





REEL SHERIFF

1. Základní údaje

REEL SHERIFF je hra s 5 válci a 20 fixními výherními liniemi. Hra obsahuje 13 různých symbolů. Kliknutím na + a - v poli Sázka, si Účastník hazardní hry vybírá hodnotu celkové Sázky. Dosáhne-li maximální výše klikáním na tlačítko +, potom klikáním na tlačítko - dosáhne její minimální hodnoty. Po odehrání každé hry, lze měnit celkovou Sázku. Pokud Účastník hazardní hry klikne na tlačítko , dojde ke změně celkové Sázky na její maximální hodnotu. Jakmile je Účastníkem hazardní hry vybrána celková Sázka, může kliknutím na tlačítko  spustit hru, nebo pomocí tlačítka  spustit hru v režimu autostart. Tento režim je možno po odehrání hry vypnout kliknutím na tlačítko , které se objeví na místě tlačítka autostart, po jeho zmáčknutí. Výherní kombinace jsou počítány, s výjimkou Divokého symbolu WILD, zleva doprava a zprava doleva od válce nejvíce vlevo / vpravo a symboly musejí být za sebou. U symbolu WILD nezáleží na jeho pozici na válcích. Možná výhra je počítána jako násobek pole Sázka a číselného koeficientu pro danou výherní kombinaci podle Výherní tabulky. Platná je vždy jen nejvyšší výherní kombinace na jedné linii. Výhry z jednotlivých linií se sčítají.

Maximální sázka na jednu hru: 800 Kč

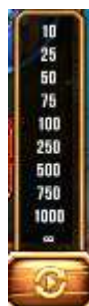
Maximální výhra v jedné hře: 500 000 Kč


Statistická průměrná hodinová prohra: 172 800 Kč – 28 800 Kč

Výše výherního podílu RTP: 88% až 98 %



2. Autoplay



Po kliknutí na tlačítko si může Účastník hazardní hry zvolit počet otáček, které budou odehrány v režimu autostart. Nad tímto tlačítkem  se zobrazuje počet zbývajících her, které budou ještě odehrány v autostart režimu.

3. Symbol Wild

Divoké symboly nahrazují všechny ostatní symboly kromě symbolu Mystery. Pokud se na válci objeví Divoký symbol, spustí se Respin (opětovné otočení zdarma).



Divoký symbol Šerif se objevuje na 1. válci a s každým Respinem se posouvá o jednu pozici doprava.



Divoký symbol Banditka se objevuje na 5. válci a s každým Respinem se posouvá o jednu pozici doleva.

4. Mystery Symbol








V případě, že oba Divoké symboly Šerifa a Banditky přistanou v jednom řádku a posouváním se setkají na jedné pozici, vytvoří společný Mystery symbol. Mystery symbol se chová jako Divoký symbol a nahrazuje všechny symboly. Nejprve se vyhodnotí výhry na liniích a následně Mystery symbol vyplatí náhodnou výhru v hodnotě 5x -50x sázky. Po Mystery výhře symboly Šerifa i Banditky pokračují v posouvání se po válci jako samostatné Divoké symboly. Mystery (Scatter) výhry jsou vypláceny kdekoli na válci.









5. Respin

Pokud se na válci objeví Divoký symbol, spustí se Respin. Respiny (opětovné otočení zdarma) jsou hrány se stejnou hodnotou sázky jako kolo, ve kterém byly spuštěny. Respiny končí, když na válci nezůstávají žádné Divoké symboly.

6. Výherní tabulka

Výherní tabulka udává hodnoty, jimiž se podle výherní kombinace násobí celková vsazená částka. Pro symbol WILD platí, že výhra je počítána jako součin číselného koeficientu z Výherní tabulky a celkové sázky do hry.

Symbol	Název	5x	4x	3x	1x
	Šerif (symbol Wild)	-	-	-	-
	Banditka (symbol Wild)	-	-	-	-
	Mystery symbol	-	-	-	5-50
	Odznak	25	8	1	-
	Pytel peněz	20	5	0,8	-

	Pistole	15	4	0,8	-
	Podkovy	10	3	0,6	-
	Lebka	10	3	0,6	-
	A	5	1	0,4	-
	K	5	1	0,4	-
	Q	3	0,6	0,2	-
	J	3	0,6	0,2	-
	10	3	0,6	0,2	-