obchodní podmínky a Herní plán Provozovatele. V případě rozporu Smlouvy, respektive Všeobecných obchodních podmínek s Herním plánem mají přednost ustanovení Herního plánu.

Tento herní plán je tvořen třemi částmi:

- **SPOLEČNÁ ČÁST** – upravuje podmínky, jež jsou společné pro provozování Technické hry a Internetové technické hry podle § 3 odst. 2 písm. e) ZHH.
- **ZVLÁŠTNÍ ČÁST PRO INTERNETOVOU TECHNICKOU HRU** – obsahuje speciální ustanovení pro Internetovou technickou hru a pravidla jednotlivých Internetových technických her podle § 3 odst. 2 písm. e) ZHH.
- **ZVLÁŠTNÍ ČÁST PRO TECHNICKOU HRU** – obsahuje speciální ustanovení pro Technickou hru a pravidla jednotlivých Technických her podle § 3 odst. 2 písm. e) ZHH.

Není-li ve Zvláštních částech uvedeno jinak, použijí se ustanovení Společné části.



podatelna

MINISTERSTVO FINANCÍ ČR
Čj.:
PID: MFCRAXMEHN-01
Doručeno: 28.08.2020
Listů: 0
Druh: SVAZEK

SPOLEČNÁ ČÁST

1. Provozování Technické hry

Technická hra bude provozována prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím v Herním prostoru a Internetová technická hra bude provozována na webové stránce www.casino-kartac.cz a také skrze programové aplikace určené pro mobilní či jiná zařízení.

2. Vymezení pojmů a jejich výklad

Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají v celém herním plánu stejný význam, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem nebo s malým počátečním písmenem, a ať již jsou uvedeny v textu v jakémkoli pádě a čísle.

Nadpisy jsou vloženy za účelem usnadnění orientace v textu Herního plánu a nebudou sloužit pro jeho výklad.

Odkazy na články objevující se v textu tohoto Herního plánu jsou odkazy na články tohoto Herního plánu, není-li výslovně uvedeno něco jiného.

Definice pojmů

AML zákon – zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, v platném znění. Ukládá provozovateli zejména povinnost identifikace Účastníka hazardní hry při vzniku smluvního vztahu spočívající v poskytnutí AML zákonem určených osobních údajů, jež jsou součástí Registrace dle tohoto Herního plánu, a zjištění dalších zákonem vyžadovaných informací a prohlášení Účastníka hazardní hry (viz též § 5, § 7 a § 9 AML zákona).

Bezhotovostní platební metoda – způsob, prostřednictvím kterého bude Sázející převádět peněžní prostředky na Konto a prostřednictvím kterého bude přijímat peněžní prostředky od Provozovatele, a který byl u Provozovatele řádně zaregistrován a ověřen. Bezhotovostní převod je možné provádět vždy pouze prostřednictvím aktivní Bezhotovostní platební metody. Jako Bezhotovostní platební metodu si Sázející může zaregistrovat:

- platební účet, jehož je majitelem, a který je vedený u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru
- platební kartu, jejíž je držitelem, a která je vydána právnickou osobou nebo společností, jež je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru
- jiný platební prostředek vydaný (vedený) právnickou osobou nebo společností, jež je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru, jehož je držitelem, a u kterého může Sázející tuto skutečnost prokázat způsobem stanoveným Provozovatelem dle povahy takového platebního prostředku.

Centrální serverový systém – serverové zařízení, které spolu s Koncovými zařízeními tvoří funkčně nedělitelný celek.

Čistá prohra – částka představující rozdíl mezi úhrnem všech Sázek a všech Výher a úhrnem všech proher v rámci daného druhu hazardní hry. Do čisté prohry se započítávají pouze Sázky do Technické hry, v níž se o Výhře nebo prohře rozhodne v období jednoho dne nebo jednoho kalendářního měsíce, pro které bylo sebeomezující opatření nastaveno.

Dočasné uživatelské konto – Internetová technická hra – konto, které Provozovatel dočasně zřídí Účastníkovi hazardní hry, který uzavřel Smlouvu prostřednictvím internetu, a to do doby dokončení Registrace, nejdéle však na dobu 30 dnů. Na tomto Dočasném uživatelském kontu jsou evidovány stanovené peněžní transakce Účastníka hazardní hry a údaje o Hazardních hrách.

Dočasné uživatelské konto – Technická hra – konto pro účast v Technické hře v prostředí land-based, které Provozovatel dočasně zřídí na dobu maximálně 90 dnů Účastníkovi hazardní hry, jenž není občanem ČR a u něhož bylo provedeno ověření totožnosti a věku podle § 46 odst. 2 ZHH. Na tomto Dočasném uživatelském kontu jsou evidovány stanovené peněžní transakce Účastníka hazardní hry a údaje o Hazardních hrách.

Hazardní hry – hazardní hry provozované Provozovatelem dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných MFČR.

Herní plán – plán pro provozování Hazardní hry Internetová technická hra a Technická hra. Tento Herní plán upravuje pravidla pro Internetové technické hry, které jsou provozovány prostřednictvím internetu (resp. Online aplikace) a Technické hry, které jsou provozovány v prostředí land-based.

Herní prostor – Herním prostorem se rozumí kasino, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru jako hlavní činnost a Technickou hru a v němž je možné dokončit Registraci Účastníka hazardní hry nebo zaregistrovat zájemce o registraci.

Hra – Herní kolo Technické hry nebo Internetové technické hry – je ukončený proces ve smyslu § 50 odst. 1 ZHH, při kterém se po jednom spuštění vytváří náhodný proces výsledku Hry a nejpozději před ukončením této Hry se odečte z vkladu Sázka na tuto Hru. Hra se může skládat z více herních fází, z nichž každá je náhodným procesem. V případě, že příslušná Technická hra obsahuje bonusové hry, free spiny apod., jsou tyto funkcionality součástí jedné Hry v rámci dané Technické hry, pokud jejich spuštění není spojeno s vložením další Sázky do Hry. V průběhu jedné Hry není umožněno uskutečnění další Sázky.

Identifikační a kontaktní údaje – identifikačními údaji v souladu s § 130 ZHH se rozumí jméno, popřípadě jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, státní občanství, rodné číslo nebo datum a místo narození, nebylo-li rodné číslo přiděleno. Kontaktními údaji jsou korespondenční adresa, telefonní číslo, adresa pro doručování elektronické pošty, identifikátor datové schránky.

Internetová technická hra – hazardní hra podle § 3 odst. 2 písm. e) ve spojení s ustanovením § 73 odst. 1 ZHH. Za jedno Herní kolo Internetové technické hry se považuje ukončený proces, při kterém se po jednom spuštění vytváří náhodný proces výsledku Internetové technické hry (viz definice „Hra“ tohoto článku). Sázející se Internetové technické hry účastní tím, že zaplatí Sázku, jejíž návratnost se nezaručuje.

Koncové zařízení – součást technického zařízení ve smyslu § 42 odst. 4 ZHH, které spolu se serverem tvoří funkčně nedělitelný celek a je obsluhované přímo Účastníkem hazardní hry podle § 42 ZHH.

Menu – základní obrazovka, která se Účastníkovi hazardní hry zobrazí po přihlášení do jeho Uživatelského konta; z této obrazovky má Účastník hazardní hry přístup např. do svého Uživatelského konta, či z ní volí jednotlivé Technické hry, jichž se chce účastnit.

Nejvyšší hodinová prohra – objem prostředků, které může Sázející prohrát na jedné herní pozici během jedné hodiny. Je součinem nejvyšší možné Sázky do jedné hry, nejvyššího možného počtu her za jednu hodinu a setiny rozdílu jednoho sta a nastaveného výherního podílu.

Online aplikace – aplikace dostupná na internetových stránkách Provozovatele www.casino-kartac.cz, jejímž prostřednictvím Sázející uzavírá sázky dálkovým přístupem prostřednictvím internetu. Online aplikací se rovněž rozumí programová aplikace určená pro mobilní či jiná zařízení umožňující dálkový přístup k internetu. Některé funkcionality mohou být s ohledem na typ zařízení omezené, toto se netýká funkcionalit, které zajišťují dodržování zákonných povinností.

Politicky exponovaná osoba – zejména fyzická osoba, která je nebo byla ve významné veřejné funkci s celostátním nebo regionálním významem nebo osoba takové osobě blízká; pro úplnou definici viz § 4 odst. 5 AML Zákona.

Portál CASINO-KARTÁČ.CZ – portál provozovaný prostřednictvím veřejně přístupného serveru, umožňujícího vzdálený přístup neomezenému počtu osob systémem pro provozování hazardních her - **CLEVER FOX ONLINE**. Komunikace mezi serverem a stanicí Sázejícího probíhá po veřejné datové síti (internet). Portál CASINO-KARTÁČ.CZ je provozován na základě splnění požadavků ZHH a povolení MFČR.

Registrace – proces, v rámci kterého fyzická osoba dobrovolně uzavře s Provozovatelem smlouvu o poskytování služeb, na jejímž základě následně využívá služeb Provozovatele. Registraci nelze provést bez splnění dalších podmínek stanovených tímto herním plánem (zejména uvedených v článku 5.) a podmínek stanovených platnými právními předpisy. Po dokončení procesu registrace je Účastníkovi hazardní hry zřízeno Uživatelské konto.

RNG – Generátor náhodných čísel (angl. Random Number Generator), který vytváří náhodný proces, na jehož základě je vytvářen výsledek Hry.

Sázející – Účastník hazardní hry, který zaplatil Sázku.

Sázka – Sázejícím dobrovolně určené nevratné peněžní plnění, které bude porovnáváno s výsledkem Technické hry nebo Internetové technické hry, a které Sázející uhradí před Uzavřením sázky.

Sebeomezující opatření – opatření pro zodpovědné hraní, které má osoba žádající o registraci povinnost si jednotlivě nastavit nebo jednotlivě odmítnout před dokončením registrace a které má následně, už jako Účastník hazardní hry, možnost změnit. Po každém přihlášení do Uživatelského konta či Dočasného uživatelského konta je Účastník hazardní hry upozorněn na stav jeho nastavených Sebeomezujících opatření.

Smlouva – Smlouva o poskytování služeb spočívajících v účasti na Internetové technické hře nebo Technické hře, uzavřená mezi Provozovatelem a Zájemcem o registraci. Za uzavření Smlouvy se Zájemcem o registraci je považován souhlas s Všeobecnými obchodními podmínkami a tímto Herním plánem. Tento smluvní vztah je nezbytnou podmínkou pro účast Účastníka hazardní hry na Internetové technické hře nebo Technické hře a pro řádné dokončení Registrace.

Symbol – graficky samostatně oddělený funkční prvek zobrazený na válci technické hry.

Technická hra – hazardní hra podle § 3 odst. 2 písm. e) ve spojení s ustanovením § 42 odst. 1 ZHH provozovaná v prostředí land-based. Za jedno Herní kolo Technické hry se považuje ukončený proces, při kterém se po jednom spuštění vytváří náhodný proces výsledku Technické hry (viz definice „Hra“ tohoto článku). Sázející se Technické hry účastní tím, že zaplatí Sázku, jejíž návratnost se nezaručuje.

Uživatelské konto (Konto) - konto zřízené Provozovatelem v okamžiku úspěšného dokončení Registrace Hráče. Prostřednictvím tohoto konta probíhá účast na hazardní hře. Jsou na něm evidovány peněžní prostředky, zejména Vklady, Sázky a Výhry, odděleně od peněžních prostředků ostatních Účastníků hazardní hry a Provozovatele. Uživatelské konto nesmí umožnit účast na technické hře na více technických zařízeních současně.

Účastnická karta – elektronická karta přidělená během Registrace Účastníku hazardní hry, jejímž prostřednictvím je Účastníkovi hazardní hry umožněna účast na Technické hře a která slouží jako přístupový prostředek k Uživatelskému kontu.

Účastník hazardní hry – fyzická osoba, která se k účasti na hazardní hře registrovala a které bylo zřízeno Uživatelské konto či Dočasné uživatelské konto. Účastník hazardní hry může být rovněž označován jako „Hráč“ nebo „Sázející“. Každý účastník hazardní hry může mít u jednoho Provozovatele

Uzavření sázky – okamžik, kdy je Sázka uložena v centrálním systému Provozovatele. Po tomto okamžiku již nelze Sázku změnit, zrušit či odvolat.

Výherní tabulka – Dynamický seznam výherních kombinací Symbolů a jejich bodového ohodnocení vzhledem k uzavřené Sázce. Výherní tabulka je vždy součástí každé Technické hry.

Vyhláška č. 208/2017 Sb. – vyhláška, která se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry.

Výhra – peněžní částka, kterou Sázející získá při splnění všech podmínek stanovaných tímto Herním plánem, zejména v článku 12 tohoto Herního plánu.

Výsledek hry – Výsledek náhodného procesu, který nemůže být ovlivněn ze strany Hráče, Provozovatele ani jakékoliv třetí osoby, a který je v plném rozsahu vytvořen na základě RNG. Skládá-li se Hra z více herních fází, je výsledek Hry tvořen výsledky jednotlivých herních fází.

Zájemce o registraci – fyzická osoba, která dovršila věku 18 let, má zájem účastnit se Hazardních her a za tímto účelem je rozhodnuta dobrovolně uzavřít Smlouvu s Provozovatelem, a to v Herním prostoru nebo prostřednictvím internetu, dle bodu 5 tohoto Herního plánu.

ZHH – zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách v platném znění.

3. Účast na Technické hře

Technické hry se může zúčastnit pouze fyzická osoba, která je starší 18 let, uzavřela s Provozovatelem Smlouvu, dokončila Registraci v souladu s § 45 ZHH (nestanoví-li tento Herní plán jinak) a které v účasti na Technické hře dočasně nebrání nastavení jejich sebeomezujících opatření nebo jiná zákonná ustanovení.

Herní měnou stanovenou pro tento Herní plán je česká koruna (Kč, popř. CZK).

Nejvyšší hodinová prohra Technické hry je 450.000 Kč. Pokud Sázející dosáhne v rámci jedné hodiny nejvyšší hodinové prohry, další účasti na hře bude po danou hodinu Provozovatelem zamezeno.

Pro účely účasti na Technické hře je Sázející povinen se přihlásit do svého Uživatelského konta, a to za použití Účastnické karty, se kterou je povinen nakládat tak, aby se zabránilo jejímu zneužití a zpřístupnění neoprávněným

osobám. Provozovatel nenese žádnou odpovědnost za zneužití této karty, které bude způsobeno Sázejícím, resp. v důsledku porušení povinností ze strany Sázejícího.

Účast Hráče na Technické hře bude vždy po uplynutí 120 minut, resp. po lhůtě stanovené ZHH přerušena na dobu nejméně 15 minut, během které nebude Hráči účast na Technické hře umožněna. V případě, že se Účastník neúčastní Technické hry nejméně po dobu 15 minut, začíná doba dle tohoto článku vždy běžet od začátku. Pokud maximální doba účasti na Technické hře bude dovršena v průběhu započaté Hry Technické hry, bude účast Hráče na Technické hře ukončena až po skončení rozehrané Hry Technické hry. Účastnická karta je Účastníku hazardní hry vystavena bezplatně, stejně tak její první i druhý duplikát. Provozovatel může rozhodnout o zpoplacení třetího a dalších duplikátů Účastnické karty částkou 50,- Kč.

Prostřednictvím Koncového zařízení je Sázejícímu v souladu s § 13 Vyhlášky č.208/2017 Sb. umožněn tisk zůstatku konta. Povinnými údaji dokladu o zůstatku jsou: identifikační údaje Provozovatele, označení Herního prostoru, výrobní číslo herní pozice koncového zařízení, identifikační údaje Sázejícího, datum a čas vytištění a jedinečný identifikátor dokladu zůstatku konta.

Za předpokladu, že jednotlivé Technické hry obsahují bonusové hry, jejichž spuštění není spojeno s vložením další Sázky, nejsou tyto bonusové hry samostatným Herním kolem Technické hry, ale tvoří společně s hlavní hrou jedno Herní kolo Technické hry. V případě, že v průběhu jednoho Herního kola Technické hry je nutná aktivita Sázejícího, nemá volba Sázejícího vliv na výsledek Herního kola Technické hry.

V rámci marketingových akcí může Provozovatel nabízet Účastníkům hazardních hry marketingové bonusy. Marketingové bonusy nejsou vázány na hru.

4. Účast na Internetové technické hře

Internetové technické hry se může zúčastnit pouze fyzická osoba, která je starší 18 let, uzavřela s Provozovatelem Smlouvu, dokončila Registraci v souladu s § 77 ZHH (nestanoví-li tento Herní plán jinak) a které v účasti na Internetové technické hře dočasně nebrání nastavení jejich sebeomezujících opatření nebo jiná zákonná ustanovení.

Účast na Internetové technické hře je zakázána fyzickým osobám, které nemají bydliště na území ČR ve smyslu ustanovení § 4 odst. 2 a 3 ZHH.

Herní měnou stanovenou pro tento Herní plán je česká koruna (Kč, popř. CZK).

Nejvyšší hodinová prohra Internetové technické hry je 450.000 Kč. Pokud Sázející dosáhne v rámci jedné hodiny nejvyšší hodinové prohry, další účasti na hře bude po danou hodinu Provozovatelem zamezeno.

Pro účely účasti na Internetové technické hře je Účastník hazardní hry povinen se přihlásit do svého Konta prostřednictvím Online aplikace, a to za použití uživatelských údajů Účastníka hazardní hry. Účastník hazardní hry je oprávněn si kdykoliv změnit své heslo pro přístup ke Kontu, a to za Provozovatelem předem stanovených bezpečnostních podmínek. Účastník hazardní hry je povinen nakládat se svými uživatelskými údaji vždy tak, aby se zabránilo jejich zneužití a zpřístupnění neoprávněným osobám. Provozovatel nenese žádnou odpovědnost za zneužití uživatelských údajů, které bude způsobeno Účastníkem hazardní hry, resp. v důsledku porušení povinností ze strany Účastníka hazardní hry.

Účast Sázejícího na Internetové technické hře bude vždy po uplynutí 120 minut, resp. po lhůtě stanovené ZHH přerušena na dobu nejméně 15 minut, během které nebude Sázejícímu účast na Technické hře umožněna. V případě, že se Sázející neúčastní Technické hry nejméně po dobu 15 minut, začíná doba dle tohoto článku vždy běžet od začátku. Pokud maximální doba účasti na Internetové technické hře bude dovršena v průběhu započaté Hry Internetové technické hry, tj. Herní kolo Internetové technické hry nebude ukončeno, bude účast Sázejícího na této hře ukončena až po skončení této rozehrané Hry, tj. dokončení Herního kola této hry.

V případě, že v průběhu Herního kola Internetové technické hry dojde k výpadku internetového spojení, či jiné závadě nebo jiné skutečnosti (např. zavření okna internetového prohlížeče Sázejícím), na základě, které nebude zobrazeno nebo dokončeno rozehrané Herní kolo Internetové technické hry, bude Herní kolo Internetové technické hry dokončeno v závislosti na typu příslušné Internetové technické hry následovně:

- Internetová technická hra, u které není k dokončení Herního kola podmíněno akcí Sázejícího, se automaticky uzavře a její výsledek bude zobrazen ve výpisu Uzavřených sázek v Online aplikaci.
- Internetová technická hra, u které je k dokončení Herního kola nutná akce Sázejícího, bude Sázejícím dokončena po nejbližší přihlášení Sázejícího do Online aplikace, přičemž Herní kolo Internetové technické hry bude pokračovat od okamžiku, kdy došlo k jejímu přerušení.

Za předpokladu, že jednotlivé Internetové technické hry obsahují bonusové hry, jejichž spuštění není spojeno s vložením další Sázky, nejsou tyto bonusové hry samostatným Herním kolem Internetové technické hry, ale tvoří společně s hlavní hrou jedno Herní kolo Internetové technické hry. V případě, že v průběhu jednoho Herního kola Internetové technické hry je nutná aktivita Sázejícího, nemá volba Sázejícího vliv na výsledek Herního kola Internetové technické hry.

V rámci marketingových akcí může Provozovatel nabízet Účastníkům hazardních hry marketingové bonusy. Marketingové bonusy nejsou vázány na hru.

5. Uzavření Smlouvy a Registrace

Osoba mladší 18 let je ze zákona vyloučena z účasti na hazardní hře a Registrace jí tak nebude umožněna.

Aby se Zájemce o registraci mohl účastnit Internetové technické hry a/nebo Technické hry, je povinen uzavřít s Provozovatelem Smlouvu a následně dokončit proces Registrace dle pravidel stanovených tímto Herním plánem. Smlouvu s Provozovatelem lze uzavřít způsoby uvedenými v článku 5.1. (uzavření Smlouvy prostřednictvím Herního prostoru) a v článku 5.2. (uzavření Smlouvy prostřednictvím internetu) tohoto Herního plánu.

Po splnění podmínek stanovených v článku 5. tohoto Herního plánu a ověření a potvrzení zadaných Identifikačních a kontaktních údajů Provozovatelem je Účastník hazardních her oprávněn k plné účasti na Technické hře a Internetové technické hře, kdy pro účast na Technické hře není zaregistrování Bezhotovostní platební metody podmínkou.

Pokud Zájemce o registraci uvede do registračního formuláře číslo nebo jiný jedinečný identifikátor platebního prostředku, jehož je majitelem, popř. držitelem, bude mu při splnění podmínek pro registraci k Internetové technické hře zřízena peněženka „Internet“ v režimu Dočasného uživatelského konta, která v případě nedokončené registrace tohoto platebního prostředku bude zrušena uplynutím 30 dne od dne jejího zřízení.

Po podpisu Smlouvy musí být každý Zájemce o registraci fyzicky identifikována oproti dokladu totožnosti osobou pověřenou Provozovatelem nebo může Provozovatel využít zprostředkované identifikace dle § 10 AML zákona, případně převzít identifikaci dle § 11 téhož zákona, čímž odpadá povinnost Provozovatele osobu identifikovat fyzicky.

V rámci procesu Registrace může být rovněž udělen Zájemcem o registraci dobrovolný souhlas se zpracováním osobních údajů pro marketingové a jiné účely, který je získáván v souladu s právní úpravou ochrany osobních údajů. Neudělení souhlasu, případně jeho odvolání nemá vliv na poskytování služby, tedy na Registraci osoby o ní žádající.

5.1. Uzavření Smlouvy prostřednictvím Herního prostoru

Osoba žádající o registraci je pro účely registrace povinná:

- poskytnout provozovateli své Identifikační a kontaktní údaje spolu s údaji vyžadovanými AML zákonem a předložit platný průkaz totožnosti Poskytnuté údaje budou provozovatelem ověřeny v souladu s pravidly stanovenými AML zákonem a ZHH,
- jednotlivě si nastavit sebeomezující opatření v souladu s ustanovením § 15 odst. 2 ZHH, nebo jejich nastavení jednotlivě odmítnout.

Po účely Registrace jsou Zájemci o registraci ověřováni dálkovým způsobem. Po řádném splnění těchto povinností obdrží Zájemce o registraci Účastnickou kartu.

Zájemci o registraci, který je státním občanem ČR a dokončil proces Registrace, je zřízeno Konto a aktivována peněženka pro hru v prostředí land-based s názvem „Ostatní“.

Zájemci o registraci, který není státním občanem ČR a nelze ověřit dálkovým způsobem jeho totožnost a věk, je zřízeno Dočasné uživatelské konto pro Technickou hru v prostředí land-based, v rámci kterého je aktivována pouze peněženka „Ostatní pro hru v prostředí land-based.“

5.2. Uzavření Smlouvy prostřednictvím internetu

Zájemce o registraci může Smlouvu s Provozovatelem uzavřít rovněž prostřednictvím internetu na webových stránkách www.casino-kartac.cz, a to vyplněním registračního formuláře (poskytnutí Identifikačních a kontaktních údajů) a souhlasem se Všeobecnými obchodními podmínkami. Pomocí tlačítka „Vytvořit účet“ v Online aplikaci

Zájemce o registraci odešle Provozovateli vyplněný registrační formulář, přičemž jeho potvrzením pomocí aktivačního e-mailu vygenerovaného centrálním systémem Provozovatele je zřízeno Dočasné uživatelské konto pro účast na Internetové technické hře s peněženkou „Internet“. Pro účast na Technické hře provozované v herním prostoru je Účastník hazardní hry povinen splnit všechny podmínky stanovené v článku 5.1. pro účast na Technické hře, kdy po jejich splnění mu bude zřízena také peněženka „Ostatní“.

Pro účely Registrace je Zájemce o registraci povinen poskytnout Provozovateli své Identifikační a kontaktní údaje spolu s údaji vyžadovanými AML a jednotlivě si nastavit sebeomezující opatření dle ZHH nebo jejich nastavení jednotlivě odmítnout. Poskytnuté údaje budou provozovatelem ověřeny v souladu s pravidly stanovenými v ZHH a AML zákoně.

Pro účast na Internetové technické hře je Účastník hazardní hry povinen si zaregistrovat a nechat u Provozovatele ověřit také jedinečný identifikátor dané Bezhotovostní platební metody, a to pro registraci Bezhotovostní platební metody ve formě:

- platebního účtu, jehož je majitelem, a který je vedený u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru
- platební karty, jejíž je držitelem, a která je vydána právnickou osobou nebo společností, jež je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru
- jiného platebního prostředku, jejichž seznam Provozovatel předem zveřejní.

Pro účely ověření zaregistrované Bezhotovostní platební metody je Účastník hazardní hry povinen předložit Provozovateli podklady, na základě kterých ho bude možné identifikovat jako majitele, resp. držitele příslušné Bezhotovostní platební metody.

Ověření zaregistrovaného bankovního účtu může proběhnout jedním z následujících způsobů:

- On-line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků prostřednictvím příslušných funkcionalit v rámci Online aplikace
- Off-line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků z bankovního účtu Účastníka hazardní hry na bankovní účet Provozovatele

Ověření zaregistrované platební karty může proběhnout On-line transakcí (pokud daná platební karta podporuje ověření prostřednictvím mezinárodně uznávaného autentizačního prostředku).

V případě, že Účastník hazardní hry nesplní podmínky stanovené Provozovatelem pro ověření Bezhotovostní platební metody ve lhůtě 30 dnů, Provozovatel registraci takové Bezhotovostní platební metody zamítne.

Každý Účastník hazardní hry si může zaregistrovat a nechat ověřit několik různých Bezhotovostních platebních metod. V jeden okamžik bude aktivní vždy pouze jedna Bezhotovostní platební metoda.

5.3. Ostatní

Zájemce o registraci je povinen si buď jednotlivě nastavit – nebo jednotlivě odmítnout – sebeomezující opatření v souladu s § 15 odst. 2 ZHH. Bez tohoto jednotlivého nastavení/jednotlivého odmítnutí sebeomezujících opatření nelze proces registrace dokončit.

Účastníci hazardní hry si tato opatření musí zvolit nejpozději v okamžiku zřízení uživatelského konta. Sebeomezující opatření mohou být nastavena v hodinách, týdnech, měsících, či dokonce mohou spočívat v úplném omezení Uživatelského konta. Veškerá prvotní nastavení Sebeomezujících opatření nabývají účinnosti okamžikem jejich nastavení. Účastník hazardní hry může tato opatření rovněž následně měnit (tj. zvyšovat limity, snižovat limity, případně dané opatření úplně odmítnout). Změna opatření ve formě zmírnění opatření nabývá účinnosti 7 dnů po zadání požadavku na změnu ze strany účastníka hazardní hry. Změna ve formě zpřísnění opatření nabývá účinnosti neprodleně, avšak v každém případě nejpozději do 24 hodin od okamžiku změny Sebeomezujících opatření Účastníkem hazardní hry.

Sebeomezující opatření jsou následující:

1. maximální výše Sázek za 1 den,
2. maximální výše Sázek za 1 kalendářní měsíc,
3. maximální výše Čisté prohry za 1 den,
4. maximální výše Čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
5. maximální počet přihlášení do Konta za 1 kalendářní měsíc,
6. maximální dobu denního přihlášení na Kontu do jeho automatického odhlášení,
7. maximální dobu, po kterou Účastníkovi hazardní hry nebude umožněno zúčastnit se hazardní hry po jeho odhlášení z Konta.

Čistou prohrou se rozumí částka představující rozdíl mezi úhrnem všech Sázek a všech Výher a úhrnem všech proher v rámci daného druhu hazardní hry. Do čisté prohry se započítávají pouze Sázky do hazardní hry, v níž se o Výhře nebo prohře rozhodne v období 1 dne nebo 1 kalendářního měsíce, pro které si Účastník hazardní hry sebeomezující opatření stanovil.

Provozovatel je povinen svým technickým vybavením zabezpečit, aby Hráč nepřekročil svá nastavená sebeomezující opatření, zabezpečit, aby Hráč nepřekročil nejvyšší hodinovou prohru a rovněž přerušit účast Hráče na hazardní hře na dobu 15 minut v případě, že délka jeho účasti na hazardní hře dosáhne 120 minut.

Uzavřením Smlouvy Účastník hazardní hry potvrzuje, že se předem seznámil s platným zněním tohoto Herního plánu a pro případ Registrace k Internetové technické hře také s Online aplikací, díky které Účastník hazardní hry může uzavřít sázky, a Všeobecnými obchodními podmínkami zveřejněnými na webových stránkách Provozovatele. V případě rozporu mezi ustanoveními těchto dokumentů a ustanoveními Herního plánu mají přednost ustanovení tohoto Herního plánu. Uzavřením Smlouvy Účastník hazardní hry dále potvrzuje pravdivost a správnost údajů, které Provozovateli sdělil. Provozovatel neodpovídá za pravost, platnost a věcnou správnost dokumentů, které Zájemce o registraci předloží Provozovateli. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Provozovatel oprávněn takový dokument odmítnout nebo požadovat dodání dalších dokumentů.

Provozovatel může pro účely ZHH a AML zákona pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto článku, kopie dokladů předložených k identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl první identifikaci osoby žádající o registraci, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let.

Úspěšné dokončení registrace opravňuje Hráče k účasti na dalších hazardních hrách provozovaných Provozovatelem, a to za předpokladu splnění všech podmínek stanovených ZHH a příslušným herním plánem pro účast na příslušném druhu hazardní hry.

Po dokončení Registrace je Účastník hazardní hry zřízeno uživatelské Konto. Níže uvedená tabulka znázorňuje možnosti zřízení uživatelského Konta, resp. Dočasného uživatelského konta s ohledem na státní občanství, bydliště uvedené Zájemcem o registraci a Evidenci v registru obyvatel.

Státní občanství	Bydliště	Evidence v registru obyvatel	Uživatelské konto (účast podle způsobu provozování)		Dočasné uživatelské konto Technické hry
			Technická hra	Internetová technická hra*	
ČR	ČR	ANO	✓	✓	x
ČR	Mimo ČR	ANO	✓	x	x
Mimo ČR	ČR	ANO	✓	✓	x
Mimo ČR	ČR	NE	x	x	✓
Mimo ČR	Mimo ČR	NE	x	x	✓

* Zahrnuje i možnost zřízení dočasného uživatelského konta Internetové technické hry.

6. Dočasné uživatelské konto – Internetová technická hra

Zájemce o registraci vyplní prostřednictvím aplikace Provozovatele registrační formulář. Dočasné uživatelské konto Zájemci o registraci zřídí Provozovatel po odeslání řádně vyplněného registračního formuláře, v němž jsou uvedeny jednotlivé identifikační a kontaktní údaje a následném ověření věku 18 let.

Dočasné uživatelské konto – Internetová technická hra, resp. peněženka „Internet“ v tomto režimu může být aktivní nejdéle 30 dní a celkové vložené peněžní prostředky na toto konto, resp. na peněženku „Internet“ za tuto dobu nesmí přesáhnout částku 3.000,- Kč, a to ani v součtu jednotlivých vkladů.

Z Dočasného uživatelského konta, resp. z peněženky „Internet“ v režimu Dočasného uživatelského konta nelze vybírat peněžní prostředky ani výhry.

Dojde-li k úplné registraci Účastníka hazardní hry v souladu s článkem 5 tohoto herního plánu, je Provozovatel povinen ihned převést evidované peněžní nebo hrací prostředky z jeho Dočasného uživatelského konta na jeho Konto.

Pokud nedojde k dokončení Registrace, Dočasné uživatelské konto, resp. peněženka „Internet“ v tomto režimu, se zruší a Účastník hazardní hry budou do 7 dnů vráceny pouze nevyčerpané vklady z peněženky „Internet“ v režimu

Dočasněho uživatelského konta v souladu se ZHH na registrovaný platební prostředek. Po uplynutí maximální doby trvání Dočasněho uživatelského konta je Účastník hazardní hry povinen projít celým procesem Registrace znovu.

Pokud z jakéhokoli důvodu není možné zaslat nevyčerpaný vklad na registrovaný platební prostředek, vyzve Provozovatel prostřednictvím jakéhokoli kontaktního údaje Účastníka hazardní hry ke sdělení jednoznačného identifikátoru platebního prostředku (jehož je majitelem, popř. držitelem), na který mu bude tento vklad poukázán. V případě, že Účastník hazardní hry toto Provozovateli nesdělí, bude nevyčerpaný vklad vrácen poštovní poukázkou na korespondenční adresu, příp. na adresu bydliště uvedenou v registračním formuláři, a to nejpozději 7. dnem ode dne zrušení Dočasněho uživatelského konta, kdy od nevyčerpaného vkladu bude odečtena cena poštovní poukázky. Pokud bude nevyčerpaný vklad nižší než cena poštovní poukázky, nebude poštovní poukázka zaslána. Pokud z jakéhokoli důvodu nebude možné nevyčerpaný zůstatek Účastníkovi hazardní hry zaslat prostřednictvím poštovní poukázky, je Provozovatel povinen opakovaně vyzývat Účastníka hazardní hry prostřednictvím doporučeného dopisu zaslání na korespondenční adresu, příp. na adresu bydliště uvedenou v registračním formuláři ke sdělení jednoznačného identifikátoru platebního prostředku (jehož je majitelem, popř. držitelem), na který má být nevyčerpaný vklad poukázán, případně k vyzvednutí tohoto vkladu osobně v Herním prostoru Provozovatele, a to každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.

7. Dočasné uživatelské konto – Technická hra

Dočasné uživatelské konto – technická hra zřizuje Provozovatel Zájemci o registraci, který není státním občanem ČR a u něhož nelze ověřit totožnost a věk dálkovým způsobem. Tento Zájemce o registraci je pak po dokončení Registrace oprávněn účastnit se na Technické hře Provozovatele pouze v režimu Dočasněho uživatelského konta. Dočasné uživatelské konto – Technická hra, resp. peněženka „Ostatní“ v tomto režimu může být aktivní nejdéle po dobu nejdéle 90 dní od jeho zřízení. Účastník hazardní hry má možnost Dočasné uživatelské konto zrušené Účastníkem hazardní hry nebo po uplynutí lhůty 90 dnů opětne aktivovat tak, že podstoupí novou Registraci a úspěšně ji dokončí.

Ověření totožnosti Zájemce o registraci je provedeno za jeho fyzické přítomnosti na základě jím předloženého průkazu totožnosti. Jsou zaznamenány identifikační a kontaktní údaje spolu s dalšími údaji vyžadovanými AML zákonem. Současně je ověřena shoda podoby s vyobrazením v průkazu totožnosti.

Provozovatel může pro účely ZHH a AML zákona pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto článku, kopie dokladů předložených k identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl první identifikaci osoby žádající o registraci, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let.

Na Dočasném uživatelském kontu jsou evidovány peněžní prostředky Účastníka hazardní hry, zejména vklady, Sázky a Výhry, odděleně od peněžních prostředků ostatních Účastníků hazardní hry a Provozovatele.

Byly-li splněny veškeré zákonné podmínky pro úspěšné dokončení registrace dle ZHH, pak provozovatel zřídí Zájemci o registraci Dočasné uživatelské konto a následně mu i vydá jeho přístupové údaje k Uživatelskému kontu, popř. jiný přístupový prostředek, tedy Účastnickou kartu. Účastník hazardní hry bude následně oprávněn se přihlásit do Dočasněho uživatelského konta a jeho prostřednictvím se účastnit jakékoliv Technické hry provozované Provozovatelem pouze po předchozím vložení Účastnické karty do čtečky karet Koncového zařízení. V případě ztráty, či odcizení Účastnické karty tuto skutečnost Účastník hazardní hry neprodleně nahlásí Provozovateli, který Účastníku hazardní hry zablokuje původní Účastnickou kartu a vystaví kartu novou.

Vklady peněžních prostředků na Dočasné uživatelské konto:

- Dotace Dočasněho uživatelského konta, resp. peněženky „Ostatní“ se uskutečňuje hotovostně prostřednictvím Koncového zařízení.

Provozovatel je povinen peněžní prostředky převedené na Dočasné uživatelské konto v rozporu s tímto Herním plánem vrátit zpět.

Výběry peněžních prostředků z Dočasněho uživatelského konta:

- Výběr z Dočasněho uživatelského konta, resp. peněženky „Ostatní“, prostřednictvím obsluhy po ukončení Technické hry na Koncovém zařízení je umožněn přivolením obsluhy, která po ověření peněžní prostředky vyplátí

Každý Účastník hazardní hry je při vkladu nebo výběru peněžních prostředků v hotovosti z Dočasněho uživatelského konta povinen na vyžádání předložit Provozovateli platný průkaz totožnosti. V případě odmítnutí předložení je

Provozovatel oprávněn vklad či výběr hotovosti odmítnout, z důvodu povinnosti Provozovatele zajistit, aby nedošlo k výplatě peněžních prostředků jiné osobě než Účastníkovi hazardní hry, kterému bylo Dočasné uživatelské konto zřízeno.

Provozovatel si vyhrazuje právo stanovit i další bezpečnostní opatření vztahujícím se k vkladům a výběrům peněžních prostředků.

Dočasné uživatelské konto může být zrušeno jak na žádost Účastníka hazardní hry osobně v kterémkoli Herním prostoru Provozovatele, tak ze strany Provozovatele na základě vlastního rozhodnutí pro závažná porušení Herního plánu nebo v případě, že ze strany Účastníka hazardní hry dochází k poškozování majetku Provozovatele nebo hrubého porušování dobrých mravů. Provozovatel je povinen ve výpovědi uvést konkrétní důvod. Za ty se považuje:

- propojení mezi jednotlivými Účastníky hazardní hry, resp. jejich Dočasnými uživatelskými konty nebo Konty,
- jedna osoba má přístup k několika Dočasným uživatelským kontům/Kontům nebo že více osob má přístup k jednomu Dočasnému uživatelskému kontu/Kontu,
- propůjčení Účastnické karty a sdělení přihlašovacích údajů jiné osobě,
- ovlivnění hry, registračního či výplatního systému Provozovatele (např. neoprávněným zásahem do HW nebo SW Koncového zařízení, registračního systému Provozovatele, a to ve všech stádiích této trestné činnosti), a to i ve stádiu pokusu,
- znečištění, poškození, či zničení Koncového zařízení (úmyslný fyzický atak na Koncové zařízení – např. mechanické rozbití monitoru či jiných částí, úmyslné nalití tekutiny do Koncového zařízení apod.),
- znečištění, poškození, či zničení vybavení Herního prostoru, vč. obslužných prostorů,
- nevhodné chování, které obtěžuje ostatní návštěvníky Herního prostoru,
- fyzický atak obsluhy či ostatních návštěvníků Herního prostoru.

V případě, že Účastník hazardní hry k okamžiku ukončení Dočasného uživatelského konta z důvodu uplynutí zákonné doby jeho trvání disponuje na tomto svém kontu peněžními prostředky, vyplátí Provozovatel Účastníkovi takový zůstatek v hotovosti v rámci Herního prostoru. Pokud nedojde k výplatě takového zůstatku přímo v Herním prostoru, pak Provozovatel vyzve Účastníka prostřednictvím jakéhokoliv kontaktního údaje, popř. osobně, aby si zůstatek vyzvedl v kterémkoliv Herním prostoru, nebo aby sdělil Provozovateli jedinečný identifikátor platebního účtu vedeného u osoby oprávněné poskytovat platební služby v členském státě EU nebo ve státě, který je smluvním státem Dohody o Evropském hospodářském prostoru, a to ve lhůtě 30 dnů. V případě, že Účastník hazardní hry neuvede číslo platebního účtu ani po následné výzvě Provozovatele, je Provozovatel povinen vzhledem k délce promlčecí lhůty u bezdůvodného obohacení opakovaně každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů prostřednictvím doporučeného dopisu zaslání na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče žádat Hráče o sdělení způsobu výplaty zůstatku. Případné náklady účtované poskytovatelem platebních služeb na zaslání peněžního zůstatku na Dočasném uživatelském kontě na platební účet či náklady účtované přepravníkem na zaslání výzev prostřednictvím doporučených dopisů budou odečteny od zůstatku na Dočasném uživatelském kontě. Provozovatel není povinen vyzývat Účastníka prostřednictvím doporučeného dopisu v případě, že zůstatek na Dočasném uživatelském kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravníkem na zaslání doporučeného dopisu.

Stejný postup při rušení Dočasného uživatelského konta se užije také v případě, kdy je Dočasné uživatelské konto rušeno na základě žádosti Účastníka hazardní hry nebo kdy je Dočasné uživatelské konto rušeno na základě odůvodněného rozhodnutí Provozovatele.

V případě zrušení Dočasného uživatelského konta z důvodu prokázaného podvodného jednání ztrácí Účastník hazardní hry nárok na výplatu veškerých prostředků, které byly tímto podvodným jednáním dosaženy. Takové peněžní prostředky budou z Dočasného uživatelského konta odečteny před jeho zrušením, o odečtení bude Účastník hazardní hry písemně informován.

8. Konto

Po dokončení Registrace bude Účastníkovi hazardní hry zřízeno Konto. Na Kontě jsou evidovány peněžní prostředky Účastníka hazardní hry, zejména vklady, Sázky a Výhry, oddělené od peněžních prostředků ostatních účastníků hazardní hry a Provozovatele. Peněžní prostředky na Kontě Účastníka hazardní hry nejsou úročeny. Každý Účastník hazardní hry je oprávněn mít u Provozovatele pouze jedno Konto.

Pro účast na Internetové technické hře se Účastník hazardní hry přihlašuje na Konto svými uživatelskými údaji, a to prostřednictvím Online aplikace.

Pro účast na Technické hře se Účastník hazardní hry přihlašuje na Konto vložení Účastnické karty do Koncového zařízení.

Součástí Konta jsou dvě peněženky s oddělenými peněžními zůstatky:

- Peněženka „Internet“ slouží k evidenci peněžních prostředků, zejména vkladů, výplat, Sázek a Výher z hazardních her provozovaných prostřednictvím internetu,
- Peněženka „Ostatní“ slouží k evidenci peněžních prostředků, zejména vkladů, výplat, Sázek a Výher z hazardních her provozovaných v prostředí land-based, tzn. v Herních prostorech Provozovatele.

Aktivní mohou být pouze zůstatky/peněženky takového typu hazardní hry, k níž se Účastník hazardní hry řádně zaregistroval/dokončil u Provozovatele Registraci.

Vklady a výběry peněžních prostředků

Peněžní prostředky lze na Konto u Technické hry vložit prostřednictvím Koncového zařízení do akceptoru mincí/bankovek po přihlášení se do Konta pomocí Účastnické karty na daném koncovém zařízení.

Vklady a výběry peněžních prostředků lze na Konto u Internetové technické hry realizovat pouze bezhotovostním převodem peněžních prostředků za použití aktivní Bezhotovostní platební metody v Online aplikaci.

Převod peněžních prostředků mezi peněženkami „Internet“ a „Ostatní“ není možný.

Provozovatel je povinen peněžní prostředky převedené na Konto v rozporu s tímto Herním plánem vrátit zpět.

Výběry peněžních prostředků z Konta, resp. peněženky „Ostatní“ je možný pouze prostřednictvím přivoláním obsluhy po ukončení Technické hry na Koncovém zařízení.

Každý Účastník hazardní hry je při výběru peněžních prostředků v hotovosti z Konta prostřednictvím obsluhy v Herním prostoru povinen na vyžádání předložit Provozovateli platný průkaz totožnosti. V případě odmítnutí předložení je Provozovatel oprávněn výběr hotovosti odmítnout, z důvodu povinnosti Provozovatele zajistit, aby nedošlo k výplatě peněžních prostředků jiné osobě než Účastníkovi hazardní hry, kterému bylo Dočasné uživatelské konto zřízeno.

Provozovatel si vyhrazuje právo stanovit i další bezpečnostní opatření vztahujícím se k výběrům peněžních prostředků.

Účastník hazardní hry není oprávněn využívat peněžní prostředky evidované na Kontě jiným způsobem (peněžní transakce, legalizace původu peněžních prostředků apod.), než výhradně k úhradě Sázky na Hazardní hry, resp. k aktivní účasti na Hazardní hře. V případě, že Účastník hazardní hry z Konta opakovaně vybírá vložené peněžní prostředky, aniž by sloužili k úhradě Sázky, má Provozovatel právo na náhradu všech jeho nákladů vzniklých při těchto transakcích.

Konto může být zrušeno jak na žádost Účastníka hazardní hry písemně na adresu Provozovatele nebo osobně v kterémkoli Herním prostoru Provozovatele, tak ze strany Provozovatele na základě jeho vlastního rozhodnutí pro závažná porušení Herního plánu nebo v případě, že ze strany Účastníka hazardní hry dochází k poškozování majetku Provozovatele nebo hrubého porušování dobrých mravů. Provozovatel je povinen ve výpovědi uvést konkrétní důvod. Za ty se považuje:

- propojení mezi jednotlivými Účastníky hazardní hry, resp. jejich Dočasnými uživatelskými konty nebo Konty,
- jedna osoba má přístup k několika Dočasným uživatelským kontům/Kontům nebo že více osob má přístup k jednomu Dočasnému uživatelskému kontu/Kontu,
- propůjčení Účastnické karty a sdělení přihlašovacích údajů jiné osobě,
- ovlivnění hry, registračního či výplatního systému Provozovatele (např. neoprávněným zásahem do HW nebo SW Koncového zařízení, registračního systému Provozovatele, a to ve všech stádiích této trestné činnosti), a to i ve stádiu pokusu,
- znečištění, poškození, či zničení Koncového zařízení (úmyslný fyzický atak na Koncové zařízení – např. mechanické rozbití monitoru či jiných částí, úmyslné nalití tekutiny do Koncového zařízení apod.),
- znečištění, poškození, či zničení vybavení Herního prostoru, vč. obslužných prostorů,
- nevhodné chování, které obtěžuje ostatní návštěvníky Herního prostoru,
- fyzický atak obsluhy či ostatních návštěvníků Herního prostoru.

Konto může být zrušeno na základě žádosti Účastníka hazardní hry, odůvodněného rozhodnutí Provozovatele nebo z dalších důvodů vymezených tímto Herním plánem. V případě, že Účastník hazardní hry k okamžiku ukončení Konta disponuje na tomto svém Kontu peněžními prostředky, vyplatí Provozovatel Účastníkovi takový zůstatek v hotovosti v rámci Herního prostoru. Pokud nedojde k výplatě takového zůstatku přímo v Herním prostoru, pak Provozovatel vyzve Účastníka prostřednictvím jakéhokoliv kontaktního údaje, popř. osobně, aby si zůstatek vyzvedl v kterémkoliv Herním prostoru, nebo aby sdělil Provozovateli jedinečný identifikátor platebního účtu vedeného u osoby oprávněné poskytovat platební služby v členském státě EU nebo ve státě, který je smluvním státem Dohody o Evropském hospodářském prostoru, a to ve lhůtě 30 dnů. V případě, že Účastník hazardní hry neuvede číslo

platebního účtu ani po následné výzvě Provozovatele, je Provozovatel povinen vzhledem k délce promíšeční lhůty u bezdůvodného obohacení opakovaně každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodně pro promíšení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů prostřednictvím doporučeného dopisu zaslání na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče žádat Hráče o sdělení způsobu výplaty zůstatku. Případné náklady účtované poskytovatelem platebních služeb na zaslání peněžního zůstatku na Kontě na platební účet či náklady účtované přepravcem na zaslání výzev prostřednictvím doporučených dopisů budou odečteny od zůstatku na Kontě. Provozovatel není povinen vyzývat Účastníka prostřednictvím doporučeného dopisu v případě, že zůstatek na Kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravcem na zaslání doporučeného dopisu.

V případě zrušení Konta z důvodu prokázaného podvodného jednání ztrácí Účastník hazardní hry nárok na výplatu veškerých prostředků, které byly tímto podvodným jednáním dosaženy. Takové peněžní prostředky budou z Konta odečteny před jeho zrušením, o odečtení bude Účastník hazardní hry písemně informován.

Účastník hazardní hry má možnost Konto zrušené Účastníkem hazardní hry opětovně aktivovat tak, že podstoupí novou Registraci a úspěšně ji dokončí.

9. Uzavírání sázek na Internetovou technickou hru

Uzavírání sázek na Internetovou technickou hru je možné provádět pomocí Online aplikace dostupné na internetových stránkách Provozovatele. Herní měnou je Kč. Provozovatel umožní Účastníku hazardní hry účast na Internetových technických hrách, které jsou součástí tohoto Herního Plánu.

Podmínkou pro Uzavření sázky na Internetovou technickou hru je přihlášení do Online aplikace Provozovatele, a to vyplněním uživatelských údajů Účastníka hazardní hry. Po přihlášení Účastníka hazardní hry do Online aplikace Provozovatele je možné vybrat Internetovou technickou hru, které se má Účastník hazardní hry účastnit. Pravidla a způsob hry jednotlivých Internetových technických her jsou součástí tohoto Herního plánu.

Každému Účastníku hazardní hry je veden záznam o jeho herních aktivitách na Internetových technických hrách. Záznam je zobrazen po přihlášení do Online aplikace.

Sázka na Internetovou technickou hru je Účastníkem hazardní hry uhrazena odečtením příslušné peněžní částky z Konta v okamžiku zahájení herního kola Internetové technické hry. Provozovatel má právo příjem Sázek na jakoukoliv z Internetových technických her kdykoliv pozastavit, a to i bez uvedení důvodu.

Informační povinnost:

Provozovatel je povinen na internetové stránce, na níž je Internetová technická provozována čitelným a pro Účastníka hazardní hry kdykoliv dostupným způsobem zveřejnit zejména ukazatel délky účasti na hazardní hře viditelným po celou dobu účasti na hazardní hře, zůstatek na Kontu Účastníka hazardní hry a přehled čistých proher.

V rámci Online aplikace je pro každou Internetovou technickou hru dostupná nápověda. V případě rozporu mezi konkrétní nápovědou a pravidly příslušné Internetové hry upravenými v tomto Herním plánu, mají přednost ustanovení tohoto Herního plánu. Terminologie použitá v nápovědě, v tomto Herním plánu, resp. v konkrétní Internetové technické hře, může vykazovat drobné odlišnosti, nicméně její význam je vždy zachován a je zřejmý. Výše Sázky pro jednotlivé Internetové technické hry je vždy uvedena v českých korunách. V případě jakýchkoli pochybností Účastníka hazardní hry o významu či smyslu nápovědy nebo terminologie použité v konkrétní Internetové technické hře je Účastník hazardní hry povinen předem kontaktovat Provozovatele a požadovat upřesnění.

10. Uzavírání sázek na Technickou hru

Uzavírání sázek na Technickou hru je možné provádět pouze prostřednictvím Koncového zařízení Provozovatele. Herní měnou je Kč. Provozovatel umožní Účastníku hazardní hry účast na Technických hrách, které jsou součástí tohoto Herního Plánu.

Pro dosažení výhry musí Hráč uskutečnit Sázku a splnit další podmínky stanovené tímto herním plánem. Výše Sázky, počet výher a jejich jednotlivá a úhrnná cena jsou určeny herním plánem konkrétní Technické hry.

Všechna koncová zařízení umístěná v Herních prostorách přijímají – po splnění zákonných podmínek ze strany Hráče – hotovost. Peněžní prostředky lze do koncového zařízení vložit až po úspěšném přihlášení se k Uživatelskému kontu pomocí Účastnické karty. Objem peněžních prostředků, které Hráč vložil do koncového

zařízení, je zobrazen na obrazovce koncového zařízení v poli Kredit. Pole Kredit se tímto stává součástí Uživatelského konta. Do pole Kredit nelze přesunout zbývající prostředky evidované na zůstatku Uživatelského konta. Hráči je zůstatek na jeho Uživatelském kontu vyplacen po ukončení účasti na koncovém zařízení před opuštěním Herního prostoru.

Nejvyšší Sázka do jedné Hry nepřekročí hodnotu 1.000 Kč. Přesná hodnota nejvyšší Sázky do každé konkrétní Technické hry, která je součástí nabídky Technické hry, je stanovena herním plánem jedné každé Technické hry.

Hru je možné spustit jen, pokud je Hráč na koncovém zařízení přihlášen do svého Uživatelského konta, popř. Dočasného uživatelského konta a v poli Kredit má dostatečnou sumu pro zvolenou Sázku. Poté, co si Hráč vybere konkrétní Technickou hru, navolí výši své Sázky. Ta se zmáčknutím tlačítka Start odečte z pole Kredit a opticky znázorněné válce se začnou otáčet a následně se zobrazí informace o Výhře nebo prohře. Tímto dojde k odehrání jedné Hry. Uzavřením Sázky Hráč uznává ustanovení herního plánu konkrétní Technické hry za závazná.

Maximální výše Sázky se řídí herním plánem jednotlivých Technických her. U některých technických her může Hráč zvolit i počet herních linií a výši Sázky na každou z nich, nebo celkovou Sázku na Hru.

Každá Sázka, Výhra, vklad i výplata peněžních prostředků jsou registrovány a archivovány v centrálním registračním systému Provozovatele pro případnou reklamaci ze strany Účastníka hazardní hry nebo pro případnou kontrolu ze strany dozorujících orgánů.

Provozovatel provádí identifikaci každého návštěvníka při jeho vstupu do Herního prostoru, kdy zároveň ověřuje jeho věk. Za účelem vedení evidence je návštěvník povinen prokázat svoji totožnost, způsob provádění identifikace a uchovávání údajů se řídí AML zákonem. Provozovatel vede denní evidenci všech návštěvníků.

11. Limity Internetové technické hry a Technické hry

Všechny limity Internetových technických her a Technických her, a to včetně:

- (a) minimální a maximální výše Sázky na jedno kolo Internetové technické hry nebo technické hry
 - (b) limitu statistické průměrné hodinové prohry na jednu Internetovou technickou hru nebo Technickou hru
 - (c) výše minimálního výherního podílu jsou uvedeny u jednotlivých popisů Internetových technických her a technických her,
- které jsou součástí tohoto Herního plánu.

Maximální Výhra v rámci jednoho Herního kola Internetové technické hry nebo Technické hry je vždy stanovena jako maximální částka, kterou vyžaduje ZHH.

12. Výplata výhry, nárok na výhru a výplata peněžních prostředků

Účastník hazardní hry má nárok na Výhru v případě, že dosáhl výherní kombinaci, která je nutná dle pravidel příslušné Internetové technické hry nebo Technické hry k dosažení Výhry a zároveň nebyl porušen žádným způsobem Herní plán.

Výhra z Internetové technické hry je připisována na Konto Účastníka hazardní hry bezprostředně poté, co jsou splněny podmínky nároku na Výhru, nejpozději do 60 dnů ode dne vzniku nároku na výhru. Výplatou Výhry se rozumí připsání peněžní částky odpovídající Výhře na Konto Účastníka hazardní hry.

Výplatou Výhry z Technické hry se rozumí připsání peněžních prostředků na Konto/Dočasné uživatelské konto, resp. do pole kredit a je realizována automaticky bezprostředně poté, co jsou splněny podmínky nároku na Výhru, nejpozději do 60 dnů ode dne vzniku nároku na výhru. Peněžní prostředky evidované v poli kredit lze vyplatit v hotovosti prostřednictvím obsluhy Herního prostoru.

Výplata peněžních prostředků z Uživatelského konta je možná kdykoliv po ukončení předchozí Hry a před zahájením další Hry pomocí tlačítka „Vyplatit“, přičemž koncové zařízení Hráče odhlásí, uvolní zasunutou Účastnickou kartu a vytiskne se doklad o zůstatku na Uživatelském kontu po předložení Účastnické karty. Obsluha následně peněžní prostředky z Uživatelského konta vyplatí na pokladně Herního prostoru. Výplata peněžních prostředků z Uživatelského konta je rovněž možná pomocí výplatního klíče obsluhy, kdy je na koncovém zařízení vytištěn doklad o zůstatku na Uživatelském kontě. Obsluha na pokladně Hráči zůstatek Uživatelského konta vyplatí po předložení Účastnické karty. Pokud dojde k vytažení Účastnické karty z koncového zařízení, je na displeji tohoto zařízení zobrazeno oznámení o vytištění dokladu o zůstatku na Uživatelském kontě a koncové zařízení vytiskne doklad o zůstatku na Uživatelském kontě a Hráče odhlásí.

Hodnota z pole Kredit je následně v koncovém zařízení zapsána na elektronická počítačla. Přímou výplatu peněžních prostředků zobrazených v poli Kredit koncové zařízení neumožňuje.

Všechny Výhry se řídí platnou Výherní tabulkou pro danou Hru a Sázku. Výherní tabulky jsou zobrazeny v pravidlech jednotlivých Technických her tohoto herního plánu či na obrazovce v jednotlivých Technických hrách, kde jsou dynamicky měněny pro danou Sázku.

Výplata peněžních prostředků v hotovosti se uskutečňuje ihned v Herním prostoru, kde byl požadavek na výplatu vznesen. Pokud není z jakýchkoli důvodů možné peněžní prostředky vyplatit, vystaví odpovědný pracovník Herního prostoru Účastníka hazardní hry potvrzení o nevyplacení peněžních prostředků a dohodne s ním náhradní termín výplaty. Na žádost Účastníka hazardní hry je možné tyto peněžní prostředky zaslat bezhotovostně na jeho účet. Peněžní prostředky v hotovosti lze vyplatit pouze do výše 270 000 Kč za jeden kalendářní den.

Výhra je neplatná v případech, kdy je vyvolána technickou chybou (chyba herního systému, hardwarová chyba), respektive pokud herní systém v důsledku technické chyby vykázal vznik nároku na výhru přesto, že tento nárok vznikl neoprávněně a pro Účastníka byla tato technická chyba, respektive neoprávněné připsání výhry, seznatelné nebo pokud herní systém v důsledku neoprávněného zásahu Hráče do softwaru vykázal vznik nároku na výhru přesto, že mu tento nevznikl.

Případnou reklamaci výhry či poruchy koncového zařízení vyřizuje obsluha Provozovatele.

V případě poruchy koncového zařízení v průběhu Hry je tato Hra považována za nedokončenou. Toto pravidlo neplatí v případě, že už byl zobrazen výsledek alespoň části Hry. Po obnovení funkčnosti koncového zařízení je vrácena Sázka na danou hru. Hra je ukončena zobrazením informace o výhře nebo prohře a až následně dochází k přičtení do pole Kredit.

V případě, že koncové zařízení ztratí spojení s centrálním registračním systémem Provozovatele, zobrazí koncové zařízení odpovídající hlášení. Technická podpora Provozovatele se nejprve pokusí obnovit spojení s centrálním registračním systémem Provozovatele, a pokud bude neúspěšná, pak výplatu musí uskutečnit ručně obsluha. V takovémto případě obsluha nejprve opíše stav pole Kredit z koncového zařízení do své dokumentace, následně elektronickým klíčem pole Kredit na koncovém zařízení vynuluje (pro interní účetnictví samotného koncového zařízení toto představuje výplatu peněžních prostředků z pole Kredit) a na pokladně zjištěný stav pole Kredit z koncového zařízení Hráči vyplatí. Současně dojde k zaevidování této výplaty do transakční historie Uživatelského konta.

Provozovatel vyplatí pouze peněžní prostředky dosažené řádným způsobem. Provozovatel je oprávněn nevyplatit peněžní prostředky dosažené prokázaným ovlivněním Hry Hráčem, registračního či výplatního systému Provozovatele Hráčem nebo při poškození, či zničení koncového zařízení Hráčem.

13. Popis Koncového zařízení a průběh hry

CLS je koncové zařízení připojené on-line na Centrální serverový systém dle § 42, odst. 4 ZHH. Herní průběh všech Technických her je řízen RNG, umístěném na této centrále herního systému. Pokud není koncové zařízení připojeno on-line k centrální jednotce, není možné hrát žádné Technické hry a je zobrazeno chybové hlášení.

Koncové zařízení je vybaveno dvěma nebo více obrazovkami. Spodní obrazovka je dotyková a slouží k ovládání a nastavení Technických her. Vrchní slouží jako informační pro zobrazení výherních tabulek a informací o dané Hře Technické hry. K vložení peněžních prostředků na Uživatelské konto slouží akceptor bankovek a akceptor mincí, standardně osazený v každém koncovém zařízení.

OVLÁDACÍ PRVKY SYSTÉMU TOUCH SCREEN, HLAVNÍ OVLÁDACÍ TLAČÍTKA A ZÁKLADNÍ HERNÍ FUNKCE:

PŘIHLÁSIT: pouze v idle stavu koncového zařízení bez přihlášení, po stisknutí je Účastník vyzván k vložení karty do koncového zařízení. Tato výzva po 3 sekundách zmizí.

ODHLÁSIT: odhlásí aktuálního Hráče a uvolní Účastnickou kartu pro vysunutí. Hráč je vyzván k vyjmutí Účastnické karty a kontaktování obsluhy pro výplatu peněžních prostředků. V případě, že v době stisknutí tlačítka odhlásit nebyl kredit nulový, je přidán standardní zámek pro výplatu. Koncové zařízení je tímto zablokováno do doby, než na něm obsluha Herního prostoru neprovede výplatu peněžních prostředků z Uživatelského konta, anebo než se na takovém koncovém zařízení nepřihlásí stejný Hráč pomocí své Účastnické karty.

IKONA UŽIVATEL: aktivní pouze po přihlášení, po stisku zobrazí tabulku s nastavenými limity sebeomezujících opatření

VLAJKA: mění jazykovou mutaci

INFO: zobrazení informací o hře

SPUSTIT: spouští zvolenou Technickou hru

KREDIT: aktuální stav, zde se zobrazuje celková výše vložených peněžních prostředků, 1 kredit odpovídá 1 Kč vkladu

VYPLATIT: Zobrazí informaci: Pro výplatu peněžních prostředků zavolejte obsluhu

MENU: odchod ze hry zpět do hlavního menu koncového zařízení

AUTOSTART: začátek automatické hry do vyčerpání kreditu nebo ukončení automatické hry opětovným stiskem

START: spouští Hru zvolené Technické hry

VÝHRA: zde je zobrazena aktuální obdržená výhra

SÁZKA: aktuální sázka na Hru

SÁZKA + / - : Zvýšení/snížení Sázky

LINIE + / - : Zvýšení/snížení počtu aktivních herních linií

MAX SÁZKA: volba maximální možné sázky na Hru

i (INFO): zobrazuje základní informace o dané Technické hře, v menu zobrazuje herní plán

ZVUK: volba mezi třemi základními úrovněmi hlasitosti

INFORMACE O VÝŠI ČISTÉ PROHRY + HERNÍHO ČASU: zobrazuje informace o aktuálním čerpání herního času a aktuální výši měsíční a denní čisté prohry. Herní čas je počítán po vteřinách, zobrazení je ovšem ve formátu HH:MM. Aktuální výše čisté prohry je v absolutní hodnotě, kladnou nebo zápornou hodnotu určuje směr šipky před hodnotou - ↑kladná hodnota, ↓záporná hodnota. Po kliknutí na ikonu (i) se zobrazí historie denních a měsíčních proher.

Ikony všech volitelných Technických her jsou zobrazené v hlavním menu Koncového zařízení. Technickou hru je možné zvolit pomocí tlačítka START, dotykem na tlačítko SPUSTIT nebo dotykem na ikonu dané Technické hry.

Spuštění a ukončení Hry Technické hry: Hru je možné spustit jen, pokud je dostatečná suma v poličku KREDIT pro zvolenou Sázku. Po navolení Sázky a zmáčknutí tlačítka START se odečte zvolená Sázka z polička KREDIT a začnou se otáčet opticky znázorněné válce. Pokud se po zastavení na válcích zobrazí alespoň jedna výherní kombinace znázorněná ve výherní tabulce, příslušná Výhra se připsá do polička VÝHRA. Tlačítkem PŘIPSAT může Hráč Hru kdykoliv opustit a Výhru připsat z polička VÝHRA do polička KREDIT. Pokud je Hra v režimu AUTOSTART, je Výhra automaticky převedena z pole VÝHRA do pole KREDIT. Pokud na válcích po zastavení není žádná výherní kombinace, je Hra považována za ukončenou.

AUTOSTART: Po zmáčknutí tlačítka AUTOSTART nebo volbě AUTOSTART na dotykové obrazovce, přístroj automaticky pokračuje ve hře, dokud nevyčerpá kredit, není sázkou porušeno ustanovení ZHH nebo není opětovně stisknuto tlačítko AUTOSTART nebo volba AUTOSTART na dotykové obrazovce.

14. Stížnosti a reklamace

Účastník hazardní hry je povinen kontrolovat správnost veškerých transakcí na svém Kontě/Dočasném uživatelském kontě. Ve vlastním zájmu Účastníka hazardní hry je, aby Provozovatele informoval o veškerých nesrovnalostech týkajících se těchto transakcí.

Účastníci hazardní hry jsou oprávněni podávat stížnosti nebo reklamace vždy nejpozději do 6 měsíců od vzniku rozhodné skutečnosti, která je důvodem stížnosti nebo reklamace. Tím není dotčeno právo na uplatnění nároku na výhru ve lhůtě 1 roku, pokud by nedošlo k připsání Výhry automaticky. Každá taková stížnost nebo reklamace musí být Provozovateli doručena nejpozději poslední den lhůty pro její podání dle tohoto článku.

Stížnost nebo reklamace musí obsahovat identifikační údaje Účastníka hazardní hry (jméno, příjmení datum narození, tel. číslo a e-mail), název Internetové technické hry nebo Technické hry, čas reklamované události, příp. reklamovanou částku a samotný popis stížnosti nebo reklamace.

Stížnost nebo reklamaci týkající se Internetové technické hry dle tohoto Herního plánu je Účastník hazardní hry povinen zaslat Provozovateli e-mailem na adresu zákaznické podpory: podpora@casino-kartac.cz nebo písemně na adresu Provozovatele.

Stížnost nebo reklamaci týkající se Technické hry provozované dle tohoto Herního plánu je Účastník hazardní hry povinen podat u obsluhy Herního prostoru, na níž došlo k rozhodné skutečnosti.

Účastník hazardní hry obdrží potvrzení o přijetí reklamace stejným způsobem, jakým byla reklamace podána.

Důvody k reklamaci jsou zejména následující:

- ze strany Provozovatele došlo vlivem přerušení internetového spojení, příp. poruchy Online aplikace k porušení ustanovení Herního plánu nebo Všeobecných obchodních podmínek,
- Účastník hazardní hry nebyla řádně připsána vložená částka nebo dosažená výhra,
- Účastník hazardní hry rozporuje vsazenou částku nebo průběh hry,
- Účastník hazardní hry rozporuje stržení neoprávněně připsané výhry,
- Účastník hazardní hry se domnívá, že jeho Konto/Dočasné uživatelské konto bylo zablokováno nebo deaktivováno neoprávněně,
- Účastník hazardní hry má podezření na napadení svého Konta/Dočasného uživatelského konta neoprávněným uživatelem.

Pro vyhodnocování stížnosti nebo reklamace jsou určující údaje uložené v centrálním systému Provozovatele.

Provozovatel odůvodněnou reklamaci či stížnost prověří a do 30 dnů oznámí Účastník hazardní hry výsledek. Proti vyřízení reklamace může Hráč podat provozovateli námitky ve lhůtě patnácti dní od doby, kdy byl vyrozuměn o výsledku reklamačního řízení. O námitce rozhodne provozní ředitel Provozovatele.

V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Účastníkem hazardní hry jako spotřebitelem ke vzniku spotřebitelského sporu ve spojení s jeho účastí na Internetové technické hře nebo Technické hře, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může Účastník hazardní hry podat návrh na mimosoudní řešení takového sporu určenému subjektu mimosoudního řešení spotřebitelských sporů, kterým je: Česká obchodní inspekce, Ústřední inspektorát – oddělení ADR, Štěpánská 15, 120 00 Praha 2, email: adr@coi.cz, web: adr.coi.cz. Spotřebitel může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

Právním rozhodným pro poměr mezi Účastníkem hazardní hry a Provozovatelem je právo České republiky. Pokud případný spor mezi Účastníkem hazardní hry a Provozovatelem nebude vyřešen smírnou cestou, jsou k řešení takových sporů příslušné obecné soudy České republiky, jejichž místní příslušnost je dána adresou sídla Provozovatele.

15. Přechodná a závěrečná ustanovení

Účastník hazardní hry je povinen dodržovat kromě ustanovení tohoto Herního plánu také veškeré obecně závazné předpisy, které se na jeho účast na Internetové technické hře a Technické hře vztahují.

V situacích neupravených tímto Herním plánem nebo v případě jeho rozdílného výkladu Účastníkem hazardní hry a Provozovatelem je závazné rozhodnutí Provozovatele.

Právní vztah mezi Provozovatelem a Účastníkem hazardní hry se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Účastníkem hazardní hry bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu ČR.

Provozovatel je povinen, vyjma zákonem stanovených výjimek, zachovávat mlčenlivost o Účastnících hazardní hry a jejich účasti na hazardní hře. Povinnost zachovávat mlčenlivost se nevztahuje na případy, kdy Účastník hazardní hry zproští Provozovatele povinnosti mlčenlivosti. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda Účastník hazardní hry získal Výhru v souladu s Herním plánem.

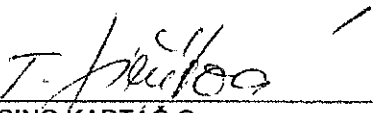
Účastník hazardní hry bere na vědomí, že v případech stanovených AML zákonem je Provozovatel povinen a současně oprávněn zjišťovat, evidovat, uchovávat, případně jinak zpracovávat jeho osobní údaje, a to v souladu s právní úpravou ochrany osobních údajů.

Provozovatel zpracovává a uchovává osobní údaje Účastníků hazardní hry plně v souladu s právními předpisy upravujícími ochranu osobních údajů.

Tento Herní plán nabývá účinnosti dnem právní moci rozhodnutí MFČR, ve kterém byl tento Herní plán schválen.

Veškeré změny a doplňky tohoto herního plánu musí být vždy schváleny MFČR.

V Ostravě, dne 29.6.2020


CASINO KARTÁČ Group a.s.
i.s. Mgr. Tamara Jiříková

ZVLÁŠTNÍ ČÁST PRO TECHNICKOU HRU

PRAVIDLA A POPIS HER TECHNICKÉ HRY

JACKPOTS: Prémiová hra Jackpots je nastavena v centrálním herním systému jako centrální prémiová hra pro Technické hry, to znamená, že prémiovou hru může dle nastavení obsahovat každé koncové zařízení s balíkem her níže uvedených připojených do herního systému KAJOT VLT +.

Prémiová hra Jackpots zahrnuje tři druhy prémiových výher – BRONZE, SILVER a GOLD, kdy jednu z těchto prémiových výher Hráč náhodně vyhrává.

Celkový příspěvek do prémiové hry se kumuluje podle nastaveného procenta (0,1 až 5 %) ze sázky do hazardních her ze všech aktivních koncových zařízení herního systému KAJOT VLT + zapojených do prémiové hry. Nárůst příspěvků do všech druhů aktivní a vedlejší prémiové hry (běží na pozadí systému) je nastaven zvlášť. Příspěvky do jednotlivých druhů prémiové hry se nastavují pro každý druh zvlášť (0–100 % z celkového příspěvku do aktivní prémiové hry pro aktivní jackpot a 0–100 % z celkového příspěvku do vedlejší prémiové hry pro budoucí jackpot). Maximální hodnota výhry prémiové hry nepřekročí v součtu s výhrou, kterou hráč obdržel ve hře, v rámci, které byl Jackpot aktivován 500.000 Kč v herním prostoru kasina. Výše všech parametrů je pevně nastavena provozovatelem před spuštěním systému.

Aktuální hodnoty jednotlivých prémiových výher se zobrazují na koncových zařízeních v polích označených Bronze, Silver a Gold. Podmínkou získání jakéhokoliv typu prémiové výhry v rámci bonusové hry Jackpots je účast na jedné z technických her připojených do herního systému KAJOT VLT +. Hráč se musí aktivně zapojit do jedné z těchto her stisknutím tlačítka „Start“. Každý hráč má stejnou šanci vyhrát prémiovou výhrou v rámci JACKPOTS bez ohledu na výši své sázky. Každý typ prémiové hry má intervalové nastavení (500 Kč – 500.000 Kč), ve kterém mohou výhry určitého druhu prémiové hry padnout.

O výhře v prémiové hře rozhoduje jen náhoda, výhru řídí generátor náhodných čísel, který je součástí centrálního herního systému. Výhra se losuje po každém stisknutí tlačítka START. V případě výhry jakéhokoliv druhu prémiové hry, je na tuto skutečnost hráč upozorněn vizuálně a akusticky na obrazovce koncového zařízení. Výše výhry se rovná aktuální hodnotě daného druhu prémiové hry a výhra se automaticky připočítává do Kreditu hráče (výhra je zaznamenána i ve statistikách na koncovém zařízení). Z aktuální hodnoty daného druhu vedlejší prémiové hry se bere hodnota podle nastaveného intervalu počáteční hodnoty dané úrovně (500–50.000 Kč) a přesune se do dané úrovně aktivní prémiové hry a tvoří její počáteční hodnotu (případný zbytek zůstává v nové kumulované hodnotě dané úrovně vedlejší prémiové hry) a celý proces se začíná nanovo.

Centrální herní systém zaznamenává všechny výhry prémiových her. Hodnoty získaných druhů prémiových her se také zobrazují na koncovém zařízení, na kterém byly jednotlivé druhy prémiových her získány. Nastavení, sledování a evidence prémiových her je zajištěna v aplikaci herního systému.

BONUSOVÁ HRA TYPU APOLLO JACKPOT: Bonusová hra jackpot je implementována do herního systému za účelem zatraktivnění základních her. Koncové zařízení s jakýmkoli zapnutým typem jackpotu se jackpotové hry účastní automaticky, s každou provedenou běžnou hrou. Výhry z bonusové hry jackpot lze získat pouze na zařízeních, které se jackpotové bonusové hry účastní.

FYZICKÁ REALIZACE

Jackpot hra se skládá ze tří zařízení:

1. Server – drží aktuální stavy jackpotů a určuje výherce
2. Koncové zařízení (terminál) – Prostřednictvím terminálu se provádějí na serveru sázky do běžné hry. Terminál též zobrazuje aktuální výši jackpotů relevantních pro daný terminál.
3. Informační panel (volitelný) - zobrazuje aktuální výši relevantních jackpotů. Informace získává ze serveru za pomoci šifrovaného spojení. Informační panel nemůže uzavírat sázky ani nijak ovlivňovat hru.

VÝBĚR PROSTŘEDKŮ DO JACKPOTU

Pro každý terminál lze na serveru nakonfigurovat (na stálo zapnout) bonusovou hru Jackpot. Zapnutím této hry dojde k zavedení započítávání příspěvku terminálu do jackpotového měsíce po každé běžné hře hráče. Hráč nemůže sám volit, zda se jackpotové hry na daném terminálu účastní či nikoli – je účastníkem automaticky.

Výše tohoto příspěvku je pevně nastavena celkovými pravidly daného serveru v rozsahu 1–40 % z výnosů provozovatele, tedy ze sumy všech sázek ponížené o všechny výhry hráčů. Aktivace jackpotové hry tedy nezasahuje do běžné hry hráče

a nezpůsobí snížení původního RTP (výherního podílu) každé hry o již zmíněný příspěvek. Příspěvek do jackpotové hry lze vyjádřit vzorcem:

$$(\text{sum}(\text{bet}) - \text{sum}(\text{win})) * \text{contribution}$$

.. kde contribution je číselný zápis již zmíněného rozsahu, tj. 0.01 – 0.4 v závislosti na nastavení serveru. Z výše zmíněného vzorce vyplývá, že výše naspořené jackpotové měšce může růst i klesat.

DĚLENÍ JACKPOTOVÉHO PŘÍSPĚVKU MEZI VÍCE JACKPOTOVÝCH HER

Každý terminál s povolenou jackpotovou hrou přispívá vždy do třech jackpotových měšců, do každého jiným (konfigurovatelným) dílem:

Název	Barva	Typický podíl z příspěvku	Výše výher vůči ostatním měšcům	Pokrytí v rámci sítě VLT terminálů
Gold	Zlatá / žlutá	10 %	Nejvyšší min. i max. výhra	Celoplošně
Silver	Stříbrná / šedá	20 %	Střední min. i max. výhra	Celoplošně
Bronze	Bronzová / hnědá	70 %	Nejnižší min. i max. výhra	Provozovna

Rozložení příspěvku z probíhajících her hráčů mezi jednotlivé jackpotové hry je konfigurovatelné, stejně jako platnost jednotlivých typů jackpotů.

Pozor: procento podílu do každého jackpotového měšce je rozuměno jako podíl z celkové výše příspěvku do jackpotu, nikoli jako procento z ceny výnosů z jedné hry hráče.

PRAVIDLA JEDNOHO JACKPOTOVÉHO MĚŠCE

Každá jackpotová hra disponuje základním nastavením, kterým se řídí úvodní i všechny následující přidělované jackpotové výhry:

Název	Položka	Vlastnost	Popis
RESET_VALUE	Startovní hodnota	$\leq \text{WINRANGE_FROM}$	Úvodní hodnota, na které startuje jackpot po přidělení výhry předchozího jackpotu
WINRANGE_FROM	Výherní pásmo – minimum	$\leq \text{WINRANGE_TO}$	Začátek pásma, ve kterém lze jackpot přidělit
WINRANGE_TO	Výherní pásmo – maximum		Konec pásma, ve kterém lze jackpot přidělit
WIN_AT	Výherní výše jackpotu	$\geq \text{WINRANGE_FROM}$ $\leq \text{WINRANGE_TO}$	Zašifrovaná výše předpokládané výhry (v budoucnu) vypočtená vždy při startu nového jackpotu
AMOUNT	Aktuální výše jackpotu	≥ 0 $\leq \text{WINRANGE_TO}$	Aktuální hodnota jackpotu – tak, jak je spočtena
FUTURE_AMOUNT	Budoucí hodnota jackpotu	≥ 0 $\leq \text{RESET_VALUE}$	Budoucí hodnota jackpotu – použito pouze u záznamu o budoucím jackpotu

Korektní realizace mechanismů a interních pravidel jackpotové hry ve skutečnosti vyžaduje práci ne s jedním, ale se dvěma různými jackpotovými měšci:

Měsíc	Přispíváno do pole	Maximální (cílová) naspořená výše	Význam
Aktuální	AMOUNT	$\leq \text{WINRANGE_TO}$	Aktuální jackpot pro přidělování výher z jackpotové hry
Budoucí	FUTURE_AMOUNT	$\leq \text{RESET_VALUE}$	Budoucí jackpot pro příjem spoření do budoucí hry a přebytků z existujícího jackpotu

V případě budoucího měšce je FUTURE_AMOUNT považován za celkovou naspořenou částku, která se limitně blíží hodnotě RESET_AMOUNT, může ji však ve vybraných situacích výrazně nedosáhnout či naopak znatelně přesáhnout – viz kapitola přidělení jackpotu.

Úvod jackpotového systému předpokládá AMOUNT a FUTURE_AMOUNT nastaven na 0. Příspěvek na jackpotovou hru je dělen mezi **Aktuální** a **Budoucí** jackpotový měsíček pomocí exponenciální křivky tak, aby:

- FUTURE_AMOUNT = 0: příspěvek je dělen v poměru 1:1 (50 %) do **Aktuálního** i **Budoucího** měsíce
- FUTURE_AMOUNT > = RESET_VALUE: příspěvek je celý přidělován ve prospěch **Aktuálního** měsíce

Po dosažení FUTURE_AMOUNT tedy již za běžných podmínek nedochází k přispívání do **Budoucího** jackpotu.

Po přidělení jackpotové výhry z **Aktuálního** měsíce (AMOUNT) přechází FUTURE_AMOUNT **Budoucího** měsíce do pole AMOUNT **Aktuálního** měsíce a jackpot tak naváže následnou hru v této výši (byť může být i nižší či vyšší než RESET_AMOUNT, viz dále). V tuto chvíli také dochází k vyprázdnění **Budoucího** měsíce (FUTURE_AMOUNT=0).

V případě poklesu výše jackpotu je tento nejprve odečítán z FUTURE_AMOUNT, aby bylo zamezeno pro hráče nepříjemně vnímanému poklesu vizualizované výše jackpotu na obrazovce. Až po vyčerpání FUTURE_AMOUNT na nulovou hodnotu je přistoupeno k odpočtu výše aktuálního jackpotového měsíce (AMOUNT).

REALIZACE JACKPOTOVÉ VÝHRY

V okamžiku, kdy hráč svým příspěvkem do jackpotové hry dosáhne na pole WIN_AT, obdrží příslušnou částku a naspořená výše **Budoucího** měsíce přejde na **Aktuální** měsíček.

Vzhledem k zákonným omezením nemůže hráč obdržet vyšší jackpotovou výhru než 50000,- Kč v herně či 500000,- v kasinu, a to ani v součtu s výhrou ze hry, v rámci které byla jackpotová výhra aktivována. V tomto smyslu je i omezeno nastavení rozsahů jackpotových měsíčků. Přidělená částka tak nepřesáhne celkový zákonem definovaný limit výhry hráčské hry v daném typu provozu.

SOUBĚH VÝHER VÍCE JACKPOTŮ

Vzhledem k tomu, že hráč ze své hry přispívá do více jackpotových her, je možné realizovat výhru v každé z nich. Jackpotové výhry jsou hráči přiznávány postupně, po dohrání právě realizované běžné hry hráče, v pořadí od nejméně hodnotné (Bronze) po typicky nejhodnotnější (Gold) bez ohledu na aktuální výši výhry v daném jackpotu. V případě přesáhnutí zákonného limitu agregovanou jackpotovou výhrou dojde k ponechání přesahující částky v daném jackpotu (či více jackpotech) pro jackpot následující tak, aby hráč obdržel maximálně zákonem povolenou výhru pro jednu hru v daném typu provozu.

PREZENTACE AKTUÁLNÍHO STAVU JACKPOTU

Aktuální stav jackpotu či následná výhra v bonusové hře jackpot je na terminálu prezentována následně:

1. Výše všech jackpotů v hlavním menu na hlavní obrazovce
2. Doplnkovým jackpotovým návestím v prostoru hry na spodní obrazovce
3. Výhra je vizualizovaná na spodní i horní obrazovce ve formě animace po konci běžné hry hráče

VÝHRA A JEJÍ PREZENTACE

Výhra v jackpotové hře je na válcích hráči znázorněna po ukončení běžné hry hráče ve stylu právě hrané hry –jako padnutí jednoho a více symbolů jackpot dané barvy kovu (dle typu jackpotu) na válcích.

MAXIMÁLNÍ VÝHRA

Maximální výhra v jackpotu je omezena na maximální povolenou výhru dle daného typu provozu, tj. 500 000,- Kč pro kasina.

CLS KAJOT VLT + je koncové zařízení připojené on-line na centrálu herního systému dle § 42, odst. 4 ZHH. Herní průběh všech Technických her je řízen RNG, umístěným na této centrále herního systému. Pokud není koncové zařízení připojeno on-line k centrální jednotce není možné hrát žádné hry a je zobrazeno chybové hlášení.

KAJOT VLT + OBSAHUJE NÍŽE UVEDENÉ HRY:

- | | | |
|----------------------|----------------------------|------------------------|
| 1. 9 STARS | 27. JOKER 27 PLUS | 52. NEON FRUITS 2 |
| 2. 9 STARS PLUS | 28. JOKER 81 | 53. OCCULTUM 81 |
| 3. ALCHEMY | 29. JOKER AREA | 54. PANDORA |
| 4. ATLANTIS | 30. JOKER BOOM | 55. POLY DIAMONDS |
| 5. AZTECS EMPIRE | 31. JOKER BOOM PLUS | 56. PUPPET SHOW |
| 6. BLOOD | 32. JOKER DREAM | 57. RICH FISH |
| 7. BLOOD REVIVAL | 33. JOKER PLUS II | 58. RING OF FIRE XL |
| 8. BONUS JOKER | 34. JOKER STAR 81 | 59. SECRET ROSE |
| 9. BONUS JOKER II | 35. JOKER STRONG | 60. SECRETS OF EGYPT |
| 10. CRYSTAL MINERS | 36. KAJOT 27 LINES | 61. SIMPLY GOLD II |
| 11. DICE 81 | 37. KAJOT ROULETTE | 62. SIMPLY THE BEST 27 |
| 12. DOUBLE STARS | 38. LAND OF GHOSTS | 63. SIMPLY THE BEST 81 |
| 13. DYNAMITE 27 | 39. LONDON PUB | 64. SLOT BIRDS |
| 14. FOUR FRUITS | 40. LUCKY 81 | 65. SLOT BIRDS 81 |
| 15. FOUR FRUITS II | 41. LUCKY DRAGON | 66. SMILING JOKER |
| 16. FRUIT FACTORY 27 | 42. MAD MECHANIC | 67. SMILING JOKER II |
| 17. FRUIT FARM | 43. MAD MECHANIC
DELUXE | 68. SPEED CLUB |
| 18. GANGSTER WORLD | 44. MAGIC LADY | 69. STARS |
| 19. GOLDEN TREASURE | 45. MIDNIGHT FRUITS 81 | 70. SUPER JOKER 40 |
| 20. HALLOWEEN KING | 46. MONSTER SLOTS | 71. TURBO 27 |
| 21. HIGH FIVE 27 | 47. MULTI DIAMONDS 81 | 72. TURBO SLOTS |
| 22. HORUS EYE | 48. MULTI VEGAS 81 | 73. TURBO SLOTS 81 |
| 23. HOT FACTOR | 49. MYSTERY JOKER | 74. VIKINGS |
| 24. ICE BAR 27 | 50. MYSTERY JOKER II | 75. WANTED! |
| 25. JOKER 243 | 51. NEON FRUITS | 76. WILD FRUITS 27 |
| 26. JOKER 27 | | |

MINISTERSTVO FINANCÍ VARUJE: ÚČASTÍ NA HAZARDNÍ HŘE MŮŽE VZNIKOUT ZÁVISLOST!

ZÁKAZ ÚČASTI OSOB MLADŠÍCH 18 LET NA HAZARDNÍ HŘE.

9 STARS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL HVĚZDA	Symbol HVĚZDA rozsvítí hvězdy na bonusovém poli a je zároveň i výherním symbolem.
DVOJITÁ VÝHRA	V případě výhry na všech 5 liniích (9 stejných symbolů na třech válcích) se výhry automaticky zdvojnásobí.
BONUSOVÁ HRA KOLO ŠTĚSTÍ	Padne-li kdekoli na válcích symbol hvězdy, rozsvítí se na Bonusovém poli příslušná hvězda, jejíž pozice odpovídá pozici na válcích. Takto se pokračuje až do rozsvícení všech hvězd v poli. Bonusová hra se spustí po rozsvícení všech 9 hvězd v poli. Hráč pak obdrží výhru, kterou si náhodně vytočí na výherním kole, kde vytočí zaprvé některý z výherních symbolů a zadruhé násobek z možností 2x, 4x, 8x, 10x. Výhra se pak vypočítá jako číselná hodnota uvedená dle výherní tabulky vylosovaného symbolu krát vylosovaný násobek. Pro účely výpočtu výhry se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra KOLO ŠTĚSTÍ spuštěna. Každá výše sázky má své vlastní bonusové pole. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
HVĚZDA	100 x n
DIAMANT	30 x n
ČERVENÁ SEDMIČKA	8 x n
MODRÁ SEDMIČKA	8 x n
ŽLUTÁ SEDMIČKA	8 x n
ŽLUTÝ BAR	4 x n
MODRÝ BAR	4 x n
ČERVENÝ BAR	4 x n
TŘEŠEŇ	2 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

9 STARS PLUS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

DVOJITÁ VÝHRA	V případě výhry na všech 27 výherních liniích (9 stejných symbolů na třech válcích) se výhry automaticky zdvojnásobí.
SYMBOL HVĚZDA (WILD)	Symbol HVĚZDA nahrazuje jakýkoliv symbol. Symbol HVĚZDA rozsvítí hvězdy na bonusovém poli.
BONUSOVÁ HRA KOLO ŠTĚSTÍ	Padne-li kdekoli na válcích symbol hvězdy, rozsvítí se na Bonusovém poli příslušná hvězda, jejíž pozice odpovídá pozici na válcích. Takto se pokračuje až do rozsvícení všech hvězd v poli. Bonusová hra se spustí po rozsvícení všech 9 hvězd v poli. Hráč pak obdrží výhru, kterou si vylosuje na výherním kole, kde vytočí zaprvé některý z výherních symbolů a zadruhé násobek z možností 5x, 7x, 10x, 12x, 15x, 20x. Interakce hráče, které jsou během bonusové hry činěny, nemají vliv na výsledek hry. Výhra se pak vypočítá jako faktor vylosovaného symbolu krát vylosovaný násobek. Bonusové pole s hvězdami je spjato s výší sázky. Každá výše sázky má své vlastní bonusové pole.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
HVĚZDA (WILD)	50 x n
DIAMANT	20 x n
ČERVENÁ SEDMIČKA	4 x n
MODRÁ SEDMIČKA	4 x n
ŽLUTÁ SEDMIČKA	4 x n
ŽLUTÝ BAR	2 x n
MODRÝ BAR	2 x n
ČERVENÝ BAR	2 x n
TŘEŠEŇ	1 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU	

ALCHEMY

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	80.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

MULTIPLIER (NÁSOBITEL): Padne-li 9, 12 nebo 15 shodných symbolů J, Q, K nebo A (případně doplněné symbolem ALCHYMISTA (WILD)) na prvních 3, 4 nebo 5 válcích zleva, získává hráč automaticky 3x, 4x nebo 5x násobek výhry.

SYMBOL ALCHYMISTA (WILD): V případě, je-li možné tímto vytvořit výherní kombinaci, symbol ALCHYMISTA (WILD) se roztáhne přes celý válec, na kterém byl zobrazen a nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu KNIHA (SCATTER).

BONUSOVÉ FUNKCE ALCHYMISTA: Náhodně se objevující postava alchymisty při nevýherních otočeních válců může zdarma aktivovat jednu z následujících bonusových funkcí:

- **ZAMÍCHÁNÍ (SHUFFLING):** zamíchání symbolů na válcích po nevýherním otočení a vytvoření nové možné výherní kombinace.
- **PŘEBARVENÍ (CHANGING):** přebarvení všech symbolů (J, Q, K nebo A) na válcích na jeden náhodně zvolený symbol (J, Q, K, nebo A).
- **NÁHODNĚ SE OBJEVUJÍCÍ SYMBOL WILD (RANDOM APPEAR WILD):** náhodné dosazení symbolu ALCHYMISTA (WILD) na válec.

Hráč tak může získat bonusovou výhru za nové výherní kombinace podle výherní tabulky.

BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS: Bonusovou hru aktivují 3 symboly KNIHA kdekoli na válcích 1, 3 a 5 (SCATTER). Hráč si může vybrat jednu ze tří variant bonusových her s příslušnou BONUSOVOU FUNKCÍ ALCHYMISTA:

- **9 bonusových otočení zdarma** s bonusovou funkcí PŘEBARVENÍ (Changing Feature),
- **7 bonusových otočení zdarma** s bonusovou funkcí NÁHODNĚ SE OBJEVUJÍCÍ SYMBOL WILD (Random Appear Wild Feature),
- **5 bonusových otočení zdarma** s bonusovou funkcí ZAMÍCHÁNÍ (Shuffling Feature).

V průběhu bonusového otočení jsou výhry úměrné celkové sázce do hry, v rámci, ve kterém byla bonusová otočení spuštěna. Není možné získat v průběhu bonusové hry další bonusová otočení zdarma. Interakce hráče mají vliv na vizualizaci hry, nikoli však na výsledek hry ani výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
KNIHA (SCATTER)	-	5, 7 nebo 9 FREE SPINS	-	-
ALCHYMISTA (WILD)	-	-	-	-
ČERVENÝ KRYSTAL	10 x n	20 x n	150 x n	500 x n
MODRÝ KRYSTAL	6 x n	12 x n	32 x n	250 x n
PRSTEN	4 x n	8 x n	16 x n	120 x n
ZLATO	3 x n	6 x n	12 x n	60 x n
TLOUČEK	-	4 x n	8 x n	20 x n
SVÍČKA	-	3 x n	6 x n	15 x n
A, K	-	2 x n	4 x n	10 x n
J, Q	-	1 x n	2 x n	5 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU				

ATLANTIS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,90 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91 800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Perla	A
Klaun	K
Krab	Q
Ježík	J
Želva	10
Mořská hvězdice	9
Chobotnice	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony ATLANTIS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

ATLANTIS je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (KLAUN), který nahrazuje jakýkoli symbol mimo symbolu PERLA. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

SYMBOL BONUS

Symbol PERLA je Scatter. Padnou-li minimálně tři symboly PERLA kdekoli na válcích, získává hráč 15 bonusových otočení zdarma. Získaná bonusová kola nelze losovat.

SYMBOL KLAUN

Padne-li jeden, nebo více symbolů KLAUN, nahrazuje symbol KLAUN jakýkoli jiný symbol kromě symbolu PERLA. Pokud je symbol KLAUN součástí výherní linie, je hodnota výhry za tuto linii vynásobena dvěma.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení zdarma spuštěna, avšak veškeré výhry jsou násobeny třemi (V tabulce výher je zobrazen trojnásobek).

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA

150 000 25 000 5 000 400	300 000 50 000 10 000 800	500 000 300 000 50 000
80 000 20 000 4 000	180 000 40 000 8 000	50 000 15 000 3 000
25 000 10 000 2 000	50 000 20 000 4 000	20 000 5 000 1 000
250 000 20 000 5 000 2 000	20 000 5 000 1 000 400	40 000 10 000 2 000 800

NAHRAZUJE VŠECHNY SYMBOLY KROMĚ

ATLANTIS

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

AZTECS EMPIRE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Nahrazuje jakýkoliv symbol kromě SCATTER.
BONUSOVÁ HRA	3x a více SCATTER kdekoli na válcích aktivuje bonusovou hru. Hráč získává
AZTECS PRINCESS	10x FREE SPINS – otočky zdarma. Během bonusové hry je při každém druhém otočení garance tří symbolů WILD v jednom válci. Během bonusové hry není možné získat další bonusové hry.

Speciální tlačítka:

BET LINES – volí sázku na linii

LINES – volí počet aktivních výherních linií

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
WILD (PYRAMIDA)	80 x m	1800 x m	5000 x m
MASKA	50 x m	120 x m	300 x m
KLÍČ	30 x m	100 x m	250 x m
MUŽ	20 x m	90 x m	200 x m
A, K	10 x m	40 x m	150 x m
10, J, Q	5 x m	20 x m	80 x m
SCATTER (PRINCEZNA)	4 x n	15 x n	40 x n

m = sázka na linii, n = sázka na hru

BLOOD

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,40 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	100.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Upír
Socha
Žena
Rakev
Kříž
Česnek
Srdce
A
K
Q
J
Wild (kád' lidí)

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony BLOOD v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce.

BLOOD je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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, je přitom vždy pouze jeden symbol z každého elektronicky zobrazeného válce.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (kád' lidí), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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 počítají.

NÁSOBENÍ VÝHRY

Padne-li devět, případně dvanáct anebo patnáct, shodných symbolů J, nebo Q, nebo K anebo A na prvních třech, případně čtyřech anebo pěti válcích, získává hráč automaticky trojnásobek, případně čtyřnásobek anebo pětínásobek výhry. Resp. trojnásobek za devět shodných symbolů, čtyřnásobek za dvanáct shodných symbolů a pětínásobek za patnáct shodných symbolů.

SYMBOL WILD

Symbol WILD nahrazuje všechny symboly na válci, kde se vyskytuje.

BLOOD REVIVAL

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	20 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99,00 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	250.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18 000 – 270.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Upír	Srdce
Socha	A
Žena	K
Rakev	Q
Kříž	J
Česnek	Wild (káď lidí)

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony BLOOD REVIVAL v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce.

BLOOD REVIVAL je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly ve dvaceti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

SYMBOL WILD

Symbol WILD nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS a pomáhá tak vytvořit výherní kombinaci. Symbol WILD násobí danou výherní kombinaci 2x. V případě, že v jedné výherní kombinaci padne více symbolů WILD, násobí se výhra za tuto výherní kombinaci za každý jednotlivý symbol 2x. (V případě 2 Wildů 4x, v případě 3 Wildů 8x).

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Symbol BONUS je scatter. Padne-li kombinace 3 symbolů BONUS kdekoli na válcích, spustí se bonusová hra s deseti volnými otočeními. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše sázky do hry, v rámci které byla bonusová hra spuštěna.

Náhodně může nastat situace, kdy se na obrazovce objeví několik symbolů stejného typu. Počet těchto symbolů není nikterak limitován. V této situaci se příslušné symboly uzamknou (řetězem) a válce se v tomto jednom uzamčení automaticky několikrát zdarma otočí (nemá vliv na počet volných bonusových otočení). Dojde ke sbírání a uzamykání dalších, stejných symbolů, pro vytvoření náhodného počtu dalších linií. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA

VÝHRY		BONUSY	
4x Blood Revival	10000 Kč	3x Blood Revival	10000 Kč
3x Blood Revival	5000 Kč	2x Blood Revival	5000 Kč
2x Blood Revival	2500 Kč	1x Blood Revival	2500 Kč
1x Blood Revival	1000 Kč	0x Blood Revival	0 Kč
0x Blood Revival	0 Kč		

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

BONUS JOKER

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,90 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91 800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Citróny	Zvonky
Pomeranče	Sedmičky
Hrozny	Bonus
Třešně	Joker – hlava šaška (WILD)
Melouny	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony BONUS JOKER v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

BONUS JOKER je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v pěti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

SYMBOL BONUS

Padne-li 3 nebo více symbolů BONUS získává hráč automaticky 5 až 10 bonusových otočení zdarma za každou výherní linii obsahující symbol bonus.

SYMBOL WILD

Padne-li jeden, nebo více symbolů JOKER, nahrazuje symbol JOKER jakýkoli jiný symbol kromě symbolu BONUS.

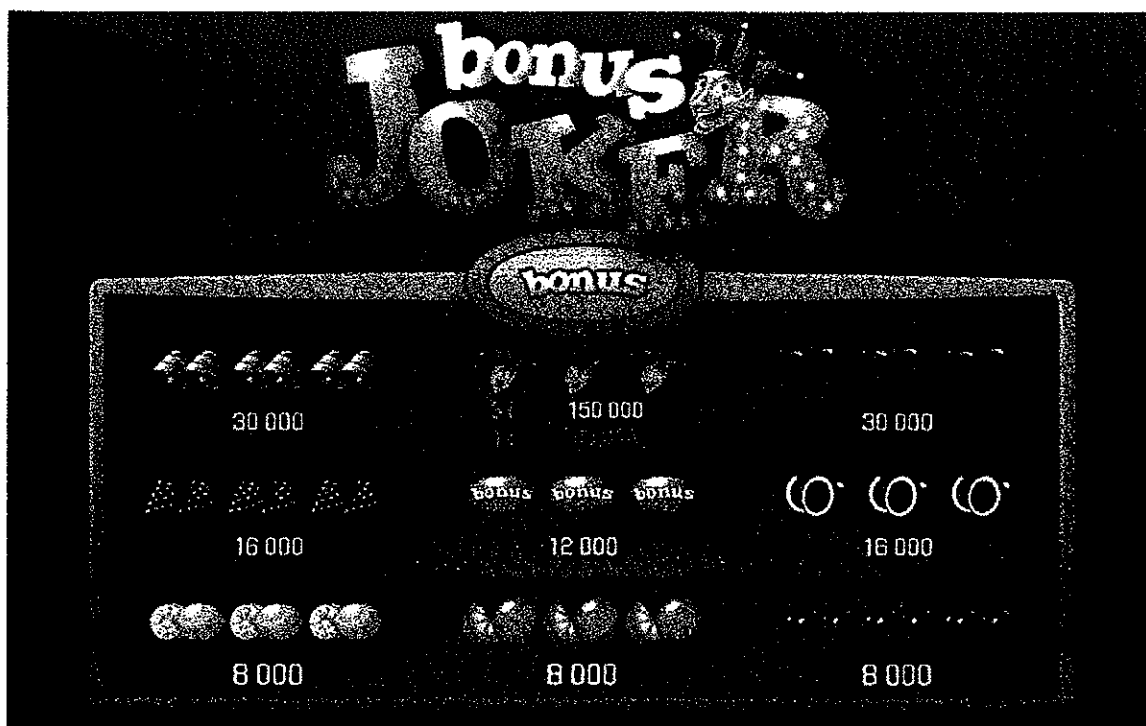
BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Padne-li v jedné z pěti výherních linií 3 symboly BONUS, spustí se bonusová otočení s náhodným rozsahem 5-10 bonusových otočení zdarma za každou výherní linii.

V bonusové fázi této hry dostává hráč mimo standardní kombinace za každý samostatný symbol JOKER výhru.

Výše výhry za každý jednotlivý symbol JOKER je stanovena na 20násobek sázky, která byla navolena do hry, v rámci, které byla bonusová fáze spuštěna. V případě, že hráč obdrží celou výherní linii těchto symbolů (tzn. 3x symbol JOKER), obdrží hráč výhru za tuto linii navíc, která je rovna 20násobku sázky, která byla navolena do hry, v rámci, které byla bonusová fáze spuštěna. Znamená to tedy, že pokud hráč obdrží v bonusové fázi hry 3x symbol JOKER, celková výhra bude 4x 20násobek sázky, která byla navolena do hry, v rámci, které byla bonusová fáze spuštěna.

VÝHERNÍ TABULKA



bonus JOKER				
bonus				
30 000	150 000	30 000		
16 000	12 000	16 000		
8 000	8 000	8 000		

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

BONUS JOKER II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95,20 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	400.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	86.400 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Bonus Joker (Wild)

Joker (Wild)

Zvonky

Hrozny

Třešně

Citron

Meloun

Pomeranč

Sedma

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony BONUS JOKER II v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce.

Hra BONUS JOKER II je tříválcová hra, v níž se sází na nejméně tři shodné symboly v pěti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce je přitom vždy pouze jeden symbol z každého elektronicky zobrazeného válce.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Bonus Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

SYMBOL JOKER

Symbol Joker (Wild) se náhodně roztáhne na výšku válce a vzhledem k jeho funkci (Wild – nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS JOKER) pomáhá vytvořit výherní linii.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Padne-li v jedné z pěti výherních linií 3 symboly BONUS JOKER, spustí se bonusová otočení s náhodným rozsahem 5-15 bonusových otočení zdarma.

V bonusové fázi této hry dostává hráč mimo standardní kombinace za každý samostatný symbol Bonus osminásobek sázky, která byla navolena do hry, v rámci, které byla bonusová fáze spuštěna.

CRYSTAL MINERS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	40 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99,00 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18.000 – 270.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Wild	Smaragd
Bonus Wild	Galenit
Bonus	Fluorit
Topaz	Granát
Akvamarín	Zlato
Křišťál	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony CRYSTAL MINERS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

CRYSTAL MINERS je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně tři shodné symboly ve 40 výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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 tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně třech na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol. 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.

SYMBOL BONUS

Symbol bonus má funkci SCATTER. Tři až pět symbolů BONUS rozmístěných na různých válcích na libovolných pozicích vyhrává určitý počet bonusových otočení zdarma dle tabulky výher. Symbol BONUS nedává žádnou jinou výhru.

SYMBOL BONUS WILD

Symbol BONUS WILD je přítomen pouze v bonusové hře a samostatně nevytváří žádnou výherní linii. Ve výherních liniích během bonusové hry nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu BONUS.

BONUSOVÁ HRA

Bonusová hra je spouštěna po výhře BONUS symbolů s určitým počtem bonusových otočení zdarma dle tabulky výher umístěné na horní obrazovce. V průběhu každého otočení je umístěn náhodný počet BONUS WILD symbolů na náhodném počtu válců. Při zastavení válců náhodný počet BONUS WILD symbolů zmizí (spadne), a z těch, které zůstanou, se může utvořit výherní kombinace. Umístění BONUS WILD symbolů nelze nijak ovlivnit interakcí hráče.

SYMBOL WILD

Symbol WILD je přítomen pouze v základní (nebonusové) hře a samostatně nevytváří žádnou výherní linii. Ve výherních liniích během základní hry nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu BONUS.

BONUSOVÁ FUNKCE RESPIN

Čtyři stejné symboly SMARAGD nebo AKVAMARÍN anebo KŘÍŠTÁL umístěné nad sebou na jednom válci vytvoří jeden kolosální symbol přes celý válec a spustí zdarma funkci RESPIN. Při funkci RESPIN dojde k jednomu volnému otočení všemi válci, kromě válců, na kterých vznikl kolosální symbol. Funkce RESPIN je spuštěna pouze jednou, a to i v případě, že je vytvořeno více kolosálních symbolů.

BONUSOVÁ FUNKCE SWAP

Na nevýherní obrazovce může dojít k náhodné záměně dvou sousedících symbolů mezi sebou, pro možnost utvoření výherní kombinace. Rovněž může dojít k záměně více párů najednou na jedné nevýherní obrazovce.

BONUSOVÁ FUNKCE MINING

V průběhu točení válců může náhodně dojít ke spuštění proudu lávy na druhém, třetím nebo čtvrtém válci. Z něj je postavami Minerů vytažen náhodný počet kusů náhodného jednoho typu symbol, kromě symbolu BONUS a symbolu WILD. Následně jsou vytažené symboly umístěny na náhodná místa na válcích a dojde k utvoření výherních kombinací. Tuto bonusovou funkci nelze nijak ovlivnit interakcí hráče.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA

200 000	16 000	1 500	500	100
10 000	1 200	400	500	100
500	500	400	500	100
500	400	500	400	500
500	400	500	400	500

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

DICE 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95,10 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	220.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Třešně
Citrón
Pomeranč
Švestka
Kiwi
Zvonek
Meloun
Joker
Kostka

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony DICE 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** **navolí** v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

DICE 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na čtyři shodné symboly v 81 výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná křivka, nebo přímka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou čtyři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci čtyř na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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 počítají.

SYMBOL JOKER

Symbol JOKER nahrazuje jakýkoli jiný symbol kromě symbolu KOSTKA.

SYMBOL KOSTKA

Symbol KOSTKA funguje jako scatter symbol. V případě, že padnou kdekoli na válcích 3, nebo 4 symboly KOSTKA, vstupuje hráč do režimu bonusových otočení zdarma. V bonusových otočeních zdarma se vizualizovaným hodem kostkou (3 x symbol KOSTKA = jeden hod, 4 x symbol KOSTKA = 2 hody) získává počet otočení zdarma s garantovanou výhrou. Počet otočení v bonusových otočeních zdarma je dán součtem hodnot zobrazených na kostce v okamžiku jejího zastavení hráčem. K zastavení hodu kostkou je oprávněn pouze hráč, tzn. že doba

přehrávání vizualizace není limitována časově, ale je vázána na hráčovu interakci. Interakce Hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytnou v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

DOUBLE STARS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL BAR-JOKER-BAR (WILD)	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ OTOČENÍ DOUBLE STARS	Pokud se po otočení válců zobrazí 3 symboly HVĚZDY (DOUBLE STAR) na jedné z výherních linií, aktivuje se 10 bonusových otočení zdarma. V průběhu bonusové hry jsou výhry úměrné celkové sázce do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna, a aktivuje se 27 výherních linií (criss-cross). V průběhu bonusových her je možné získat další bonusové hry.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x
HVĚZDY (DOUBLE STAR)	5 x n + 10 FREE SPINS
77	100 x n
MELOUNY	30 x n
3-BAR	20 x n
HROZNY	15 x n
ZVONKY	10 x n
DOLARY	6 x n
ŠVESTKY	4 x n
POMERANČE	3 x n
TŘEŠNĚ	2 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

DYNAMITE 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	480 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ VÝHRA	Bonusovou výhru lze získat, pokud na střední pozici 1. a 3. válce padne shodný symbol a současně tento symbol padne také na libovolné pozici 2. válce. Podle toho, zda je tento shodný symbol na 2. válci přítomen 1x, 2x či 3x, má hráč šanci získat až 3x bonusovou výhru. Linie pro bonusovou výhru jsou náhodně vylosovány a naznačeny na meziválcích doutnákem.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	Standardní výhra symbol 3x	Bonusová výhra symbol 3x
7	40 x n	200 x n
HVĚZDA	16 x n	90 x n
ZVONEK	16 x n	70 x n
HROZEN	8 x n	30 x n
MELOUN	8 x n	30 x n
ŠVESTKA	2 x n	8 x n
POMERANČ	2 x n	8 x n
CITRÓN	2 x n	6 x n
TŘEŠNĚ	2 x n	6 x n

n = SÁZKA NA HRU

FOUR FRUITS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,90 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	316 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91 800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Citrony	Sedmičky
Pomeranče	Švestky
Hrozny	Zvonky
Třešně	Joker – hlava šaška (WILD)
Melouny	BONUS

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony FOUR FRUITS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAX. SÁZKA**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

FOUR FRUITS je čtyřválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v deseti výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná křivka, nebo přímka, která propojuje symboly viditelné na třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva, nebo zprava za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zprava nebo zleva, nebo doplněných tzv. „divokým symbolem“ v jedné z deseti výherních linií a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol JOKER, který nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu BONUS. Výherní linie 1,3,5,7 a 9 platí pouze pro tři válce zleva. Výherní linie 2,4,6,8 a 10 platí pouze pro tři válce zprava. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi hry.

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.

SYMBOL BONUS

Padne-li jeden, nebo více symbolů Joker, nahrazuje symbol Joker jakýkoli jiný symbol kromě symbolu BONUS.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Symbol BONUS je Scatter. Padnou-li tři symboly BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10 bonusových otočení zdarma. Za symboly BONUS není žádná výhra a získaná bonusová kola nelze losovat. Během bonusových kol platí 54 výherních linií v režimu criss-cross. Pro účely výpočtu výher se použije výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna a její výši nelze měnit.

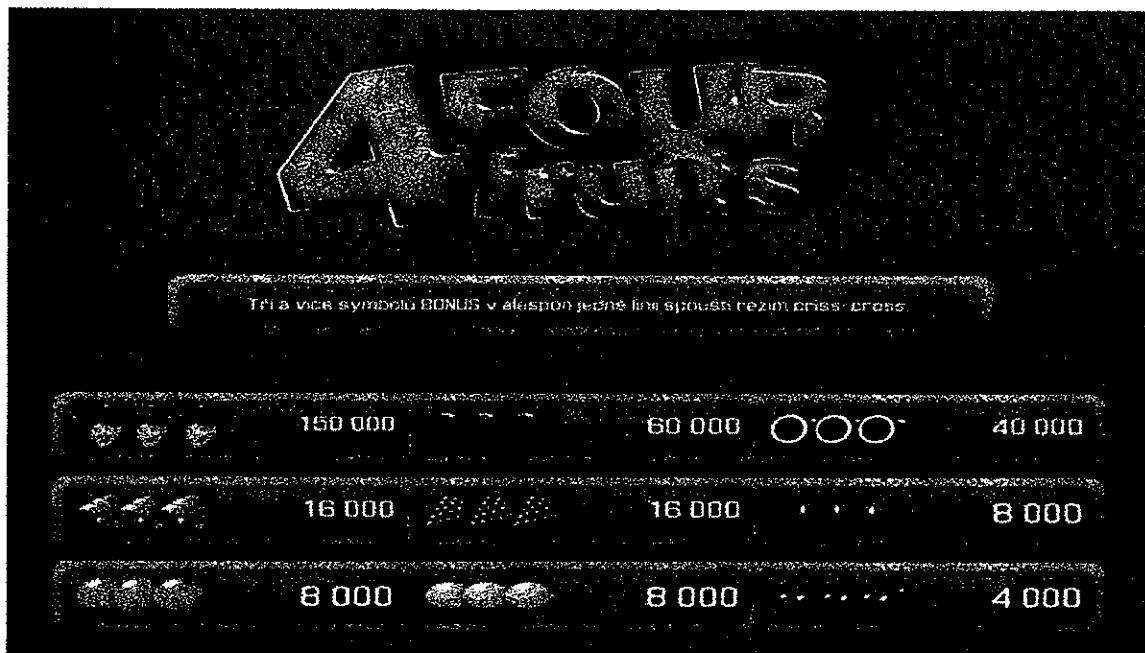
POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Tři a více symbolů BONUS v alespoň jedné linii spouští režim criss-cross			
150 000	60 000	40 000	
16 000	16 000	8 000	
8 000	8 000	4 000	

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

FOUR FRUITS II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,90 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	484.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Bonus
Joker
Švestky
Zvonky
Hrozny
Třešně
Citron
Meloun
Pomeranč
Sedma

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony FOUR FRUITS II v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAX. SÁZKA**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

FOUR FRUITS II je čtyřválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v deseti výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná křivka, nebo přímka, která propojuje symboly viditelné na čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva, nebo zprava za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zprava nebo zleva, nebo doplněných tzv. „divokým symbolem“ v jedné z deseti výherních linií a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol JOKER, který nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu BONUS. Výherní linie 1,3,5,7 a 9 platí pouze pro tři válce zleva. Výherní linie 2,4,6,8 a 10 platí pouze pro tři válce zprava. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi hry.

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 počítají.

SYMBOL JOKER

Padne-li jeden, nebo více symbolů Joker, nahrazuje symbol Joker jakýkoli jiný symbol kromě symbolu BONUS.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Symbol BONUS je Scatter. Padnou-li tři symboly BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10 bonusových otočení zdarma. Za symboly BONUS není žádná výhra a získaná bonusová kola nelze losovat. Během bonusových kol platí 54 výherních linií v režimu criss-cross. Pro účely výpočtu výher se použije výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna a její výši nelze měnit.

FUNKCE VOLNÉHO OTOČENÍ SE ČTYŘMI STEJNÝMI SYMBOLY

V případě, že padnou hráči čtyři stejné symboly uskupené na válcích do čtverce (čtverec o velikosti 2x2 stejných symbolů), dojde k zablokování těchto symbolů. Poté všechny válce automaticky provedou jedno volné otočení. Během tohoto volného otočení zůstávají čtyři zablokované symboly na svém místě. Tyto symboly jsou však stále aktivní pro možnost vytvoření dalších výherních linií. Volných otočení může být více za sebou, dojde-li ke splnění podmínek pro jejich aktivaci. Tedy padne-li vždy po skončení posledního otočení uskupená čtveřice stejných symbolů.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

60 000	150 000	40 000
12 000	12 000	8 000
4 000	8 000	4 000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

FRUIT FACTORY 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	426.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: Tříválcová hra s hrou na 27 výherních liniích (criss-cross). Výhry jsou platné zleva doprava. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS.
OTOČENÍ ZDARMA (RESPIN)	Pokud po otočení válců zobrazený symbol WILD není součástí výherní kombinace, expanduje na všechny 3 pozice na jeho válci a zbylé dva válce se roztočí ještě jednou zdarma.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	Pokud se po otočení válců zobrazí 3 symboly BONUS, aktivuje se 10 bonusových otočení FREE SPINS zdarma. Během bonusové hry lze získat další bonusové otočení FREE SPINS. Během bonusových otočení může docházet k situaci RESPIN, tato nenavýšuje počítadlo získaných FREE SPINS. Pro účely výpočtu výher v rámci bonusových otočení se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
BONUS	10 x FREE SPINS
SEDMIČKY	120 x n
2-BAR	20 x n
MELOUNY	8 x n
ZVONKY, HROZNY, POMERANČE	3 x n
ŠVESTKY, TŘEŠNĚ, DOLARY	1 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU	

FRUIT FARM

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	61.017 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

VELKÉ SYMBOLY	Symbole mohou náhodně dopadnout ve formě velkých dlaždic (2x2 nebo 3x3). Tyto velké dlaždice se počítají jako základní symboly na všech pozicích, které pokrývají.
BONUSOVÁ FUNKCE JEŽEK	Pokud po zastavení válců není na válcích žádná výherní kombinace, může se náhodně objevit postava ježka, která nahradí jeden z nevýherních symbolů jiným výherním symbolem, a hráč tak získá bonusovou výhru v závislosti na výherní tabulce a sázce do hry, v rámci, ve kterém byla funkce aktivována.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
MELOUN	2 x n	20 x n
HROZEN	1 x n	10 x n
ŠVESTKA	0.8 x n	4 x n
POMERANČ	0.6 x n	3 x n
CITRON	0.4 x n	2 x n
TŘEŠEŇ	0.2 x n	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

GANGSTER WORLD

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,60 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	97 200 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Bonus	
Wild	K
Molotov	Peníze
Nevěstka	Šerif
A	Brokovnice
J	Whiskey
Q	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony GANGSTER WORLD v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

GANGSTER WORLD je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly ve dvaceti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol **WILD**, který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu **BONUS**. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

V případě, že v jedné linii padne více symbolů **WILD**, násobí se výhra za každý jednotlivý symbol dvěma.

SYMBOL WILD

Symbol **WILD** nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu **BONUS** a pomáhá tak vytvořit výherní linii.

SPECIÁLNÍ BONUS

Pokud je hra nevyherní, může nastat jedna z níže uvedených situací:

1. VYŘAZENÍ SYMBOLEM WILD

Symbol Wild může vyřadit některé symboly svým nahrazením a vytvořit tak výherní linii.

2. EXPLOZE SYMBOLEM MOLOTOV

Symbol Molotov exploduje a symboly umístěné v jeho blízkosti zmizí. V případě, že je symbolů Molotov více, nastane řetězová reakce. Prázdná místa jsou pak shora doplněna novými symboly, které v kombinaci se stávajícími vytvoří výherní linii.

3. SRAŽENÍ SYMBOLU GANGSTEREM – BATSMASH

Po zastavení válců přijde na obrazovku gangster a pálkou srazí několik symbolů z herního pole. Prázdná místa jsou pak doplněna shora novými symboly, které spolu se stávajícími vytvoří výherní linii.

4. BROKOVNICE

Po zastavení válců přijde na obrazovku gangster a sestřelí několik symbolů z herního pole. Prázdná místa jsou pak doplněna shora novými symboly, které spolu se stávajícími vytvoří výherní linii.

5. SYMBOL WANTED

Pokud se na obrazovce objeví několik symbolů Q, nebo K, nebo A anebo J, minimálně však v počtu pěti symbolů, tak se symboly uzamknou a válce se několikrát zdarma otočí. Dojde ke sbírání příslušných písmen tak dlouho, dokud nevznikne alespoň jedna výherní linie. Po jejich posbírání se symboly odemknou a vyhodnotí se výherní linie.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Symbol BONUS je scatter. Padne-li linie symbolů BONUS kdekoli na válcích, spustí se bonusová hra s deseti volnými otočeními.

Při vstupu do bonusové hry si může hráč zvolit jednu ze tří map (trasa jízdy). V závislosti na volbě mapy může hráč získat bonusová kola navíc, nebo peněžní obnos anebo nemusí získat nic.

Náhodně může nastat situace, kdy se na obrazovce objeví několik symbolů Q, nebo K, nebo A anebo J. V této situaci se příslušné symboly uzamknou a válce se automaticky několikrát zdarma otočí (nemá vliv na počet volných bonusových otočení). Dojde ke sbírání a uzamykání dalších, stejných symbolů, pro vytvoření náhodného počtu dalších linií. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

GOLDEN TREASURE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	500 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	45 000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Truhla	Pomeranč
Třešně	Švestka
Citrón	Červená sedma
Meloun	Víno

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony GOLDEN TREASURE v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

GOLDEN TREASURE je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

SYMBOL BONUS

Symbol Bonus je Scatter, tvoří tedy výherní kombinaci kdekoli na válcích. Padnou-li nejméně 3 symboly TRUHLA kdekoli na válcích, získává hráč až 58 bonusových otočení zdarma. Hráč vybere vždy dvě nebo více truhel, a tak odkryje svůj získaný počet volných otočení zdarma. Výběr se uskutečňuje dotykem na příslušné truhly na dotykové obrazovce.

Interakce Hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení zdarma spuštěna, avšak veškeré výhry jsou násobeny třemi (V tabulce výher je zobrazen trojnásobek).

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytnou v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA

					
	50 000			500 000	
	20 000			100 000	
	5 000			10 000	
					
	20 000				
	5 000				
	2 000				
					
	20 000			20 000	
	5 000			5 000	
	2 000			2 000	
					
				25 000	
				5 000	
				1 000	
					
					
					
					
					
					
					
					
					

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

HALLOWEEN KING

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu SCATTER.
DVOJITÁ VÝHRA	15x stejný symbol (citrón, švestka, třešeň, pomeranč) násobí výhru x2.
BONUSOVÁ HRA	Hra je automaticky spuštěna, pokud hráč obdrží na druhé linii, třetího válce symbol JOKER. Symbol JOKER postupně oběhne všechny pozice na válcích a doplní případné výherní kombinace. Po ukončení bonusové hry se uprostřed obrazovky ukáže okno s celkovou výhrou z bonusové hry.
HALLOWEEN WAY	

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
7	-	20 x n	200 x n	500 x n
SCATTER	-	5 x n	20 x n	200 x n
HROZEN	-	10 x n	40 x n	100 x n
MELOUN	-	10 x n	40 x n	100 x n
CITRÓN	-	4 x n	10 x n	40 x n
POMERANČ	-	4 x n	10 x n	40 x n
ŠVESTKA	-	4 x n	10 x n	40 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	4 x n	10 x n	40 x n

n = SÁZKA NA HRU

HIGH FIVE 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií (criss-cross)
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	Pokud na střední linii obdrží hráč 3x symbol melounů obdrží 15 otáček zdarma (FREE SPINS). Pokud na střední linii obdrží hráč 3x symbol třešní, obdrží 5 otáček zdarma (FREE SPINS). Během bonusové hry lze získat další otáčky zdarma.
BONUSOVÁ VÝHRA HIGH FIVE	Pro získání bonusové výhry je nutné zaplnit 9místné pole příslušného symbolu na horní obrazovce. Volná políčka jsou zaplněna, pokud hráč obdrží výhru na linii shodných pozic, jako jsou ty na horní obrazovce u výherního symbolu dosud neobsazené.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	BONUSOVÁ VÝHRA
SEDMIČKY	80 x n	400 x n
ZVONEK	30 x n	150 x n
3-BAR	10 x n	50 x n
2-BAR	8 x n	40 x n
MELOUN	4 x n	20 x n
ŠVESTKY, POMERANČE, TŘEŠNĚ	2 x n	10 x n

n = SÁZKA NA HRU

HORUS EYE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,80 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	300 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	432 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	28 080 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Wild	Jestřáb
Randomizer	Sarkofág
Multiplier	Ankh
Respin	Tutanchamon
Mystery	Sfinga
Scarabeus	Stéla
Mumie	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony HORUS EYE v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

HORUS EYE je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (joker), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu RESPIN, MYSTERY, RANDOMIZER, 2x MULTIPLIER, 3x MULTIPLIER a 4x MULTIPLIER. 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.

Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

SYMBOL WILD

Symbol WILD nahrazuje jakýkoli symbol, kromě následujících symbolů: Mystery, Respin, Randomizer, 2x Multiplier, 3x Multiplier, 4x Multiplier.

SYMBOL RANDOMIZER

Symbol Randomizer se po zastavení válců změní na jeden z následujících symbolů: Wild, 2x Multiplier, 3x Multiplier, 4x Multiplier, Respin nebo Mystery.

SYMBOL MULTIPLIER

Symbol Multiplier vynásobí výhru za celou obrazovku. Pokud je symbolů Multiplier na obrazovce více, pak se výhra násobí každým z nich.

SYMBOL RESPIN

V případě, že padne symbol Respin, získává hráč jedno otočení válců zdarma. Maximální počet po sobě jdoucích symbolů Respin je elektronicky limitován na čtyři.

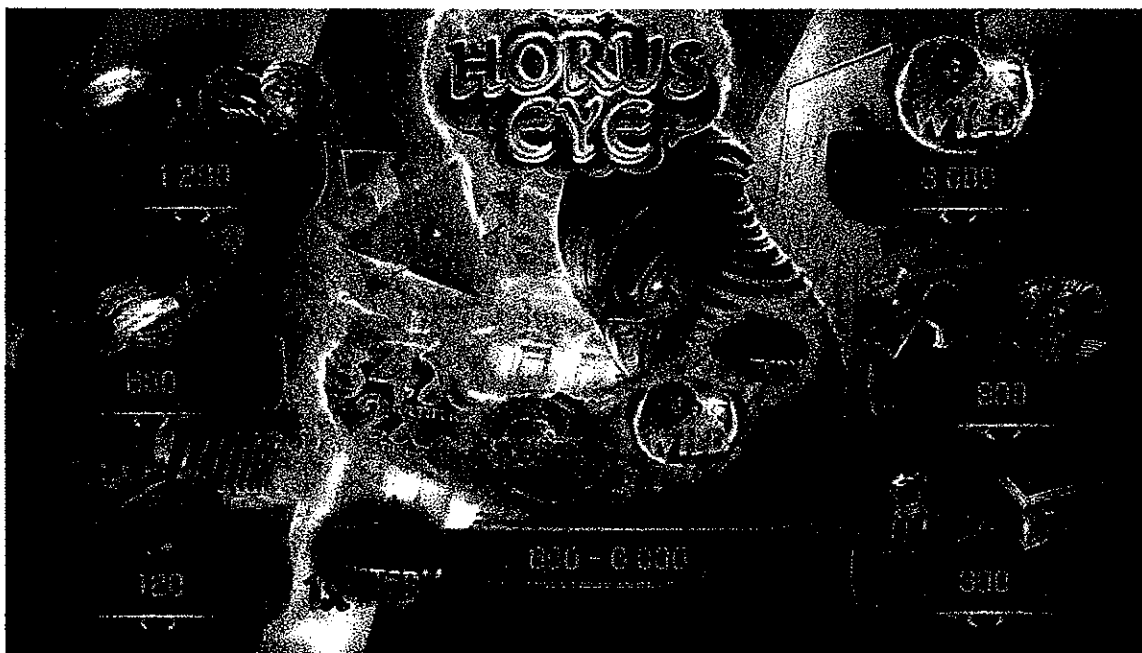
SYMBOL MYSTERY

Za každý samostatný symbol Mystery obdrží hráč výhru v rozsahu 2 až 20násobku sázky.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



The image shows a paytable for a slot machine titled "HORUS EYE". The paytable is organized into columns with different symbols and corresponding win values. The symbols include a scarab beetle, an eye, a pyramid, and various Egyptian motifs. The win values are listed next to the symbols. The paytable is set for a bet of 300 Kč.

Symbol	Win Value
Scarab	1200
Eye	3000
Pyramid	800
Other Symbols	120, 300, 600, 800, 1200, 1500, 1800, 2000, 2500, 3000, 3500, 4000, 4500, 5000, 5500, 6000, 6500, 7000, 7500, 8000, 8500, 9000, 9500, 10000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 300 Kč.

HOT FACTOR

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	432 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ HRA	Každá výhra způsobí zabarvení písmene z nápisu HOT FACTOR x2. Při
HOT FACTOR X2	zabarvení celého názvu bonusové hry je následná výhra x2.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	Kč
JOKER	120 x n
2-BAR	60 x n
HVĚZDA	40 x n
MELOUN	20 x n
ZVONEK	8 x n
ŠVESTKA	4 x n
POMERANČ	4 x n
DOLAR, TŘEŠEŇ	2 x n

n = SÁZKA NA HRU

ICE BAR 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	75 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	450.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL ICE BAR (WILD)	Symbol ICE BAR nahrazuje jakýkoliv symbol.
PROPADÁVÁNÍ SYMBOLŮ	V případě, že se po otočení válců symbol ICE BAR stane součástí výherní kombinace, kterou pomohl vytvořit, budou symboly této výherní linie zamrazené, odstraněné z válců vybuchnutím a zdarma nahrazené symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak v rámci jednoho otočení může získat další výhry. Při výbuchu symbolů a jejich nahrazení novými symboly je navýšen násobek (multiplikátor) pro případnou další výhru v dané hře vždy o jeden z možných násobků (na x2, x4, x8, x16 nebo x32).
BONUSOVÁ HRA MYSTERY (ZELENÉ, ŽLUTÉ A ČERVENÉ DIAMANTY)	3 ICE BAR SYMBOLY kdekoli na válcích (minimálně jeden na každém válci) aktivují bonusovou hru. Hráč si vybere jeden ze tří symbolů ICE BAR na obrazovce a poté podle výběru jedné z úrovní MYSTERY skryté pod vybraným symbolem ICE BAR získá bonusovou výhru zobrazenou ve výherní tabulce (každá celková sázka do hry, v rámci které byla bonusová hra spuštěna, má své hodnoty bonusových výher jednotlivých úrovní MYSTERY): 40 x n (40 x celková sázka do hry) pro úroveň Zelené diamanty, 75 x n (75 x celková sázka do hry) pro úroveň Žluté diamanty a 150 x n (150 x celková sázka do hry) pro úroveň Červené diamanty. Interakce hráče mají vliv na vizualizaci hry, nikoli však na výsledek hry ani výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
ICE BAR (WILD)	BONUSOVÁ VÝHRA MYSTERY
HVĚZDA	20 x n
MELOUN	10 x n
HROZEN	7 x n
ZVONEK	5 x n
DOLAR	2 x n
ŠVESTKA	2 x n
POMERANČ	1 x n
TŘEŠEŇ	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

JOKER 243

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	243 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou počítány. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD TETRIS	Nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu SCATTER. V případě výhry jsou symboly výherní linie odstraněny z válců vybuchnutím a jsou nahrazeny symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak v rámci jedné otočky může získat více výher. Při výbuchu symbolů je navýšen násobek pro případnou další výhru systémem x2, x3, x4, ... atd., dokud se nezobrazí nevýherní kombinace.
BONUSOVÝ REŽIM JOKER	Tento režim je automaticky aktivován po každé bonusové hře FREE SPINS. Hráč má možnost libovolně měnit sázku. Bonusový režim trvá 50 otáček. Všechny výhry v bonusovém režimu jsou násobeny minimálně x2 až maximálně x9.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	Bonusovou hru aktivují 3 a více symbolů SCATTER kdekoliv na válcích. Během bonusové hry získá hráč 10x FREE SPIN (otočení zdarma). Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra spuštěna.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
7	10 x n	20 x n	60 x n
SCATTER	6 x n	12 x n	24 x n
ZVONKY	6 x n	12 x n	24 x n
3-BAR	4 x n	8 x n	16 x n
HROZNY, ŠVESTKY, DOLLAR	2 x n	3 x n	4 x n
TŘEŠNĚ, POMERANČ	1 x n	2 x n	3 x n

n = SÁZKA NA HRU

JOKER 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	194.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: tříválcová hra s hrou na 27 výherních liniích. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	Pokud po otočení válců padnou tři symboly CHERRY BONUS na střední linii, hráč obdrží jedno bonusové otočení zdarma. Pokud po otočení válců padnou tři symboly STAR na střední linii, hráč obdrží 10 bonusových otočení zdarma. Tato bonusová otočení je možné získat během nebonusových her, ve kterých není přidělena výhra. Počet bonusových otočení odehraných a k odehrání je znázorněn v informační liště. Při bonusových otočení se změní barva pozadí válců. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusových otočení se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna.
--------------------------------	---

9 stejných symbolů násobí výhru x2.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
MELOUN	16 x n
CHERRY	2 x n
DOLAR	2 x n
POMERANČ	2 x n
ŠVESTKA	2 x n
ZVONEČEK	16 x n
HVĚZDA	20 x n
BAR	40 x n
KAJOT JOKER	60 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

JOKER 27 PLUS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER (WILD)	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	3 stejné symboly v řadě na prostřední výherní linii aktivují bonusová otočení FREE SPINS. Hráč tak získá bonusová otočení zdarma dle výherní tabulky umístěné na horním monitoru. V průběhu bonusových otočení jsou výhry úměrné celkové sázce na hru, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. V průběhu bonusových otočení je možné získat další otočení zdarma.
MULTIPLIER (NÁSOBITEL)	Padne-li 9 shodných symbolů (případně doplněných symbolem JOKER), získává hráč automaticky dvojnásobek celkové výhry.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
JOKER (WILD)	100 x n
HVÉZDA	50 x n
BAR	20 x n
MELOUN	10 x n
ZVONEK	4 x n
ŠVESTKA	4 x n
DOLAR	2 x n
POMERANČ	2 x n
TŘEŠEŇ	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

VÝHERNÍ TABULKA FREE SPINS

SYMBOL	3x
JOKER (WILD)	100 FREE SPINS
HVÉZDA	20 FREE SPINS
BAR	50 FREE SPINS
MELOUN	10 FREE SPINS
ZVONEK	4 FREE SPINS
ŠVESTKA	4 FREE SPINS
DOLAR	2 FREE SPINS
POMERANČ	2 FREE SPINS
TŘEŠEŇ	1 FREE SPIN

JOKER 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	7, případně 81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	148.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: čtyřválcová hra s hrou na 7 nebo 81 výherních linií. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

ZELENÝ SYMBOL BAR Zelený symbol BAR = JOKER. Nahrazuje jakýkoliv symbol.

Před roztočením válců je počet aktivních výherních linií 7. Pokud se během točení válců na některém z válců zastaví ve viditelné pozici symbol KAJOT JOKER BAR, je aktivován režim 81 výherních linií, což je zároveň signalizováno číslem na zvonku vedle válců a krátkým zazvoněním během točení válců.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	4x
KAJOT JOKER BAR	120 x n
SEDMIČKA	60 x n
HVĚZDA	12 x n
HROZNY	10 x n
MELOUN	8 x n
ŠVESTKA	2 x n
POMERANČ	2 x n
CITRON	1 x n
TŘEŠEŇ	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

JOKER AREA

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	11 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ HRA	Hra je automaticky spuštěna, získá-li hráč na druhém nebo třetím válci symbol JOKER. Jeden symbol JOKER spouští 4x free spin (otáčky zdarma) na druhém a třetím válci. První a čtvrtý válec se netočí. Během bonusové hry je možné vyhrát další bonusové hry. Výhry se sčítají. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra spuštěna.
JOKER AREA	

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x
7	25 x n	50 x n	100 x n
HVĚZDA	10 x n	20 x n	40 x n
HROZEN	8 x n	16 x n	32 x n
MELOUN	8 x n	16 x n	32 x n
ŠVESTKA	1 x n	2 x n	4 x n
POMERANČ	1 x n	2 x n	4 x n
CITRON	1 x n	2 x n	4 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	2 x n	4 x n

n = SÁZKA NA HRU

JOKER BOOM

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	88.200 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A NAVAŽUJÍCÍ SPECIÁLNÍ HRY

SYMBOL JOKER BAR (WILD)	Symbol JOKER BAR nahrazuje všechny symboly včetně symbolu HVĚZDA.
DRUHÁ ŠANCE	Pokud se symbol JOKER BAR nestane po otočení válců součástí výherní kombinace, zůstává na své pozici pro danou sázku i v následující hře.
NAVAŽUJÍCÍ SPECIÁLNÍ HRY BOOM SPINS	Pokud se po otočení válců zobrazí 3x symbol HVĚZDA, aktivuje 10, nebo 4x symbol HVĚZDA 20 navazujících speciálních her BOOM SPINS. Pro aktivaci platí, že symbol HVĚZDA musí být vždy právě jeden na jednom válci. Navazující speciální hry BOOM SPINS nejsou zdarma, hráči se za každé otočení odečte navolená celková sázka do hry, ve které byly symboly HVĚZDA získány, z pole KREDIT. Při změně této celkové sázky nelze zbývající navazující speciální hry odehrát, ale při návratu na původní sázku se bude moct pokračovat v udělených navazujících hrách. Během navazujících speciálních her BOOM SPINS jsou všechny 3 symboly na prvním válci přeměněné v symbol JOKER BAR. V průběhu navazujících speciálních her lze získat další speciální hry. Hráč může hodnotu sázky změnit před spuštěním každé navazující speciální hry BOOM SPINS. Hru může hráč rovněž kdykoli ukončit a opustit.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
HVĚZDA (SCATTER)	10 BOOM SPINS	20 BOOM SPINS
JOKER BAR (WILD)	-	-
SEDMIČKA	20 x n	200 x n
MELOUN	8 x n	80 x n
HROZEN	4 x n	40 x n
ŠVESTKA	1 x n	4 x n
POMERANČ	1 x n	4 x n
CITRON	1 x n	4 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	4 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

JOKER BOOM PLUS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A NAVAZUJÍCÍ SPECIÁLNÍ HRY

SYMBOL JOKER BAR	Nahrazuje všechny symboly včetně symbolu HVĚZDA (SCATTER).
DRUHÁ ŠANCE	Pokud se po otočení válců získaný symbol JOKER BAR (WILD) nestane součástí výherní kombinace, zůstává na své pozici pro jednu následující hru.
NAVAZUJÍCÍ SPECIÁLNÍ HRY BOOM SPINS	Pokud se po otočení válců zobrazí 3 symboly HVĚZDA (SCATTER), aktivuje se bonusová hra BOOM SPINS. Pro aktivaci platí, že symbol HVĚZDA (SCATTER) se počítá maximálně jeden na každém válci. Hráč si může vybrat jednu ze dvou variant BOOM SPINS otáček. Za tři symboly HVĚZDA obdrží buď 10 otáček se symbolem WILD na prvním válci nebo 5 otáček se symbolem WILD na prvním a čtvrtém válci. Za 4 symboly HVĚZDA obdrží 20, resp. 10 takovýchto otáček. Otáčky BOOM SPINS nejsou otáčky zdarma – hráči se za každou takovou otáčku odečte aktuální sázka z pole KREDIT. Při změně této celkové sázky nelze zbývající navazující speciální hry odehrát, ale při návratu na původní sázku se bude moct pokračovat v udělených navazujících hrách. Během navazujících speciálních her BOOM SPINS jsou všechny 3 symboly na prvním válci přeměněné v symbol JOKER. Během těchto bonusových her lze získat další otáčky BOOM SPINS. Hráč může hodnotu sázky změnit před spuštěním každé navazující speciální hry BOOM SPINS. Hru může hráč rovněž kdykoli ukončit a opustit. Interakce hráče nemají vliv na výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
SEDMÍČKA	20 x n	200 x n
MELOUN	8 x n	80 x n
HROZEN	4 x n	40 x n
ŠVESTKA	1 x n	4 x n
POMERANČ	1 x n	4 x n
CITRON	1 x n	4 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	4 x n
HVĚZDA (SCATTER)	5/10 BOOM SPINS	10/20 BOOM SPINS
JOKER BAR	-	-

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

JOKER DREAM

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava, zprava doleva a na třech středních válcích i samostatně. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
BONUSOVÁ HRA DREAM	Padne-li na jakémkoli válci symbol JOKER, rozsvítí se políčko JOKER na shodné pozici nad tímto válcem. Po rozsvícení všech tří políček JOKER v ukazateli nad válcem se spustí bonusová hra DREAM. Hráč získá 5x FREE SPIN. Během této bonusové hry se všechny symboly na daném válci změní v symbol JOKER, který doplní případnou výherní kombinaci na linii. Zobrazování JOKER políček je samostatné pro každou výši sázky.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
7-ČERVENÁ	16 x n	60 x n	200 x n
2-BAR, 3, BAR	8 x n	16 x n	80 x n
HROZEN, ZVONEK	5 x n	10 x n	40 x n
ŠVESTKA, POMERANČ	3 x n	6 x n	16 x n
TŘEŠEŇ, DOLLAR	2 x n	4 x n	8 x n

n = SÁZKA NA HRU

JOKER PLUS II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	252.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: tříválcová hra s hrou na 27 výherních linií. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SYMBOL KAJOT JOKER BAR Nahrazuje všechny symboly a v případě doplnění výherní kombinace je výhra hodnocena výše – dle výherní tabulky.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	WINFAKTOR – PŘI DOPLENĚNÍ JOKEREM
SEDMIČKA	40 x n	60 x n
ZVONEK	20 x n	30 x n
HROZEN	16 x n	24 x n
2BAR	16 x n	24 x n
TŘEŠEŇ	2 x n	3 x n
DOLAR	2 x n	3 x n
POMERANČ	2 x n	3 x n
ŠVESTKA	2 x n	3 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU		

JOKER STAR 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	498 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL KAJOT	Nahrazuje jakýkoliv symbol.
JOKER BAR	Pokud je symbol JOKER BAR součástí výherní kombinace, násobí výhry dané hry takto: 1x symbol KAJOT JOKER BAR = výhra x2 2x symbol KAJOT JOKER BAR = výhra x4 3x symbol KAJOT JOKER BAR = výhra x8

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
KAJOT JOKER BAR	-	230 x n
SEDMIČKA	16 x n	160 x n
HVĚZDA	6 x n	60 x n
HROZNY	4 x n	40 x n
MELOUN	2 x n	8 x n
ŠVESTKA	1 x n	4 x n
POMERANČ	1 x n	4 x n
CITRON	1 x n	2 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	2 x n

n = SÁZKA NA HRU

JOKER STRONG

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu SCATTER.
BONUSOVÁ HRA	Hra je automaticky spuštěna, pokud hráč obdrží na druhé linii, třetího válce symbol JOKER. Symbol JOKER oběhne obvod válců po první linii, první a pátý válec druhé linie, třetí linii a doplní případné výherní kombinace. Po ukončení bonusové hry se uprostřed obrazovky ukáže okno s celkovou výhrou z bonusové hry.
JOKER ROUND	

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
7	-	20 x n	200 x n	500 x n
SCATTER	-	5 x n	20 x n	200 x n
HROZNY	-	10 x n	40 x n	100 x n
MELOUN	-	10 x n	40 x n	100 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	4 x n	10 x n	40 x n
CITRÓN	-	4 x n	10 x n	40 x n
POMERANČ	-	4 x n	10 x n	40 x n
ŠVESTKA	-	4 x n	10 x n	40 x n

n = SÁZKA NA HRU

KAJOT 27 LINES

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	120.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: Tříválcová hra na 27 výherních linií (criss-cross). Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	nahrazuje jakýkoli symbol včetně symbolu BONUS STAR Kombinace 3 symbolů JOKER na výherní linii bez doplnění alespoň jedním symbolem BONUS STAR generuje pouze výhru za výherní kombinaci dle výherní tabulky a neaktivuje se losování bonusové výhry.
BONUSOVÁ HRA BONUS STAR	Losování bonusové výhry aktivují 3 symboly BONUS STAR, minimálně jeden na každém válci. Výhru určuje hodnota na kole štěstí, které se zobrazí na dolní obrazovce. Hráč může získat 30 až 100násobek celkové sázky do hry. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra „kolo štěstí“ spuštěna. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
KAJOT-JOKER-BAR	30 x n
SEDMIČKY, 2-BAR	30 x n
MELOUNY, ZVONKY	10 x n
ŠVESTKY, KAJOT-LINES	4 x n
TŘEŠNĚ, CITRONY, POMERANČE	2 x n
Bonusová výhra BONUS STAR	30–100 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

KAJOT ROULETTE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	ruleta
CÍL HRY	cílem hry je vsadit na číslo nebo skupinu čísel, na kterém se zastaví kulička
VÝHERNÍ PODÍL	97,3 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
HODNOTY MINCÍ	1 Kč, 2 Kč, 5 Kč, 10 Kč, 20 Kč, 50 Kč, 100 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	36 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ	48 600 Kč
PROHRA – HERNA/CASINO	

Hrací pole rulety obsahuje celkem 37 číselných pozic od 0 do 36. V levé horní části je „RACE TRACK“ pro sázení na výšece z kola rulety. V pravé horní části je historie posledních 11 padnutých čísel včetně procentuálních statistik.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

ZDVOJNÁSOBIT A ROZTOČIT	Zdvojnásobí hodnotu mincí položených na hracím poli a spustí hru rulety.
ZPĚT	Odebere poslední sázku umístěnou na hracím poli rulety, v případě sázky na jednu z částí race track vrátí sázky zpět po jednotlivých mincích.
VYMAZAT	Odebere veškeré sázky z hracího pole rulety.
REBET	Zopakuje sázky uskutečněné v předchozí hře.
AUTOMATICKY ROZTOČIT	Zahájí automatické spouštění hry do vyčerpání kreditu, nebo ukončení opětovným stiskem, zvolené sázky se opakují.
ROZTOČIT	Spouští 1 kolo hry.

PRŮBĚH HRY

Sázky se provádí výběrem mincí a jejich umístěním na požadované číslo, nebo skupinu čísel. Stiskem tlačítka roztočit, je ukončeno kolo sázení a je možné sledovat průběh hry na horním monitoru, nebo ve výšeční horní části spodního monitoru.

PRŮBĚH HRY

PŘÍMÁ SÁZKA	Minci lze vsadit přímo na kterékoliv číslo včetně nuly.
DĚLENÁ SÁZKA	Minci lze umístit na kterékoliv dvě sousedící čísla tak, že se položí na čáru, která tato dvě čísla odděluje. Je proto také možné umístit minci na čáru oddělující 0 a 1, 2 a 3.
SÁZKA NA ULÍČKU	Sázka na uličku se uzavírá na tři čísla. Mince se umísťuje na vnější okrajovou čáru hracího pole, vedle odpovídající řady tří čísel. Tímto je také umožněno uzavírat sázky na 0, 1 a 2 stejně jako na 0, 2 a 3.
ROHOVÁ SÁZKA	Rohová sázka pokrývá čtyři čísla. Mince se klade na kříž rozdělující daná čtyři čísla. Lze tak vsadit i na čísla 0, 1, 2 a 3.
SÁZKA NA ŘADU	Sázka na řadu pokrývá dvě sázky na uličku, tedy šest různých čísel ve dvou řadách po třech. Mince se umísťuje na nejbližší okrajovou čáru hracího pole rulety, a to na místo, kde se kříží s čárou oddělující dané dvě řady.
SÁZKA NA SLOUPEC	Na kratší straně hracího pole rulety jsou tři pole označená „2 to 1“. Umístěním mince do jednoho z těchto polí je vsazeno na všech 12 čísel v daném řádku (vyjma 0).
SÁZKA NA TUCET	Sázku na skupinu dvanácti čísel lze uzavřít umístěním mince do jednoho ze tří polí označených „1st 12“, „2nd 12“ nebo „3rd 12“.

**SÁZKA NA
ČERNÁ/ČERVENÁ,
SUDÁ/LICHÁ, NÍZKÁ/VYSOKÁ
ČÍSLA**

Sázka umístěná v jednom z polí v dolní části hracího pole rulety, pokrývá polovinu všech čísel v hracím poli (vyjma 0). Každé pole zahrnuje 18 čísel.

MOŽNOSTI SÁZEK „RACE TRACK“

TIERS

Le Tiers du Cylindre je sázkou na dvanáct čísel kola od 33 do 27, která se nachází naproti 0. K této sázce je potřeba použít 6 mincí a umístit je po jedné na každou z následujících dvojic: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.

VOISINS

Les Voisins du Zéro je sázka na sousední čísla od nuly. Tato sázka je celkem pro 17 čísel kola rulety od 25 do 22. Po 1 minci na každou z následujících dvojic: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35, poté je třeba položit 2 mince na trojici 0/2/3 a 2 mince na čtveřici 25/26/28/29.

ORPHELINS

Les Orphelins je sázkou na sirotky. Jedná se o čísla na kole rulety od 6 do 17 a od 9 do 1. K této sázce je potřeba použít 5 mincí, z nichž je třeba umístit 1 minci na pole s hodnotou 1 a poté vsadit vždy po 1 minci na tyto dvojice 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.

VÝHERNÍ TABULKA

NÁZEV	POČET POKRYTÝCH ČÍSEL	VÝHERNÍ FAKTOR
PŘÍMÁ SÁZKA	1	36 x n
DĚLENÁ SÁZKA	2	18 x n
SÁZKA NA ULÍČKU	3	12 x n
ROHOVÁ SÁZKA	4	9 x n
SÁZKA NA ŘADU	6	6 x n
SÁZKA NA SLOUPEC	12	3 x n
SÁZKA NA TUCET	12	3 x n
SÁZKA NA ČERNÁ/ČERVENÁ, SUDÁ/LICHÁ, NÍZKÁ/VYSOKÁ ČÍSLA	18	2 x n

n = SÁZKA NA KOMBINACI

LAND OF GHOSTS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	243 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA SKINU DARK FOREST	150.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA SKINU GRAVEYARD	200.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA SKINU SCARY TOWN	350.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18 000 – 270 000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Wild	Psycho/Šílenec
HUNTERKA/Lovkyně	Scientist/Vědátor
HUNTER/Lovec	Shy/Stydlní
GHOST-MASTER/Pán duchů	Snooty/Náfuka
Cheeky/Drzoun	Bride/Nevěsta

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony LAND OF GHOSTS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit, Výhra, SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět, AUTOSTART, MAXBET, START, + a -**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

LAND OF GHOSTS je pětiválcová hra, v níž se sází minimálně na tři shodné symboly ve 243 výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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 tři shodné symboly. Hra má tři přepínatelné skiny, které se od sebe liší maximální výhrou a rozdílnými bonusovými prvky.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně třech na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolů „LOVEC“, „LOVKYNĚ“. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

HRA A JEJÍ SKINY

Hra LAND OF GHOSTS je rozdělena do třech na sobě nezávislých skinů: DARK FOREST, GRAVEYARD a SCARY TOWN.

Po vstupu do hry se hráči zobrazí nabídka výběru těchto tří skinů. Hráči je umožněno přepínat mezi skiny i během hry, a to šipkami vedle loga s názvem hry LAND OF GHOSTS. Každý skin je specifický nějakým speciálním bonusovým prvkem a maximální možnou výhrou. Pro každý skin platí stejná výherní tabulka. Extra bonusové prvky spouští postava GHOST-MASTERA, která je umístěna na pravé straně herní obrazovky.

- DARK FOREST: Obsahuje STICKY WILD bonus a má maximální výhru 100násobek sázky
- GRAVEYARD: Obsahuje STICKY FREE-SPINS bonus a má maximální výhru 125násobek sázky
- SCARY TOWN: Obsahuje MEGAWIN bonus a má maximální výhru 150násobek sázky

POSTAVA GHOST MASTER

Postava GHOST-MASTER je umístěna vpravo vedle válců na herní obrazovce v každém skinu. Postava neplní žádnou jinou funkci než vizuální spouštění bonusových prvků v každém skinu. Postava GHOST-MASTER a symbol GHOST-MASTER jsou ve hře dva odlišné prvky a není mezi nimi žádná vazba.

STICKY WILD VE SKINU DARK FOREST

Postava GHOST-MASTER náhodně přilepí na herní obrazovce libovolné symboly WILD na daných pozicích pro další následné otočení, které je v tomto režimu zdarma. Symboly WILD budou přilepené na daných pozicích až do dosažení kombinace, ve které budou součástí výhry. Bonusová funkce (a tedy i počet volných otočení) končí, když po propadu symbolů z vyšších pozic na válcích již není žádný přilepený symbol WILD. Sázku není možné v průběhu této bonusové hry měnit. Po utvoření výherní kombinace dojde k propadu symbolů a nahrazení jinými symboly.

STICKY FREE SPINS VE SKINU GRAVEYARD

Postava GHOST-MASTER náhodně vybere některý ze symbolů duchů, uzamkne ho na obrazovce, a spustí hru s deseti volnými otočeními. Při těchto free-spinech dochází vždy k zamykání symbolů stejného typu, který byl vybrán na začátku tohoto bonusu, pro utvoření výherní kombinace. Po utvoření výherní kombinace dojde k propadu symbolů a nahrazení jinými symboly, aby mohla bonusová funkce pokračovat do odehrání všech deseti free-spinů.

MEGAWIN BONUS VE SKINU SCARY TOWN

Postava GHOST-MASTER náhodně aktivuje bonus MEGAWIN, při kterém hráč obdrží bonusovou výhru v rozsahu 90 – 150násobku sázky.

Inicializace bonusu MEGAWIN není závislá na výherní či nevýherní kombinaci symbolů obrazovce.

SYMBOL WILD

Symbol WILD nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolů LOVEC a LOVKYNĚ.

Symbol WILD se může náhodně objevit nebo roztáhnout na celý válec.

SYMBOL LOVEC A LOVKYNĚ

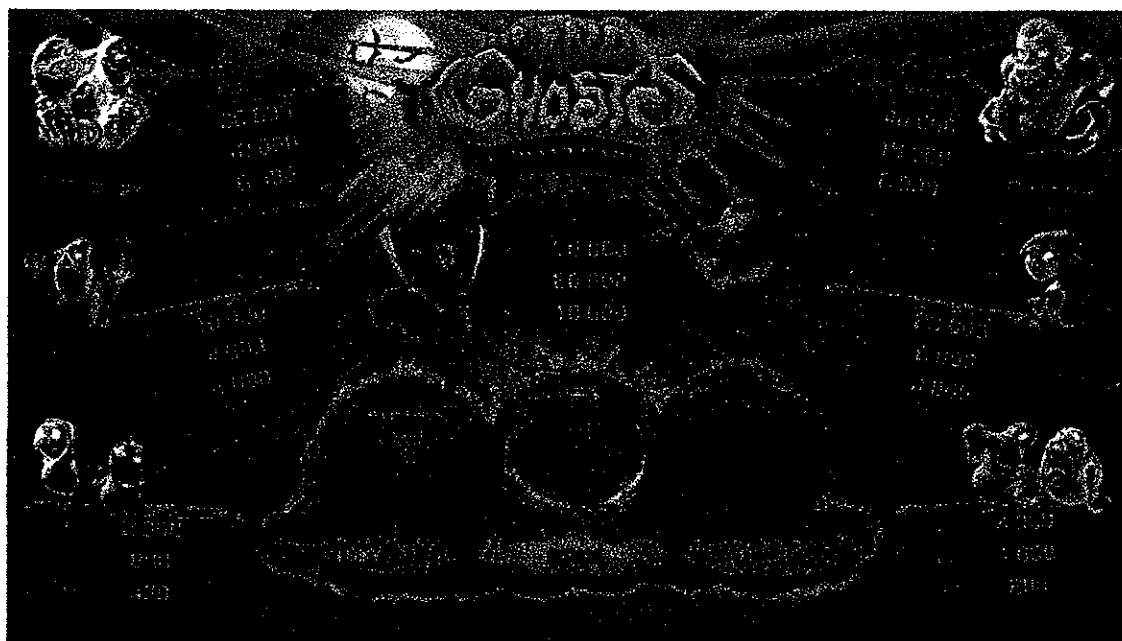
Symboly LOVEC a LOVKYNĚ jsou aktivní ve všech třech skinech a mají stejnou hodnotu na tabulce výher.

Symboly LOVEC a LOVKYNĚ spouští bonusovou funkci FIGHT WITH HUNTERS. Pokud se po nevýherním otočení objeví dva stejné symboly LOVEC, nebo LOVKYNĚ, v řádku vedle sebe na 1. a 3. válci a je mezi nimi osamělý symbol libovolného ducha, lovci náhodně spustí zdarma bonusovou funkci tzv. „masakr duchů“, kde lovci ničí symbol ducha. Po jeho zničení a zmizení, se na dané místo zdarma posune (spadne) symbol z vyšší pozice na válci. Toto se opakuje, dokud se neobjeví na válcích libovolná výherní kombinace. Tato bonusová funkce je pouze vizualizací výhry.

BONUSOVÁ FUNKCE SCARING HUNTERS

Postava GHOST-MASTER náhodně vystraší všechny symboly LOVEC nebo LOVKYNĚ na nevýherní obrazovce. Symboly LOVEC nebo LOVKYNĚ se odstraní z válců a na jejich místo se zdarma propadnou symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak má může obdržet nové případné výhry.

VÝHERNÍ TABULKA SKIN GRAVYARD

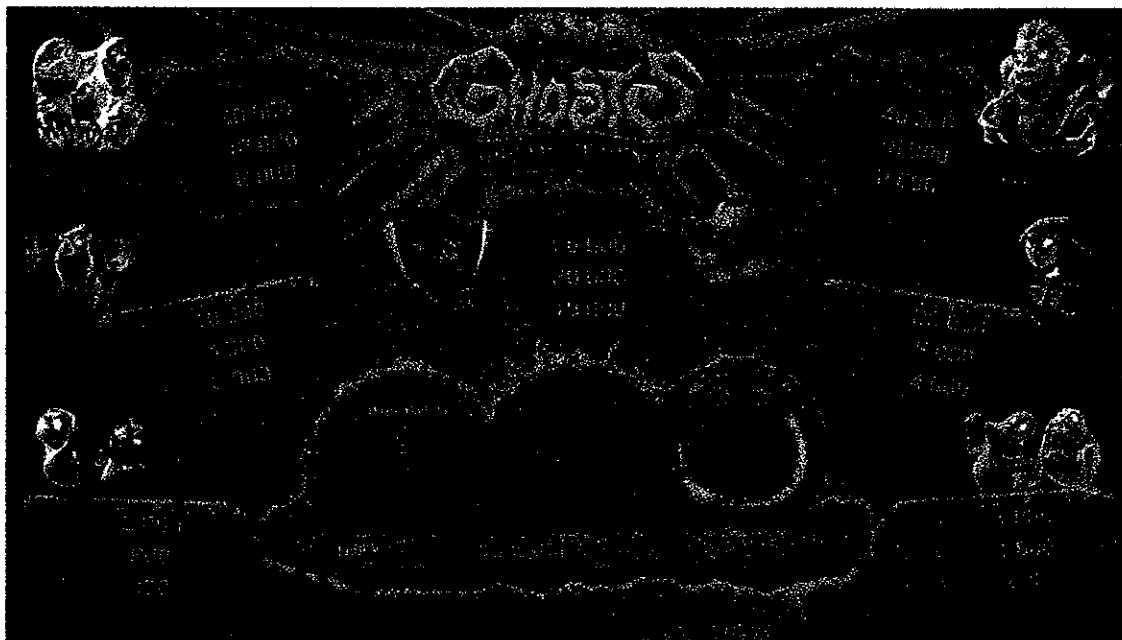


The image shows the paytable for the 'Skin Graveyard' slot machine. The table is set against a dark, horror-themed background with tombstones and a full moon. The title 'SKIN GRAVEYARD' is prominently displayed at the top center. The paytable lists various symbols and their corresponding payouts for different bet levels. The symbols include a skull, a cross, a tombstone, and a ghost. The payouts are listed in a grid format, with the highest payouts at the top and the lowest at the bottom. The table is organized into columns representing different bet levels (1, 2, 3, 4, 5) and rows representing different symbols. The payouts are listed in a grid format, with the highest payouts at the top and the lowest at the bottom.

Symbol	1	2	3	4	5
Skull	1000	2000	3000	4000	5000
Cross	500	1000	1500	2000	2500
Tombstone	250	500	750	1000	1250
Ghost	125	250	375	500	625

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

VÝHERNÍ TABULKA SKIN SCARY TOWN



The image shows the paytable for the 'Skin Scary Town' slot machine. The table is set against a dark, horror-themed background with tombstones and a full moon. The title 'SKIN SCARY TOWN' is prominently displayed at the top center. The paytable lists various symbols and their corresponding payouts for different bet levels. The symbols include a skull, a cross, a tombstone, and a ghost. The payouts are listed in a grid format, with the highest payouts at the top and the lowest at the bottom. The table is organized into columns representing different bet levels (1, 2, 3, 4, 5) and rows representing different symbols. The payouts are listed in a grid format, with the highest payouts at the top and the lowest at the bottom.

Symbol	1	2	3	4	5
Skull	1000	2000	3000	4000	5000
Cross	500	1000	1500	2000	2500
Tombstone	250	500	750	1000	1250
Ghost	125	250	375	500	625

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

LONDON PUB

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	480 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

BONUSOVÁ HRA	Bonusovou hru BONUS TIME spouští 4 symboly HODINY na střední linii.
BONUS TIME	Bonusový násobek určuje postavení ručičky na ciferníku hodin. Na hodinách může být zobrazen čas od 1 do 12, tzn. hodnota v políčku WIN může být hráči bonusově znásobena až 12x.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	4x
ZVONEK	80 x n
ČERVENÁ 7	20 x n
ZELENÁ 7	20 x n
HODINY	4 x n
3-BAR	4 x n
2-BAR	4 x n
DÝMKA	2 x n
PIVO	1 x n
WHISKY	1 x n

n = SÁZKA NA HRU

LUCKY 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	7, případně 81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	162.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

LUCKY81

Třešně

Citrón

Meloun

Pomeranč

Švestka

Kiwi

Zvonek

Sedmička

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony LUCKY 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** vyšší celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

LUCKY 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na čtyři shodné symboly v sedmi, nebo v jedenaosmdesáti výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou čtyři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci čtyř na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Lucky81), který nahrazuje jakýkoli symbol. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Výherní linie jsou v případě přítomnosti symbolu LUCKY81 na válcích založeny na principu criss-cross.

SYMBOL LUCKY81

Symbol LUCKY81 nahrazuje jakýkoli jiný symbol a zároveň zvyšuje v daném otočení, ve kterém padl, počet aktivních herních linií ze 7 na 81. Počet aktivních herních linií je zobrazen na obou bocích spodní obrazovky.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

LUCKY DRAGON

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER (DRAK)	Nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu SCATTER. Když padne výhra na výherní linii s doplněním JOKERA (drak), výhra se násobí x2.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	Hráč získá 5 až 25 otáček zdarma (bonusových her), pokud po zastavení opticky znázorněných válců padnou 3, 4 nebo 5 symbolů SCATTER. Hráč může zvolit pomocí tlačítka nebo dotykové obrazovky jeden ze SCATTER symbolů, po jehož aktivaci se zobrazí číslo s počtem získaných her. Výběr hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl. Tato bonusová hra je součástí hry, ve které byla získána. Během bonusové hry jsou všechny výhry znásobené x3. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra spuštěna.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
K, A	3xn	4xn	20xn
KOUZELNÍK	4xn	8xn	40xn
PRINCEZNA	4xn	8xn	40xn
HRAD	5xn	10xn	50xn
KNIHA	5xn	10xn	50xn
DRAK	20xn	100xn	160xn
9, 10	1xn	2xn	10xn
SCATTER	4xn	8xn	80xn
J, Q	2xn	3xn	15xn
n = SÁZKA NA HRU			

MAD MECHANIC

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,10 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	400 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	106 200 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Mechanik (Wild)	A
Robot	K
Žena	Q
Budík (Bonus)	J
Náradí	10
Elektronka	9

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MAD MECHANIC v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MAD MECHANIC je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Mechanik), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS. 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.

SYMBOL WILD

Symbol WILD (Mechanik) nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu BONUS a může tak vytvořit výherní linii kde zdvojnásobuje výhru za výherní linii, ve které se vyskytuje.

SYMBOL BONUS

Symbol Bonus je scatter. Padnou-li 3, případně 4 nebo 5 symbolů BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10, případně 20 nebo 30 bonusových otočení zdarma.

BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení zdarma spuštěna. Po každém otočení v tomto režimu, jsou náhodně na válcích mechanickou rukou umísťovány symboly Mechanik (WILD). Tento prvek nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

MAD MECHANIC DELUXE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	400 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Mechanik (Wild)	A
Robot	K
Žena	Q
Budík (Bonus)	J
Nářadí	10
Elektronka	9

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MAD MECHANIC DELUXE v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MAD MECHANIC DELUXE je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Mechanik), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS. 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.

SYMBOL WILD

Symbol WILD (Mechanik) nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu BONUS a může tak vytvořit výherní linii kde zdvojnásobuje výhru za výherní linii, ve které se vyskytuje. Někdy se symbol WILD objeví náhodně a posouvá se po válcích zprava doleva, otočení jsou po dobu přítomnosti posunujícího se symbolu WILD prováděny zdarma. S každým dalším otočením se posouvá o jednu pozici doleva, než dojde na první válec vlevo.

SYMBOL BONUS

Symbol Bonus je scatter. Padnou-li 3, případně 4 anebo 5 symbolů BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10, případně 20 anebo 30 bonusových otočení zdarma.

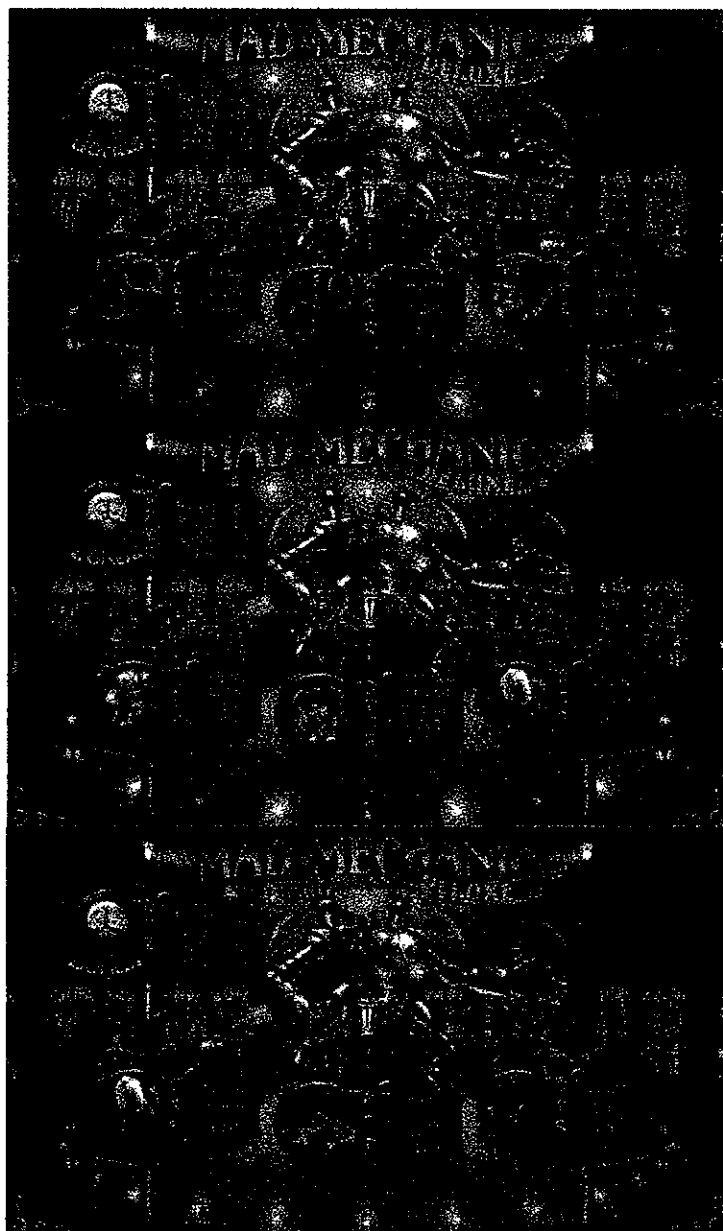
BONUSOVÁ OTOČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení zdarma spuštěna. Po každém otočení v tomto režimu, jsou náhodně na válcích mechanickou rukou umísťovány symboly Mechanik (WILD). Tento prvek nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

MAGIC LADY

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	devítiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	
VÝHERNÍ PODÍL	75 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	450.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Magic Lady (hlava dívky)

Třešně

Pomeranč

Citrón

Švestka

Víno

Meloun

Bar

Sedmička

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MAGIC LADY v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s devíti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MAGIC LADY je devítiválcová hra, v níž se sází na čtyři shodné symboly v sedmi, nebo v jedenaosmdesáti výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech devíti elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou čtyři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně čtyř shodných symbolů kdekoli na válcích, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Magic Lady), který nahrazuje jakýkoli symbol. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

BONUSOVÁ OTÁČENÍ ZDARMA

Padne-li výherní kombinace tvořena alespoň jedním symbolem Magic Lady, získává hráč automaticky 7 bonusových otočení zdarma. V případě, že padne taková kombinace, kdy symbol Magic Lady patří do více výherních kombinací, získává hráč 7 bonusových otočení zdarma za každou takovou výherní kombinaci. Např. 3xBAR, 1 MAGIC LADY, 3xVÍNO = 7 kol s BAR a 7 kol s VÍNO.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou

výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích

zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

BONUSOVÁ FÁZE HRY V PODOBĚ BONUSOVÝCH OTÁČENÍ ZDARMA

Do bonusové fáze hry v podobě bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry. V této bonusové fázi hry se po dobu 7 otočení zdarma postupně blokují válce obsahující stejný symbol, jehož výherní kombinaci symbol Magic Lady vytvořil. K vyhodnocení celkové výhry dojde až po provedení všech sedmi otočení, tedy výstupu z bonusové fáze této hry. Otáčení válců v režimu bonusových otočení zdarma jsou zdarma.

VÝHERNÍ TABULKA

Symbol Magic Lady má hodnotu 100 000 Kč při výhře symbolů a kombinací 7 bonusových otočení

BAR		O	
9x	450 000	9x	500 000
8x	420 000	8x	450 000
7x	300 000	7x	350 000
6x	100 000	6x	200 000
5x	40 000	5x	80 000
4x	20 000	4x	40 000

9x	400 000	9x	100 000	9x	420 000
8x	200 000	8x	50 000	8x	300 000
7x	80 000	7x	30 000	7x	160 000
6x	40 000	6x	20 000	6x	60 000
5x	20 000	5x	10 000	5x	28 000
4x	8 000	4x	4 000	4x	12 000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

MIDNIGHT FRUITS 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,90 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	174.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	91.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Třešně
Limetka
Banán
Pomeranč
Švestka
Hrozen
Meloun
Wild

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MIDNIGHT FRUITS 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MIDNIGHT FRUITS 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na čtyři shodné symboly v jedenaosmdesáti výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná křivka, nebo přímka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou čtyři shodné symboly. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci čtyř na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (midnight fruits), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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.

SYMBOL WILD

Symbol WILD platí za jakýkoli jiný symbol.

CASINO KARTÁČ Group a.s., IČ 25899848, Slévárenská 400/5, Ostrava – Mariánské Hory, 709 00

CASHBACK BONUS

V průběhu hry se po odehrání 20-50 her aktivuje (v pravém horním rohu) signalizace CASHBACK BONUS. Pokud je signalizace CASHBACK BONUS aktivní, hráčův kredit po vložení sázky do hry klesne na 0, a první fáze hry neskončí dílčí výhrou, na válcích se zobrazí malé okno, ve kterém probíhá vizualizace možných CASHBACK BONUS výher. Hráč v tuto chvíli stiskne tlačítko START za účelem zastavení vizualizace možných částek a obdrží jednu z vizualizovaných výher. K zastavení vizualizace je oprávněn pouze hráč, tzn. že doba přehrávání vizualizace není limitována časově, ale je vázána na hráčovu interakci. Interakce Hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



The image shows a paytable for a slot machine named "MIDNIGHT FRUITS". The table is set against a dark background with various fruit symbols. The symbols and their corresponding payouts are as follows:

Symbol	Payout
Three lemons	2.000
Three watermelons	10.000
Three grapes	10.000
Three watermelon slices	1.000
Three bananas	2.000
Three kiwis	1.000
Three apples	1.000
Three lemons	1.000

The "MIDNIGHT FRUITS" logo is prominently displayed in the center of the table.

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

MONSTER SLOTS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií (criss-cross) v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií (criss-cross) v případě 4 výherních symbolů 243 výherních linií (criss-cross) v případě 5 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Pětiválcová hra na 27 výherních linií (criss-cross) v případě 3 výherních symbolů, 81 výherních linií (criss-cross) v případě 4 výherních symbolů a 243 výherních linií (criss-cross) v případě 5 výherních symbolů. Výhry jsou platné od prvního válce zleva doprava kromě symbolu scatter, který platí kdekoliv na válcích. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou počítány. Platí pouze nejvyšší výhra na jedné výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Symbol WILD doplňuje kombinaci na výherní linii, tedy nahrazuje kterýkoli symbol, kromě té se symbolem SCATTER.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	3 symboly SCATTER spouští bonusovou hru FREE SPINS. V průběhu FREE SPINS her jsou výhry úměrné sázce do hry, v rámci, které byla bonusová hra FREE SPINS spuštěna. Ve FREE SPINS se všechna monstra vyvinou na úroveň o jedna vyšší. Ve FREE SPINS se neobjevují symboly RUNY.
RESPIN	Vždy, když dopadne pět a více stejných symbolů RUNY kdekoliv na válcích, obdrží hráč jeden Respin zdarma, ve kterém se zvýší úroveň monstra příslušného danému symbolu RUNY. V Respinu je možné získat další Respin.
EVOLUCE	Hráč si pro průběh hry volí tlačítkem „+“ nebo „-“ level hry. Při levelu 1 jsou všechna monstra na úrovni 1. S každým vyšším levellem se zvedá příslušné monstrum (v pořadí travní monstrum, vodní monstrum, elektrické monstrum, ohnivé monstrum) na druhou úroveň již v základní hře. Cena za vyšší level je 1x, 2x, 3x, 4x, 5x sázka do hry.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
MONSTRUM OHNIVÉ ÚROVEŇ 3	20 x n	40 x n	100 x n
MONSTRUM ELEKTRICKÉ ÚROVEŇ 3	15 x n	30 x n	75 x n
MONSTRUM VODNÍ ÚROVEŇ 3	10 x n	20 x n	50 x n
MONSTRUM TRAVNÍ ÚROVEŇ 3	5 x n	10 x n	25 x n
MONSTRUM OHNIVÉ ÚROVEŇ 2	4 x n	8 x n	20 x n
MONSTRUM ELEKTRICKÉ ÚROVEŇ 2	3 x n	6 x n	15 x n
MONSTRUM VODNÍ ÚROVEŇ 2	2 x n	4 x n	10 x n
MONSTRUM TRAVNÍ ÚROVEŇ 2	1 x n	2 x n	5 x n
MONSTRUM OHNIVÉ ÚROVEŇ 1	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
MONSTRUM ELEKTRICKÉ ÚROVEŇ 1	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
MONSTRUM VODNÍ ÚROVEŇ 1	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
MONSTRUM TRAVNÍ ÚROVEŇ 1	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
RUNA OHNIVÁ	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
RUNA ELEKTRICKÁ	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
RUNA VODNÍ	0.2 x n	0.4 x n	1 x n
RUNA TRAVNÍ	0.2 x n	0.4 x n	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

MULTI DIAMONDS 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií (criss-cross) v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií (criss-cross) v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL MULTI WILD	Symbol MULTI WILD nahrazuje jakýkoliv symbol. Pokud padne 1 symbol MULTI WILD na výherní linii, pak se výhra z doplněné výherní linie násobí x2, pokud padnou 2 symboly MULTI WILD, výhra se násobí x4, pokud padnou 3 symboly MULTI WILD výhra se násobí x8.
-------------------	---

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
SEDMIČKA (7)	16 x n	160 x n
HVĚZDA	6 x n	60 x n
KORUNA	4 x n	40 x n
FIALOVÝ KÁMEN	1 x n	4 x n
ZELENÝ KÁMEN	1 x n	4 x n
ČERVENÝ KÁMEN	1 x n	4 x n
MODRÝ KÁMEN	1 x n	4 x n
ORANŽOVÝ KÁMEN	1 x n	2 x n

n = SÁZKA NA HRU

MULTI VEGAS 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	85.091 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL MULTI WILD	Symbol MULTI WILD nahrazuje jakýkoliv symbol. Jeden symbol MULTI WILD násobí výhru z výherní kombinace, kterou pomohl vytvořit, dvakrát, dva symboly MULTI WILD čtyřikrát a tři symboly MULTI WILD osmkrát.
-------------------	---

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
MULTI WILD	-	-
SEDMIČKA	16 x n	160 x n
MELOUN	6 x n	60 x n
HROZEN	4 x n	40 x n
ZVONEK	1 x n	4 x n
ŠVESTKA	1 x n	4 x n
DOLAR	1 x n	4 x n
POMERANČ	1 x n	4 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	2 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

MYSTERY JOKER

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,50 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	132 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	99 000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Citróny	Sedmičky
Pomeranče	Švestky
Hrozny	Zvonky
Třešně	Joker – hlava šaška
Melouny	Mystery

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MYSTERY JOKER v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MYSTERY JOKER je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu Mystery. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

SYMBOL JOKER

Padne-li jeden, nebo více symbolů Joker, platí symbol Joker za jakýkoli jiný symbol a výhra se zdvojnásobuje. Joker nenahrazuje symbol Mystery.

SYMBOL MYSTERY

Symbol MYSTERY je scatter. Za každý samostatný symbol MYSTERY obdrží hráč výhru v rozsahu 2 až 20násobku sázky.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

4 000	10 000	4 000
3 000	MYSTERY JOKER	3 000
2 000		400
1 000	2 000–20 000	1 000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Níže uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

MYSTERY JOKER II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	třiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,80 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	300 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	432.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	28.080 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Joker (Wild)
Mixer
Multiplier
Respin
Mystery
Švestky
Zvonky
Hrozny
Třešně
Citron
Meloun
Pomeranč
Sedma

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony MYSTERY JOKER II v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

MYSTERY JOKER II je třiválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (joker), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu RESPIN, MYSTERY, MIXER, 2x MULTIPLIER, 3x MULTIPLIER a 4x MULTIPLIER. 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.

Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

SYMBOL JOKER

Symbol Joker nahrazuje jakýkoli symbol, kromě následujících symbolů: Mystery, Respin, Mixer, 2x Multiplier, 3x Multiplier, 4x Multiplier.

SYMBOL MIXER

Symbol Mixer se po zastavení válců změní na jeden z následujících symbolů: Joker, 2x Multiplier, 3x Multiplier, 4x Multiplier, Respin nebo Mystery.

SYMBOL MULTIPLIER

Symbol Multiplier vynásobí výhru za celou obrazovku. Pokud je symbolů Multiplier na obrazovce více, pak se výhra násobí každým z nich.

SYMBOL RESPIN

V případě, že padne symbol Respin, získává hráč jedno otočení válců zdarma. Maximální počet po sobě jdoucích symbolů Respin je elektronicky limitován na čtyři.

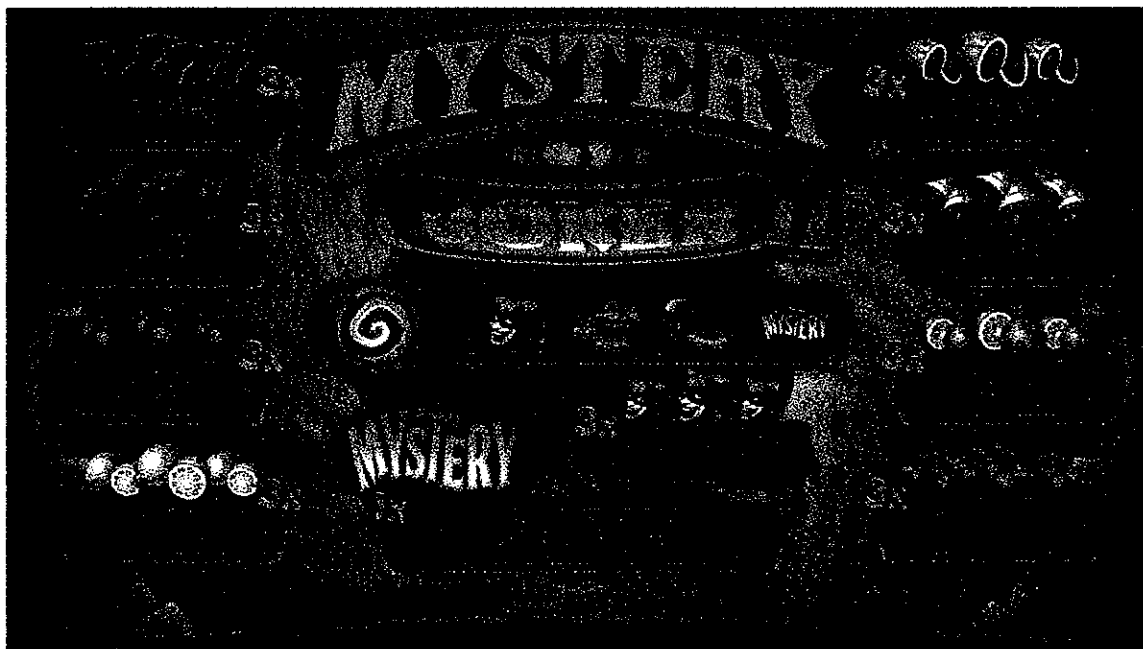
SYMBOL MYSTERY

Za každý samostatný symbol Mystery obdrží hráč výhru v rozsahu 2 až 20-ti násobku sázky.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 300 Kč.

NEON FRUITS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	62.069 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v poličku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

DOTOČENÍ ZDARMA (RESPIN)	Při každé výherní kombinaci vystoupí výherní symboly do popředí a hráč obdrží jedno dotočení zdarma. Jestliže se při tomto dotočení objeví další výherní symboly, opět vystoupí a následuje další dotočení zdarma. Tento herní proces pokračuje až do doby, kdy se neobjeví další výherní symbol. Poté je vyhodnocena celková výhra dané hry.
MULTIPLIER (NÁSOBITEL)	Padne-li 6, 9, 12 nebo 15 shodných symbolů na prvních 2, 3, 4 nebo 5 válcích zleva, získává hráč automaticky 2x, 3x, 4x nebo 5x násobek výhry. Resp. dvojnásobek za šest shodných symbolů na prvních dvou válcích, trojnásobek za devět shodných symbolů na prvních třech válcích, čtyřnásobek za dvanáct shodných symbolů na prvních čtyřech válcích a pětínásobek za patnáct shodných symbolů na všech pěti válcích.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
SEDMIČKA	2 x n	6 x n	20 x n
MELOUN	1 x n	3 x n	10 x n
HROZEN	0.8 x n	2.4 x n	8 x n
BAR	0.8 x n	2.4 x n	8 x n
ZVONEK	0.4 x n	1.2 x n	4 x n
ŠVESTKA	0.4 x n	1.2 x n	4 x n
POMERANČ	0.2 x n	0.6 x n	2 x n
TŘEŠEŇ	0.2 x n	0.6 x n	2 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU			

NEON FRUITS 2

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

MULTIPLIER	Padne-li 6, 9, 12, 15 shodných symbolů prvních 2, 3, 4, 5 válcích, získává hráč automaticky 2x, 3x, 4x, 5x násobek výhry.
------------	---

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
SEDMIČKA (7)	10 x n	20 x n	100 x n
MELOUN	5 x n	10 x n	20 x n
HROZNY	2 x n	4 x n	12 x n
BAR BAR	2 x n	4 x n	12 x n
ZVONEK	1 x n	2 x n	6 x n
ŠVESTKA	1 x n	2 x n	6 x n
POMERANČE	0.5 x n	1 x n	4 x n
TŘEŠNĚ	0.5 x n	1 x n	4 x n

n = SÁZKA NA HRU

OCCULTUM 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99,00 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	340.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18.000 – 270.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Modrý Wild	Kotlík
Červený Wild	Elixír
Křišťálová koule	Kámen
Lebka	Podkova
Kniha	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony OCCULTUM 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

OCCULTUM 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na čtyři shodné symboly v 81 výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná křivka, nebo přímka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou čtyři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci čtyř na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (modrý nebo červený), který nahrazuje jakýkoli symbol, kromě jiného symbolu WILD. Výherní linie začínají od prvního válce zleva.

Výhry jednotlivých výherních linií se sčítají.

SYMBOL MODRÝ WILD

Modrý symbol WILD samostatně nevytváří žádnou výherní kombinaci. Ve výherních liniích nahrazuje jakýkoliv jiný symbol kromě červeného symbolu WILD. Výhra za linii obsahující alespoň jeden modrý symbol WILD je násobena x2.

SYMBOL ČERVENÝ WILD

Červený symbol WILD samostatně nevytváří žádnou výherní kombinaci. Ve výherních liniích nahrazuje jakýkoliv jiný symbol kromě modrého symbolu WILD.

BONUSOVÁ FUNKCE KOUZLO

Během hry se náhodně objeví svitek s určitým piktogramem, který spustí jedno z níže uvedených kouzel. Tato bonusová funkce není nikterak závislá na interakci hráče.

- KOUZLO VYVOLÁNÍ

Svitek s příslušným piktogramem spouští kouzlo, které přivolá červené, modré nebo obě KOLA ŠTĚSTÍ.

- KOUZLO TRŽDĚNÍ

Svitek s příslušným piktogramem spouští v nevýherní kombinaci kouzlo, které přeskupí náhodně symboly do kombinace výherní o jedné nebo více výherních linií.

- KOUZLO NÁHODNÝCH WILDŮ

Svitek s příslušným piktogramem spouští v nevýherní kombinaci kouzlo, které vyvolá náhodný počet letících červených a modrých symbolů WILD. Některé z letících symbolů WILD se náhodně zachytí na náhodných pozicích a mohou tak umožnit vytvoření jedné nebo více výherních kombinací.

MODRÉ KOLO ŠTĚSTÍ

MODRÉ KOLO ŠTĚSTÍ se spouští pomocí bonusové funkce KOUZLO VYVOLÁNÍ a umožňuje získat dodatečnou výhru.

Modré kolo štěstí se zdarma roztáčí stlačením tlačítka START a výška výhry je určena hodnotou ve zvýrazněném výherním poli po zastavení kola. Jakákoliv interakce hráče, počínaje spuštěním kola tlačítkem START, nemá vliv na výši výhry.

ČERVENÉ KOLO ŠTĚSTÍ

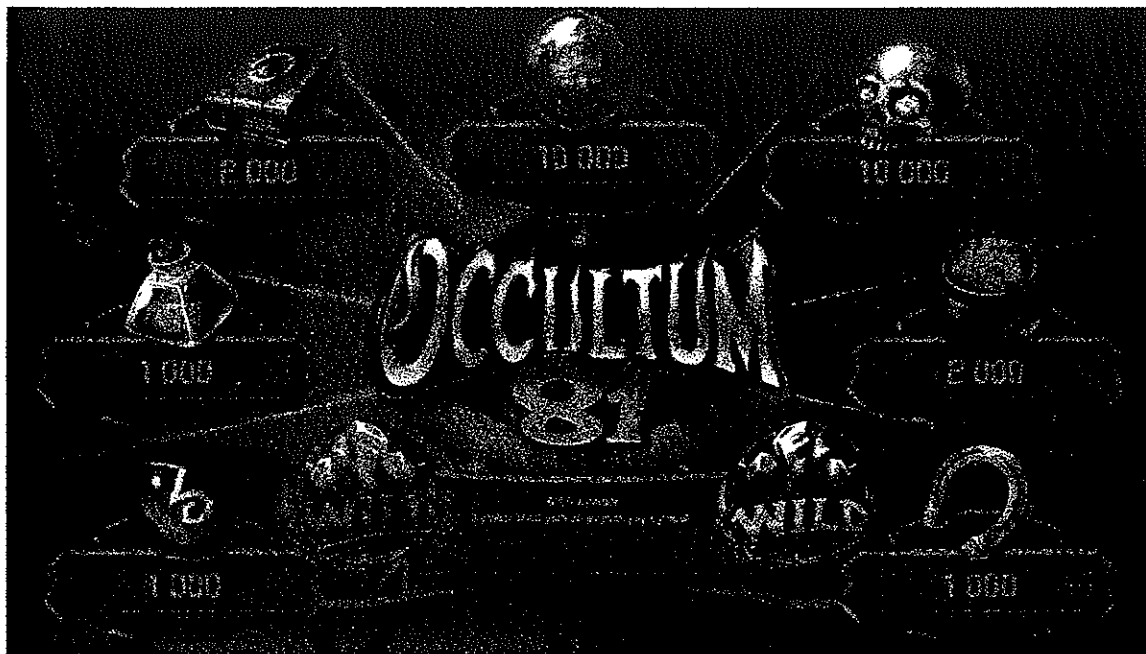
ČERVENÉ KOLO ŠTĚSTÍ se spouští pomocí bonusové funkce KOUZLO VYVOLÁNÍ a umožňuje získat dodatečnou výhru.

Červené kolo štěstí má 3 úrovně a roztáčí se zdarma stlačením tlačítka START. V každé úrovni je výška výhry určena hodnotou ve zvýrazněném výherním poli po zastavení kola. Každá úroveň má jiný rozsah možné výhry, počínaje 1. nejnižší, konče 3. nejvyšší. V 1. a 2. úrovni se kolo může zastavit na poli se speciálním symbolem „>>>“, který umožní postup do další úrovně, a tím umožní vyhrát výhru ve vyšší úrovni. Stejně tak může nastat situace, kdy se kolo nezastaví na symbolu „>>>“ a hráč tak získá výhru pouze v dané úrovni a do další již nepostupuje. Každé otočení kola je zdarma. Jakákoliv interakce hráče, počínaje spuštěním kola tlačítkem START, nemá vliv na výši výhry ani postup do jiné úrovně.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

PANDORA

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,40 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	100.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Box
Pandora
Hefaistos
Cerberus
Sphinx
Vase
Harp
A
K
Q
J
Wild (Hades)

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony PANDORA v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

PANDORA je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Hádes), který nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu BOX a KLÍČ. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

SYMBOL WILD

Symbol WILD (Hádes) nahrazuje všechny symboly na válci, kde se vyskytuje, kromě symbolu BOX a KLÍČ. Symbol WILD se náhodně roztahuje na válcích jak vertikálně, tak horizontálně a nahrazuje tak ostatní symboly na symbol WILD.

BOX PANDORA

Výherní linie symbolů Box a Klíč, spouští animaci, kde klíč odemyká box. Přes box protéká proud částek a ve chvíli, kdy hráč stiskne tlačítko Start anebo se dotkne Boxu, proud se zastaví a zobrazí se vyhraná částka v rozsahu uvedeném ve výherní tabulce. K odemknutí boxu je oprávněn pouze hráč, tzn. že doba přehrávání vizualizace není limitována časově, ale je vázána na hráčovu interakci. Ostatní symboly jsou stále ve hře přítomny, ale nemají takovou hodnotu. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

Symbol	5x	4x	3x	2x
Box	5000	4000	3000	2000
Key	5000	4000	3000	2000
Wild	5000	4000	3000	2000
Scatter	5000	4000	3000	2000
Other Symbols	5000	4000	3000	2000

8 000 - 100 000

A CHANGING WILD SYMBOL REPLACES ALL OTHER SYMBOLS EXCEPT THE KEY SYMBOL.

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry. Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

POLY DIAMONDS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo, kromě symbolu PRSTEN (BONUS), který platí kdekoliv na válcích (SCATTER). Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Symbol WILD nahrazuje jakýkoliv symbol, mimo symbolu PRSTEN (BONUS). Symbol WILD po zobrazení nahrazuje všechny ostatní symboly na jeho válci a poté roztočí všechny zbylé válce jednou zdarma. Padne-li WILD i po tomto otočení, opět nahradí všechny ostatní symboly na jeho válci a pomůže vytvořit výherní kombinace, ale další otočení zdarma již neproběhne.
BONUSOVÁ OTOČENÍ	3 symboly PRSTEN (BONUS) kdekoliv na válcích aktivují bonusová otočení. Hráč obdrží 10 bonusových otočení zdarma. 4 symboly BONUS spouští 15 bonusových otočení zdarma. V průběhu bonusových otočení je výhra úměrná celkové sázce do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. Tato bonusová otočení je možné získat i v již probíhajících bonusových otočeních.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
PRSTEN (SCATTER)	10 FREE SPINS	15 FREE SPINS
ŽLUTÝ DRAHOKAM	30 x n	100 x n
RŮŽOVÝ KULATÝ DRAHOKAM	10 x n	15 x n
ČERVENÉ SRDCE	6 x n	8 x n
MODRÁ KAPKA	3 x n	5 x n
MODRÝ DRAHOKAM	3 x n	5 x n
ZELENÝ DRAHOKAM	3 x n	5 x n
FIALOVÝ ČTVEREC	2 x n	4 x n
ORANŽOVÁ HVĚZDA	2 x n	4 x n
BÍLÁ KVĚTINA	2 x n	4 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

PUPPET SHOW

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů 243 výherních linií v případě 5 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	88.696 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo, kromě symbolů MYSTERY a BONUS, které jsou platné kdekoliv na válci (SCATTER). Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Symbol WILD nahrazuje jakýkoliv symbol, kromě symbolu MYSTERY a BONUS. Pokud je výhra z výherní kombinace, kterou pomohl nahrazením symbol WILD vytvořit (v případě kombinace se 3, 4 nebo 5 symboly WILD), nižší než výhra z výherní kombinace samotných symbolů WILD, pak hráč obdrží výhru za výherní kombinaci tvořenou pouze symboly WILD.
PROPADÁVÁNÍ SYMBOLŮ	V případě výhry (mimo výhry se symboly BONUS) jsou symboly výherní kombinace nahrazeny symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak v rámci jednoho otočení může získat více výher. Při nahrazování symbolů je zároveň navyšován násobitel pro případnou další výhru v dané hře vždy o jeden, a to maximálně až na hodnotu x5.
BONUSOVÁ HRA MYSTERY	3, 4 anebo 5 symbolů MYSTERY kdekoliv na válcích spouští bonusovou hru MYSTERY, ve které hráč dle vybraného symbolu MYSTERY na monitoru obdrží náhodnou výhru z intervalu dle platné výherní tabulky.
BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	Za 3, 4 nebo 5 symbolů BONUS kdekoliv na válcích (SCATTER) obdrží hráč bonusovou hru s 10, 20 nebo 40 bonusovými otočeními zdarma. Počet těchto bonusových otočení se určuje dle výherní tabulky. V průběhu bonusové hry jsou výhry úměrné celkové sázce na hru, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. Během bonusových otočení je možné získat další bonusová otočení zdarma.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
BONUS (SCATTER)	10 FREE SPINS	20 FREE SPINS	40 FREE SPINS
WILD	20 x n	50 x n	200 x n
MYSTERY (SCATTER)	10-60 x n	25-100 x n	60-240 x n
KRÁL	8 x n	16 x n	60 x n
KRÁLOVNA	4 x n	8 x n	20 x n
RYTÍŘ	2 x n	4 x n	6 x n
PRINCEZNA	2 x n	4 x n	6 x n
VODNÍK	1 x n	2 x n	3 x n
ČERT	1 x n	2 x n	3 x n
n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU			

RICH FISH

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,30 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	102 600 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Perutýn	Želva
Zobec	A
Krab	K
Medúza	Q
Mořský koník	J
Hvězdice	Wild

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony RICH FISH v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

RICH FISH je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol. 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.

NÁSOBENÍ VÝHRY

Padne-li devět, případně dvanáct anebo patnáct, shodných symbolů J, nebo Q, nebo K anebo A na prvních třech, případně čtyřech anebo pěti válcích, získává hráč automaticky trojnásobek, případně čtyřnásobek anebo pětínásobek výhry. Resp. trojnásobek za devět shodných symbolů, čtyřnásobek za dvanáct shodných symbolů a pětínásobek za patnáct shodných symbolů.

SYMBOL WILD

Symbol WILD nahrazuje všechny symboly na válci, kde se vyskytuje.

VÝHERNÍ TABULKA



The image shows a paytable for a slot machine named "Rich Slot". The central logo "Rich Slot" is prominently displayed. Above it, a "WILD SYMBOL" is indicated, represented by a slot reel icon. Below the logo, a "MULTIPLIER" section shows three reels with multipliers of 3x, 4x, and 5x. The paytable is organized into four columns, each representing a different symbol: a diamond, a horseshoe, a bell, and a cherry. Each column lists the number of matching symbols (2x, 3x, 4x, 5x) and the corresponding payout amount. The payouts are in Czech Koruna (Kč).

Symbol	5x	4x	3x	2x
Diamond	500 000	128 000	16 000	8 000
Horseshoe	128 000	16 000	8 000	4 000
Bell	32 000	6 000	4 000	
Cherry	8 000	4 000	2 000	

Wild Symbol: 256 000 (5x), 32 000 (4x), 12 000 (3x), 6 000 (2x)

Multiplier: 3x, 4x, 5x

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

RING OF FIRE XL

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	480 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL ĎÁBEL	Nahrazuje všechny symboly kromě RING OF FIRE.
BONUSOVÝ REŽIM HOTGAMES	3 a více symbolů RING OF FIRE aktivují výběr bonusových her HOTGAMES. Hráč má možnost zvolit jeden ze symbolů, pod kterým může být ukryto 15 až 90 HOTGAMES. Výběr hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl. Před každým otočením válců v bonusové hře HOTGAMES se odečte sázka ve výši 1 kredit, ale pro účely výpočtu výhry se použije výše sázky do hry, ve které byla bonusová hra aktivována.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
ĎÁBEL	2 x n	50 x n	120 x n	160 x n
RING OF FIRE (SCATTER)	2 x n	5 x n	20 x n	120 x n
MELOUN	2 x n	10 x n	50 x n	100 x n
ŠVESTKA	2 x n	10 x n	50 x n	100 x n
TŘEŠNĚ	-	8 x n	40 x n	80 x n
POMERANČ	-	6 x n	30 x n	60 x n
CITRON	-	6 x n	30 x n	60 x n
A, K	-	4 x n	20 x n	50 x n
10, J, Q	-	3 x n	10 x n	40 x n
9	2 x n	3 x n	10 x n	40 x n

n = SÁZKA NA HRU

SECRET ROSE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	15 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	2 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

GOLDEN ROSE WILD	Nahrazuje jakýkoliv symbol kromě symbolu SCATTER. Pokud padne symbol GOLDEN WILD, spouští se GOLDEN ROSE FEATURE, při které mají symboly růží 50% šanci, že se změní na symbol BRONZE WILD.
SYMBOL BRONZE WILD	Nahrazuje na výherních liniích jakýkoliv symbol kromě symbolu SCATTER.
BONUSOVÁ HRA	Alespoň tři symboly SCATTER spouští bonusovou hru FREE SPINS.
FREE SPINS	Hráč si vybírá z pěti variant FREE SPINS: 10x free spins s 6x násobkem výhry, 15x free spins s 4x násobkem výhry, 20x free spins s 3x násobkem výhry, 30x free spins s 2x násobkem výhry nebo náhodně 10–30x free spins s 2–6x násobkem výhry. Volba hráče nemá vliv na výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	6x	5x
SCATTER	10 x n	20 x n	100 x n
GOLDEN WILD	-	-	-
BRONZE WILD	3 x n	8 x n	40 x n
RED ROSE	3 x n	8 x n	40 x n
PINK ROSE	3 x n	8 x n	40 x n
VIOLET ROSE	2 x n	6 x n	20 x n
BLUE ROSE	2 x n	6 x n	20 x n
A, K	0.5 x n	2 x n	6 x n
Q, J	0.5 x n	1 x n	4 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

SECRETS OF EGYPT

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií, hráč si může nastavit počet linií v rozmezí 1–10
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	114.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí sázku na linii v políčku Sázka. Celková Sázka na hru se vypočte jako násobek sázky na linii a navoleného počtu herních linií.

SYMBOL SFINGA (WILD)	Nahrazuje jakýkoliv symbol, kromě symbolu PYRAMIDA. V případě, že se po otočení válců nezobrazí žádná výherní kombinace, ale alespoň jeden symbol SFINGA, jsou všechny světlé symboly (10, J, Q, K, A, SFINGA), které jsou v tu chvíli na válcích, nahrazeny symboly z vyšších pozic. Výhra za výherní kombinaci se symbolem SFINGA je vynásobena 2x.
PROPADÁVÁNÍ SYMBOLŮ	V případě výhry (mimo výhry se symboly PYRAMIDA) jsou symboly výherní kombinace nahrazeny symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak v rámci jednoho otočení může získat více výher.
BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	3, 4 nebo 5 symbolů PYRAMIDY kdekoli na válcích spouští 10 bonusových otočení zdarma. V průběhu bonusových otočení jsou výhry úměrné celkové sázce na hru, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. Zároveň je stejný počet výherních linií. V průběhu bonusových otočení je možné získat další bonusová otáčení zdarma.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
PYRAMIDA (SCATTER)	2 x m	5 x m + 10 FREE SPINS	20 x m + 10 FREE SPINS	100 x m + 10 FREE SPINS
SFINGA (WILD)	10 x m	30 x m	250 x m	900 x m
SOKOL	5 x m	15 x m	50 x m	150 x m
PSOHLAVEC	5 x m	15 x m	50 x m	150 x m
EGYPTSKÝ KŘÍŽ	3 x m	10 x m	25 x m	50 x m
OKO RA	3 x m	10 x m	25 x m	50 x m
A	-	4 x m	8 x m	15 x m
K	-	4 x m	8 x m	15 x m
Q	-	2 x m	5 x m	10 x m
J	-	2 x m	5 x m	10 x m
10	-	2 x m	5 x m	10 x m

m = SÁZKA NA LINII

SIMPLY GOLD II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava, kromě SCATTER. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

MULTIPLIER (NÁSOBITEL)	V případě, že hráč získá ve všech polích jeden stejný symbol (třešně, citrón, švestku nebo pomeranč), výhra se násobí x2.
---------------------------	---

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
SEDMÍČKA	-	20 x n	200 x n	500 x n
MELOUN	-	10 x n	40 x n	100 x n
HROZNY	-	10 x n	40 x n	100 x n
SCATTER	-	5 x n	20 x n	200 x n
TŘEŠNĚ	1 x n	4 x n	10 x n	40 x n
CITRÓN	-	4 x n	10 x n	40 x n
ŠVESTKA	-	4 x n	10 x n	40 x n
POMERANČ	-	4 x n	10 x n	40 x n

n = SÁZKA NA HRU

SIMPLY THE BEST 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tríválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	194.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Základní údaje: tríválcová hra s hrou na 27 výherních linií. Je možné během jedné hry získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou počítány. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	nahrazuje jakýkoli symbol.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	hráč získává 5 bonusových otočení zdarma, pokud padnou po otočení válců tři symboly CHERRY BONUS na první linii, nebo 15 bonusových otočení zdarma, pokud po otočení válců padnou na střední výherní linii tři symboly HVĚZDA. Počet bonusových otočení odehraných a k odehrání je znázorněn v informační liště. Při bonusové hře se změní barva pozadí válců. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusových otočení se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna.

Maximální výhru lze získat při kombinaci 6 zvonek, 2 švestek a jednoho symbolu KAJOT JOKER, z čehož hráč získá výhru 3x zvonek na 12 výherních liniích a 3x švestka na jedné výherní linii při maximální sázce.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
MELOUN	16 x n
CHERRY	2 x n
DOLAR	2 x n
POMERANČ	2 x n
ŠVESTKA	2 x n
ZVONEČEK	16 x n
HVĚZDA	20 x n
BAR	40 x n
KAJOT JOKER	60 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

SIMPLY THE BEST 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií v případě 3 výherních symbolů 81 výherních linií v případě 4 výherních symbolů
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER (WILD)	Symbol JOKER doplňuje jakýkoliv symbol a pomáhá tím utvářet výherní kombinaci na výherní linii.
BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	3 nebo 4 výherní symboly v řadě zleva na prostřední výherní linii aktivují bonusová otočení FREE SPINS. Hráč tak získá bonusová otočení zdarma dle výherní tabulky. V průběhu bonusových otočení jsou výhry úměrné celkové sázce na hru, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. V průběhu bonusových otočení je možné získat další otočení zdarma.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x
BAR BAR	16 x n	64 x n
HVĚZDA	6 x n	24 x n
MELOUN	4 x n	16 x n
ZVONEK	2 x n	8 x n
ŠVESTKA	2 x n	8 x n
POMERANČ	2 x n	8 x n
DOLAR	2 x n	8 x n
TŘEŠEŇ	1 x n	4 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

VÝHERNÍ TABULKA FREE SPINS

SYMBOL	3x	4x
JOKER (WILD)	20 FREESPINS	40 FREESPINS
BAR BAR	8 FREESPINS	16 FREESPINS
HVĚZDA	7 FREESPINS	14 FREESPINS
MELOUN	6 FREESPINS	12 FREESPINS
ZVONEK	5 FREESPINS	10 FREESPINS
ŠVESTKA	4 FREESPINS	8 FREESPINS
POMERANČ	3 FREESPINS	6 FREESPINS
DOLAR	2 FREESPINS	4 FREESPINS
TŘEŠEŇ	1 FREESPIN	2 FREESPINS

SLOT BIRDS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	243 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	93,50 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	299.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	117.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Bonus (b)
Wild (w)
Mystery (m)
Blue (e)
Pistachio (p)
Kachna (d)
Kohout (c)
Sup (v)
Green (g)

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony SLOT BIRDS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

SLOT BIRDS je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně tři shodné symboly ve 243 výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech pěti elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné křivce, nebo přímce, jsou od prvního válce zleva za sebou alespoň tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu MYSTERY a BONUS. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

TETRIS

V případě výhry se symboly (s výjimkou "Bonus" symbolů), které jsou na výherní linii, odstraní z válců (prasknou) a na jejich místo se posunou (propadnou) symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak může obdržet další výhry. Pokud hráči "propadne" během jedné výhry, výhra podruhé, tak se tato násobí 2x, pokud potřetí pak se násobí 3x atd.

SYMBOL SUP

Symbol Sup, může náhodně odletět mimo obrazovku. Vzniklé místo se zaplní symboly shora a může být přičtena výhra za případnou výherní kombinaci. V tomto případě propadnutí symbolů nezvyšuje multiplikátor.

SYMBOL MYSTERY

Symbol Mystery je scatter, tvoří tedy výherní kombinaci kdekoliv na válcích. Padne-li výherní linie ze symbolů Mystery, získává hráč výhru v rozsahu uvedeném ve výherní tabulce.

SYMBOL WILD

Symbol Wild nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS a MYSTERY. Wild se může "rozletět" na několik dalších symbolů wild a přeměnit tak na symboly wild další symboly. Symbol WILD může tedy v některých případech náhodně nahradit několik dalších náhodných symbolů, symbolem WILD. Tzn. že ze symbolu WILD začnou vylétávat ptáci, kteří následně dosednou na náhodně vybrané symboly kdekoli na válcích. Tyto náhodně vybrané symboly jsou díky těmto vylétávajícím ptákům nahrazeny symbolem WILD.

SYMBOL BONUS

Symbol Bonus je Scatter, tvoří tedy výherní kombinaci kdekoliv na válcích. Padnou-li 3, případně 4 anebo 5 symbolů BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10, případně 20 anebo 30 bonusových otočení zdarma.

BONUSOVÁ OTÁČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci které byla bonusová otočení zdarma spuštěna.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytují v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA

 5x 150 000 4x 25 000 3x 10 000	BIRDS	 5x 55 000 – 102 000 4x 22 000 – 95 000 3x 9 000 – 55 000
 5x 30 000 4x 15 000 3x 7 000		 5x 15 000 4x 7 000 3x 4 000
 5x 2 000 4x 1 000 3x 2 000	 5x > 20 4x > 20 3x > 10 BONUS GAMES	 5x 4 000 4x 2 000 3x 1 000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

SLOT BIRDS 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99,00 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	320.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18 000 – 270 000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Bonus (b)	Kachna (d)
Wild (w)	Kohout (c)
Mystery (m)	Sup (v)
Modrý (e)	Zelený (g)
Pistáciový (p)	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony SLOT BIRDS 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

SLOT BIRDS 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na nejméně tři shodné symboly v 81 výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou alespoň tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD, který nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu MYSTERY a BONUS. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Tato hra obsahuje hru základní s možností získat bonusovou fázi této hry.

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.

Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

TETRIS

V případě výhry se symboly (s výjimkou "Bonus" symbolů), které jsou na výherní linii, odstraní z válců (prasknou) a na jejich místo se posunou (propadnou) symboly z vyšších pozic na válcích. Hráč tak může obdržet další výhry.

SYMBOL SUP

Symbol Sup, může náhodně odletět mimo obrazovku. Vzniklé místo se zaplní symboly shora a může být přičtena výhra za případnou výherní kombinaci.

SYMBOL MYSTERY

Symbol Mystery je scatter, tvoří tedy výherní kombinaci kdekoli na válcích. Padne-li výherní linie ze symbolů Mystery, získává hráč výhru v rozsahu uvedeném ve výherní tabulce.

SYMBOL WILD

Symbol Wild nahrazuje jakýkoli symbol, kromě symbolu BONUS a MYSTERY. Wild se může "rozletět" na několik dalších symbolů wild a přeměnit tak na symboly wild další symboly. Symbol WILD může tedy v některých případech náhodně nahradit několik dalších náhodných symbolů, symbolem WILD. Tzn. že ze symbolu WILD začnou vylétávat ptáci, kteří následně dosednou na náhodně vybrané symboly kdekoli na válcích. Tyto náhodně vybrané symboly jsou díky těmto vylétávajícím ptákům nahrazeny symbolem WILD. Každý symbol WILD násobí výherní linii 2X. (Jeden WILD symbol 2X, Dva WILD symboly 4X, tři WILD symboly 8X).

SYMBOL BONUS

Symbol Bonus je Scatter, tvoří tedy výherní kombinaci kdekoli na válcích. Padnou-li 3 anebo 4 symboly BONUS kdekoli na válcích, získává hráč 10, případně 20 bonusových otočení zdarma.

BONUSOVÁ OTÁČENÍ ZDARMA

Do režimu bonusových otočení zdarma má hráč přístup pouze přes základní fázi hry, v které padne určitý počet symbolů Bonus. Otočení se poté provádí zdarma a pro účely výpočtu výher se použije tabulka výher a výše sázky do hry, v rámci které byla bonusová otočení zdarma spuštěna.

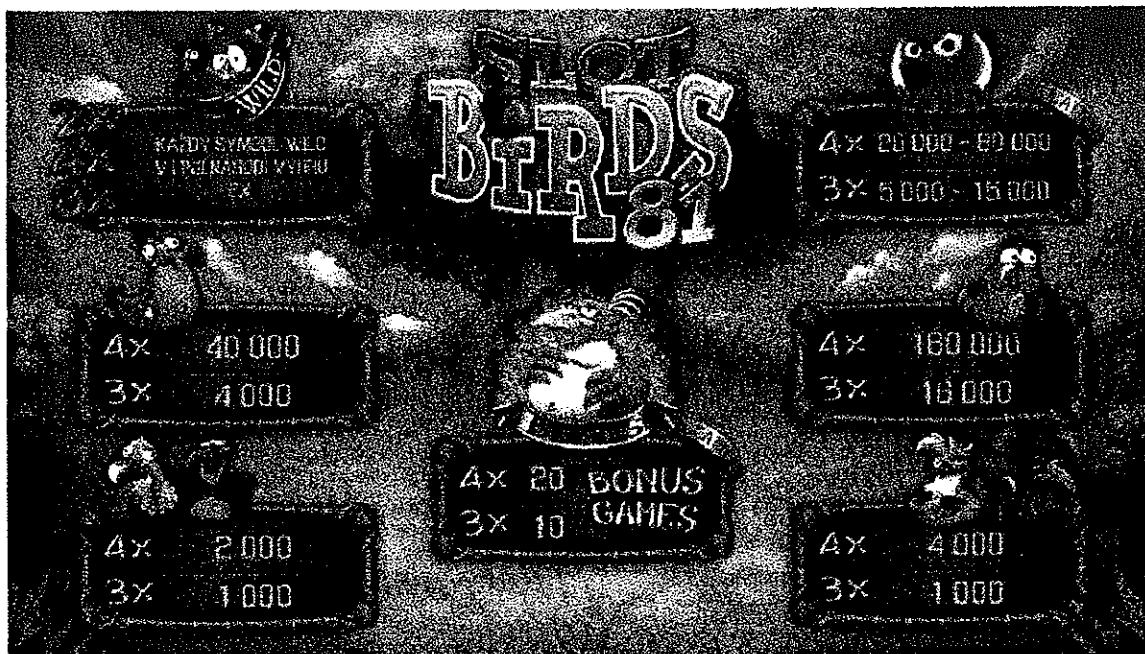
POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

POPIS FUNKCE SYMBOLU SCATTER

"SCATTER" symbol – speciální typ symbolu, kde výhra s ním spojená není podmíněna výskytem "SCATTER" symbolů na dané výherní linii. Jinými slovy, pokud hra definuje v pravidlech udělení výhry za určitý počet výskytů "SCATTER" symbolů na herní obrazovce, tak to znamená, že hráč obdrží danou výhru, ať už se "SCATTER" symboly na herní obrazovce vyskytnou v jakékoliv vzájemné pozici.

VÝHERNÍ TABULKA



The image shows a paytable for a slot machine titled "Piggy Bank". The title is in a stylized, blocky font with a piggy bank illustration integrated into the letter "P". The background of the paytable is dark with a subtle pattern of piggy banks. The paytable is organized into several sections, each with a piggy bank icon and a list of winning combinations and their corresponding payouts. The payouts are listed in a columnar format, with the multiplier (e.g., 4x, 3x) on the left and the payout amount on the right. The central section, which is the largest, lists the payouts for the Piggy Bank symbol itself. The other sections list payouts for various combinations of symbols, including Wild symbols and Scatter symbols. The payouts range from 1,000 to 80,000 units, depending on the combination and the multiplier.

Symbol Combination	Payout (x 1,000 Kč)
4x Piggy Bank	80,000
3x Piggy Bank	15,000
4x Piggy Bank	180,000
3x Piggy Bank	16,000
4x Piggy Bank	4,000
3x Piggy Bank	1,000
4x Piggy Bank	40,000
3x Piggy Bank	4,000
4x Piggy Bank	2,000
3x Piggy Bank	1,000
4x Piggy Bank	20 BONUS
3x Piggy Bank	10 GAMES

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

SMILING JOKER

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	93,80 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	135 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	111 600 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Joker (Wild)	Pomeranče
Třešně	Švestky
Citróny	Vína
Melouny	

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony SMILING JOKER v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **KREDIT**, **VÝHRA**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **ZPĚT**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

SMILING JOKER je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross. Tzv. divoký symbol je symbol **WILD** (Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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 počítají.

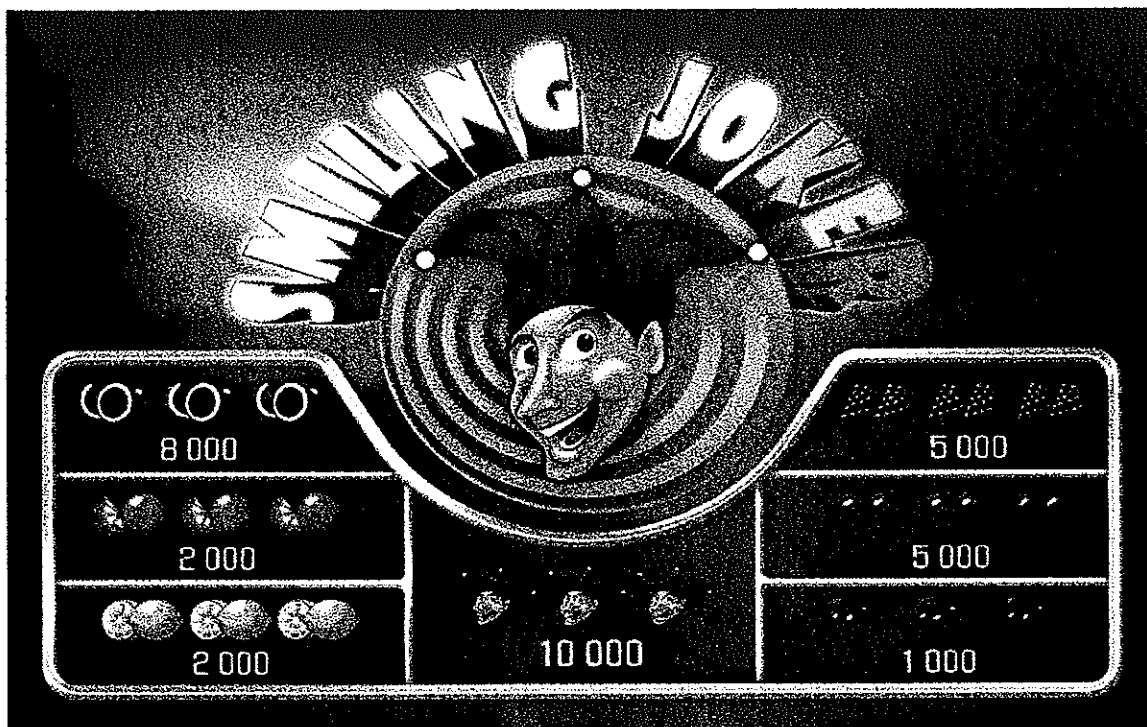
SYMBOL JOKER

Hraje-li hráč za sázku 10 CZK a vyšší a padne-li jeden, nebo více symbolů Joker, platí symbol Joker za jakýkoli jiný symbol.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

SMILING JOKER II

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,40 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	272.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	100.800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Joker (Wild)
Švestky
Hrozny
Třešně
Citron
Meloun
Pomeranč

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony SMILING JOKER II v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **KREDIT**, **VÝHRA**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **ZPĚT**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

SMILING JOKER II je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci třech na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (Joker), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

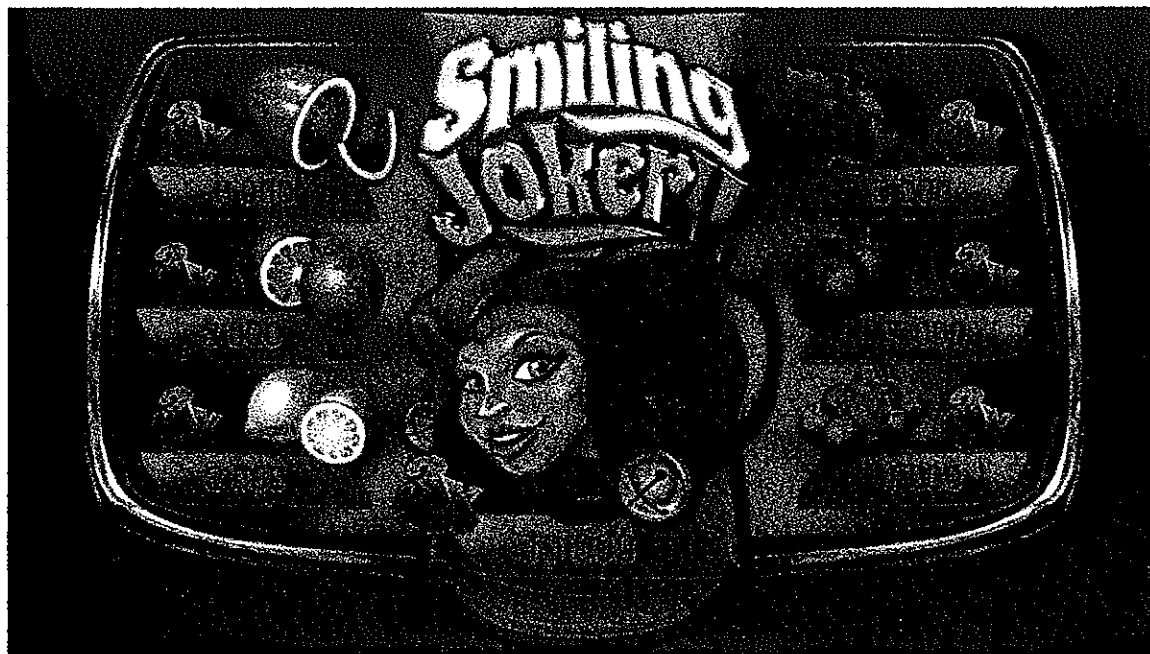
SYMBOL JOKER

Symbol Joker nahrazuje jakýkoli symbol. V některých případech však přijde jako násobící, který navíc vynásobí výhru z výherní linie dvěma.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

SPEED CLUB

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava nebo zprava doleva. V jedné linii se započítává vždy jen nejvyšší výhra. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje jakýkoli symbol kromě symbolu SCATTER.
BONUSOVÁ HRA	Pokud hráč obdrží kdekoli na válcích třikrát, čtyřikrát nebo pětkrát symbol SCATTER, získá stejný počet FREE SPIN (otáček zdarma) do bonusové hry.
SPEED SPIN	Během bonusové hry se symboly SCATTER změní na symboly JOKER, zůstanou na stejných pozicích a po každém odehraném free spinu doplní případnou výherní kombinaci. Výhry se sčítají. Pro účely výpočtu výhry v rámci otáček zdarma se použije výše sázky do hry, v rámci, které byly otáčky zdarma spuštěny.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
TŘEŠNĚ	1xn	4xn	10xn	40xn
SCATTER	-	5xn	20xn	200xn
CITRÓN	-	4xn	10xn	40xn
ŠVESTKA	-	4xn	10xn	40xn
POMERANČ	-	4xn	10xn	40xn
HROZNY	-	10xn	40xn	100xn
7	-	20xn	200xn	500xn
MELOUN	-	10xn	40xn	100xn

n = SÁZKA NA HRU

STARS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v poličku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Symbol WILD doplňuje kterýkoliv symbol a pomáhá utvářet kombinaci na výherní linii kromě té se symbolem MYSTERY. Pokud pomáhá jeden symbol WILD vytvořit výherní kombinace, pak se výhra z této výherní kombinace násobí x2, pokud padnou 2 symboly WILD, výhra se násobí x3.
BONUSOVÁ HRA KOLO ŠTĚSTÍ	Pokud se po otočení válců zobrazí 3 symboly MYSTERY ve výherní linii, aktivuje se bonusová hra KOLO ŠTĚSTÍ. Hráč roztočí kolo a obdrží násobek (10x až 500x), který vynásobí hráči celkovou sázku do hry. Pro účely výpočtu výhry v rámci bonusové hry se použije výše celkové sázky do hry, v rámci, které byla bonusová hra KOLO ŠTĚSTÍ spuštěna. Interakce hráče nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
MYSTERY	10–500 x n
SEDMIČKA	100 x n
MELOUN	20 x n
HROZEN	10 x n
BAR	2 x n
ZVONEK	2 x n
DOLAR	2 x n
PLUM	1 x n
TŘEŠEŇ	1 x n
POMERANČ	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

SUPER JOKER 40

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	40 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	10 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Výhry jsou platné od prvního válce zleva doprava. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER (WILD)	Symbol JOKER nahrazuje jakýkoliv symbol. Vždy, když hráči dopadne válec plný jednoho ze symbolů, změní se v příští otočce se stejnou sázkou celý tento válec na symbol JOKER. Tento prvek nemá vliv na výherní podíl.
BONUSOVÁ HRA FREE SPINS	3 symboly HVĚZDA kdekoliv na válcích (SCATTER) spouští bonusovou hru FREE SPINS. Hráč si může vybrat jednu z třech variant FREE SPINS hry. Volba Hráče nemá vliv na výsledek hry ani výherní podíl: - 5 free spins se symbolem JOKER na celých válcích 1 a 3 a 5 - 15 free spins se symbolem JOKER na celých válcích 2 a 4 - 30 free spins se symbolem JOKER na celém válci 3

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x	4x	5x
HVĚZDA (SCATTER)	-	-	-
JOKER	-	-	12.5 x n
SEDMIČKA	2 x n	4 x n	12.5 x n
BAR	1 x n	2 x n	6 x n
MELOUN	0.5 x n	1 x n	3 x n
HROZEN	0.5 x n	1 x n	3 x n
ŠVESTKA	0.1 x n	0.4 x n	2 x n
POMERANČ	0.1 x n	0.4 x n	2 x n
CITRON	0.1 x n	0.2 x n	1 x n
TŘEŠEŇ	0.1 x n	0.2 x n	1 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

TURBO 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90 000 Kč

Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány.

SPECIÁLNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL JOKER	Nahrazuje všechny symboly kromě TU, R, BO
DVOJITÁ VÝHRA	9 stejných symbolů násobí výhru x2.
BONUSOVÁ HRA	Pokud na kterékoli výherní linii padne kombinace symbolů TU, R, BO, hráč získá 10 bonusových otáček zdarma. Padne-li během bonusové hry kdekoli na linii symbol R, získaná celková výhra je vždy násobena x2. Pro účely výpočtu výhry v rámci otáček zdarma se použije výše sázky do hry, v rámci, které byly otáčky zdarma spuštěny.
TURBO	

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	3x
JOKER	200 x n
2-BAR	40 x n
7	20 x n
HROZNY, ZVONEK	16 x n
TŘEŠNĚ	2 x n
POMERANČ	2 x n
DOLLARS	2 x n
ŠVESTKA	2 x n

n = SÁZKA NA HRU

TURBO SLOTS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	5 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,40 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500 000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	100 800 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Robot (Wild)

Sedma

Bar

Diamant

Kiwi

Švestka

Zvonek

Hrozen

Třešně

Citron

Meloun

Pomeranč

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony TURBO SLOTS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s pěti elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

TURBO SLOTS je pětiválcová hra, v níž se sází na nejméně dva shodné symboly v pěti výherních liniích na pěti válcích elektronicky zobrazených na IVT. 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.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně dvou na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (robot), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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.

NÁSOBENÍ VÝHRY

Padne-li devět, případně dvanáct anebo patnáct, shodných symbolů Třešň, nebo Citron, nebo Pomeranč anebo Kiwi na prvních třech, případně čtyřech anebo pěti válcích, získává hráč automaticky trojnásobek, případně čtyřnásobek anebo pětínásobek výhry. Resp. trojnásobek za devět shodných symbolů, čtyřnásobek za dvanáct shodných symbolů a pětínásobek za patnáct shodných symbolů.

SYMBOL WILD

Symbol Robot (Wild) - nahrazuje jakýkoli symbol.

Ve výjimečných případech může nastat situace, kdy:

- symbol Robot na válci se začne rotovat a zamíchá ostatními symboly.
- symbol Robot může náhodně přiletět na obrazovku v libovolném počtu a nahradit některé symboly.
- symbol Robot se na válci roztáhne na výšku.

VÝHERNÍ TABULKA

MULTIPLIER		
3x	4x	5x
200 000	32 000	12 000
32 000	12 000	6 000
12 000	6 000	3 000
6 000	3 000	1 000
500 000	128 000	16 000
128 000	16 000	8 000
16 000	8 000	4 000
8 000	4 000	2 000
32 000	8 000	4 000
8 000	4 000	2 000
4 000	2 000	1 000

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1 000 Kč.

TURBO SLOTS 81

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	čtyřválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	81 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	85,00 – 99,00 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	320.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	18.000 – 270.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Robot (Wild)	Hrozen
Multiplier	Třešně
Bar	Meloun
Diamant	Pomeranč
Zvonek	Sedma

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony TURBO SLOTS 81 v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole s čtyřmi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a Tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, + a -. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka + a - navolí v poli SÁZKA výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

TURBO SLOTS 81 je čtyřválcová hra, v níž se sází na nejméně tři shodné symboly v 81 výherních liniích na čtyřech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech čtyřech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou alespoň tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci nejméně třech na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou v tabulce výher. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (robot), který nahrazuje jakýkoli symbol. 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.

Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

SYMBOL MULTIPLIER WILD

Symbol MULTIPLIER WILD má funkci WILD. Každý tento symbol obsažený ve výherní kombinaci násobí výhru dvěma. Tento symbol se vyskytuje na válcích 2 až 4.

SYMBOL WILD

Symbol Robot (Wild) nahrazuje jakýkoli symbol. Tento symbol se vyskytuje na válcích 2 až 4. Ve výjimečných případech může nastat situace, kdy:

- symbol Robot na válci se začne rotovat a zamíchá ostatními symboly.
- symbol Robot může náhodně přiletět na obrazovku v libovolném počtu a nahradit některé symboly.
- symbol Robot se na válci roztáhne na výšku.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA

MULTIPLIER WILD			
KAŽDÝ SYMBOL MULTIPLER WILD V LIBOVOLNÉ VÝHŘE 2X.			
BAR	60 000	100 000	100 000
	6 000	16 000	16 000
	4 000	40 000	40 000
	1 000	4 000	4 000
81	4 000	4 000	4 000
	1 000	1 000	1 000
	2 000	4 000	4 000
	1 000	1 000	1 000
WILD			
POZADENÍ NABÍZENÍ NOVÁK			

Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry. Výše uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

VIKINGS

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	20 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL WILD	Symbol WILD doplňuje všechny symboly kromě symbolu SCATTER. Pokud padne 1 symbol WILD na výherní linii, pak se liniová výhra násobí x2. Pokud padnou 2 symboly WILD na výherní linii, pak se liniová výhra násobí x4. Pokud padnou 3 symboly WILD na výherní linii, pak se liniová výhra násobí x8. Pokud padnou 4 symboly WILD na výherní linii, pak se liniová výhra násobí x16.
SYMBOL SCATTER	Symbol SCATTER se objevuje pouze na 2., 3. a 4. válci. Tři symboly SCATTER na válcích, maximálně jeden na každém válci, spouští 10 bonusová otočení Free Spins zdarma. Každá obdržená výherní kombinace v této bonusové hře je zastavena a hráč obdrží dotočení zdarma s šancí ještě zvýšit již dosaženou výhru. Každá další výherní kombinace je takto zastavena a hráč získá další dotočení zdarma, až do doby, než přijde první nevýherní kombinace, nebo dokud není celá obrazovka plná zastavených symbolů. Poté je vyhodnocena celková výhra z dané hry.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
LOŮ (SCATTER)	-	10 FREE SPINS-	-	-
DRAK (WILD)	-	-	-	-
VIKING	20 x n	40 x n	60 x n	200 x n
BOJOVNICE	8 x n	16 x n	32 x n	80 x n
HELMA	-	8	16 x n	32 x n
SEKERA	-	4	8 x n	20 x n
ŠTÍT	-	2	6 x n	16 x n
NÁRAMEK	-	2	6 x n	16 x n
A	-	1	4 x n	8 x n
K	-	1	4 x n	8 x n
Q	-	1	2 x n	4 x n
J	-	1	2 x n	4 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

WANTED!

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	pětiválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	10 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	95 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	1 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	500.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	90.000 Kč

Výhry jsou platné pouze zleva doprava, počínaje na válci nejvíce vlevo. Během jedné hry je možné získat výhru na více výherních liniích, to znamená, že výhry jsou sčítány. Platí pouze nejvyšší výhra na výherní linii. Hráč volí celkovou sázku na hru v políčku Sázka.

SPECIALNÍ SYMBOLY, VLASTNOSTI A BONUSOVÉ HRY

SYMBOL ŠERIF/ŠERIFKA (WILD)	Symbol ŠERIF/ŠERIFKA nahrazuje jakýkoliv symbol, kromě symbolu SALOON BONUS a HVĚZDA.
BONUSOVÁ HRA SALOON	3 a více symbolů SALOON kdekoli na válcích aktivují bonusovou hru SALOON. V bonusové hře hráč obdrží výhru za počet získaných symbolů SALOON, které bonusovou hru spustily, a tento počet je dle výherní tabulky násobený násobkem získaným na výherním kole v intervalu (x2 – x5). Hráč roztočí kolo a obdrží násobek (x2 až x5), který vynásobí hráči dosavadní výhru bonusové hry SALOON. Interakce Hráče nemá vliv na výsledek Hry ani výherní podíl.
BONUSOVÁ OTOČENÍ FREE SPINS	3, 4 nebo 5 symbolů HVĚZDA kdekoli na válcích spouští bonusová otočení zdarma (FREE SPINS). Počet FREE SPINS otočení je dán výherní tabulkou. Výhry během těchto FREE SPINS bonusových otočení jsou dvojnásobné, úměrné celkové sázce do hry, v rámci, které byla bonusová otočení spuštěna. V průběhu bonusových otočení je možné získat další otočení zdarma.

VÝHERNÍ TABULKA

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
HVĚZDA (SCATTER)	-	10 FREE SPINS	20 FREE SPINS	30 FREE SPINS
ŠERIF, ŠERIFKA (WILD)	-	50 x n	200 x n	500 x n
SALOON BONUS (SCATTER)	-	10 x n	20 x n	50 x n
BANDITA 1	-	8 x n	20 x n	100 x n
BANDITA 2	-	8 x n	20 x n	100 x n
BANDITA 3	-	8 x n	20 x n	100 x n
PYTEL PENĚZ	-	3 x n	8 x n	25 x n
KARTY	-	3 x n	8 x n	25 x n
KOLTY	1 x n	2 x n	5 x n	15 x n
LAHEV WHISKEY	1 x n	2 x n	5 x n	15 x n

n = CELKOVÁ SÁZKA NA HRU

WILD FRUITS 27

ZÁKLADNÍ INFORMACE

HERNÍ KATEGORIE	tříválcová hra
CÍL HRY	cílem hry je získat výherní kombinaci symbolů po zatočení válců
VÝHERNÍ LINIE	27 výherních linií
VÝHERNÍ PODÍL	94,50 %
MINIMÁLNÍ SÁZKA	5 Kč
MAXIMÁLNÍ SÁZKA	1.000 Kč
MAXIMÁLNÍ VÝHRA	135.000 Kč
STATISTICKÁ PRŮMĚRNÁ HODINOVÁ PROHRA	99.000 Kč

SYMBOLY

Hra obsahuje následující symboly:

Košík
Třešně
Citróny
Melouny
Pomeranče
Švestky
Kiwi

OVLÁDÁNÍ HRY

Hra je aktivována výběrem ikony WILD FRUITS v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví herní pole se třemi elektronicky zobrazenými válci. Ve spodní části obrazovky se nalézají políčka **Kredit**, **Výhra**, **SÁZKA** (celková sázka na všechny herní linie) a tlačítka **Zpět**, **AUTOSTART**, **MAXBET**, **START**, **+** a **-**. Některá virtuální tlačítka mají analogii ve standardních mechanických tlačítkách na tlačítkovém pultu s příslušným označením funkce. Sázející tlačítka **+** a **-** navolí v poli **SÁZKA** výši celkové sázky do hry, která platí pro všechny linie.

WILD FRUITS je tříválcová hra, v níž se sází na tři shodné symboly v sedmadvaceti výherních liniích na třech válcích elektronicky zobrazených na IVT. Výherní linie je viditelná přímka, nebo křivka, která propojuje symboly viditelné na všech třech elektronicky zobrazených válcích v okamžiku jejich zastavení. Na této viditelné přímce, nebo křivce, jsou od prvního válce zleva za sebou tři shodné symboly.

CÍL

Cílem základní hry je získat výhru při kombinaci tří na sebe navazujících shodných symbolů od prvního válce zleva, nebo nahrazených tzv. „divokým symbolem“ a získat tak výhru definovanou ve výherní tabulce. Tzv. divoký symbol je symbol WILD (košík), který nahrazuje jakýkoli symbol. Výherní linie začínají od prvního válce zleva. Výherní linie jsou založeny na principu criss-cross.

KOŠÍK

Symbol KOŠÍK nahrazuje jakýkoli jiný symbol.

POPIS FUNKCE CRISS-CROSS

Criss-Cross hra je možné volně přeložit jako "každý s každým" hra. Je typ hry, kde počet výherních linií je ve vztahu s počtem válců a počtem symbolů v jednotlivých válcích. Počet výherních linií je možné definovat jako počet symbolů v jednom válci, který je umocněn počtem válců. Každý symbol v každém válci je pak alespoň jednou výherní linií propojen s každým symbolem v sousedním válci. Jinými slovy, pokud hra vyhodnocuje výhry na výherních liniích zleva doprava, tak pokud určíme jednu pozici na každém válci zvlášť, tak jejím propojením získáme jednu z možných výherních linií. Obecně tedy, libovolná jedna pozice na každém válci tvoří právě jednu výherní linii.

VÝHERNÍ TABULKA



Výherní tabulka udává vždy konkrétní hodnoty výher ve vztahu k navolené celkové sázce do hry.
Uvedená tabulka znázorňuje výhry při sázce 1.000 Kč.

