

Emoji Planet Video Slot™

Základní informace

Hra Emoji Planet™ je válcová s hracím polem 6 sloupců x 5 řádků. Symboly propadávají hracím polem a tvoří výherní kombinace. Účelem hry je seskupit výherní kombinace alespoň pěti shodných symbolů vzájemně se dotýkajících horizontálně nebo vertikálně. Hra obsahuje zástupné symboly Wild a Sticky Wild, funkci Avalanche™ a funkce Emoji: Bomb, Pizza, Kiss Mark, Rocket a Two Hearts (viz obrázky a popis níže).

Hra je nastavena na následující hodnoty:

Výherní podíl: 96,46 %

Nejvyšší sázka: 1 000,00 Kč

Nejvyšší výhra: 500 000,00 Kč

Statistická průměrná hodinová prohra: 63 720,00 Kč

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky a spuštění hry:

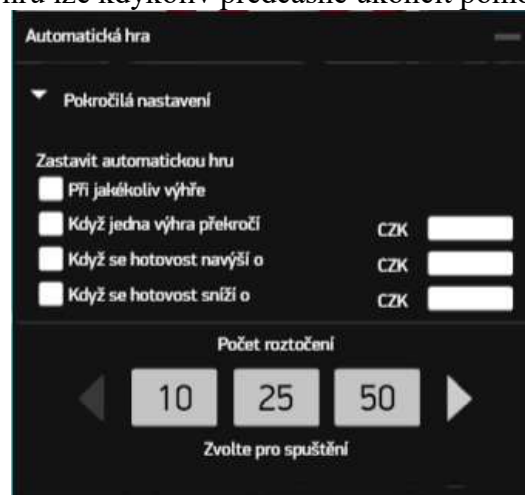
Tlačítko	Funkce
	Klikáním na postranní tlačítka se zvyšuje nebo snižuje úroveň sázky na jednu hru technické hry. Jedné úrovni odpovídá 20 mincí.
	Klikáním na postranní tlačítka se zvyšuje nebo snižuje hodnota mince na jednu hru technické hry.
	Kliknutím se otevře nastavení Automatické hry. Viz část Pokročilá nastavení automatické hry.
	Kliknutím se automaticky nastaví maximální možná výše sázky a zahájí se hra technické hry.
	Kliknutím na tlačítko se zahájí hra technické hry s aktuálně nastavenou výší sázky do jedné hry technické hry, která je stanovena vynásobením počtu mincí příslušné úrovně a hodnoty mince.
	Kliknutím se otevřou informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Pomocí šipek uvnitř informací o hře lze přecházet mezi jednotlivými listy s informacemi o hře a Výplatními tabulkami.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Viz část Možnosti nastavení hry.
	Kliknutím je ztlumena hlasitost. Posuvníkem je regulována hlasitost.
	Kliknutím se otevřou informativní pravidla hry.

Možnosti nastavení hry

- **Herní nastavení** se otevře kliknutím na ikonu klíče na herním panelu.
- **Úvodní obrazovka** – zapíná nebo vypíná úvodní obrazovku.
- **Úvodní film** – zapíná nebo vypíná úvodní intro animaci.
- **Otáčí se mezerníkem** – zapíná nebo vypíná funkci mezerníku pro zahájení hry.

Pokročilá nastavení Automatické hry









- Pokročilá nastavení automatické hry se nastavují po kliknutí na možnost Auto nebo
 - Autom. hra, kde se nastavuje automatický počet her technické hry, funkce a limity, kdy se má automatická hra přerušit.
 - Volbou příslušné hodnoty na zobrazených tlačítkách se nastavuje počet her automatické hry.
 - Funkce **Zastavit automatickou hru**:
 - **Při jakékoliv výhře** – zastaví automatickou hru při jakékoliv výhře.
 - **Když jedna výhra překročí** – zastaví automatickou hru, pokud výhra z jedné hry technické hry překročí nastavenou hodnotu výhry.
 - **Když se hotovost navýší o** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě zvýší o nastavenou hodnotu.
 - **Když se hotovost sníží o** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě sníží o nastavenou hodnotu.
- Automatická hra technické hry se zahájí automaticky po dokončení nastavení automatické hry.
- Automatická hra se ukončí automaticky po splnění nastavených podmínek, nebo v případě nedostatečného zůstatku uživatelského konta sázejícího, nebo pokud by jejím spuštěním nebyly dodržovány zákonné podmínky.
- Automatickou hru lze kdykoliv předčasně ukončit pomocí tlačítka Stop.



Výplatní tabulky

Výše výhry z jedné hry technické hry je ve Výplatní tabulce automaticky dopočtena v závislosti na zvolené hodnotě sázky. Pokud jsou výsledkem jedné hry technické hry naznačené shodné symboly, dochází ke zformování výherních kombinací. Pro sestavení výherní kombinace je třeba seskupit 5 a více symbolů, které se horizontálně anebo vertikálně vzájemně dotýkají. Výše výhry z jedné hry technické hry je určena zvolenou hodnotou sázky (násobek hodnoty úrovně a hodnoty mince) vynásobenou multiplikátorem příslušné výherní kombinace uvedené ve Výplatní tabulce. Z každé výherní kombinace se vyplácí pouze nejvyšší výhra. Výhry z jednotlivých výherních kombinací se v rámci jedné hry technické hry sčítají. Výherní kombinace symbolů, které se vzájemně horizontálně nebo vertikálně nedotýkají, se vyplácejí samostatně.

Např. Hodnota mince je nastavena na 5,00 Kč a hodnota úrovně je nastavena na 10. Výherní kombinaci tvoří 10 symbolů Hovínka. Výhra je v tomto případě vypočtena následovně: nastavená výše sázky na výherní linii (hodnota mince 5,00 Kč x 10 úrovní) x multiplikátor 100, tj. 5000,00 Kč.

								
x30	10000	5000	4500	2000	2000	2000	1800	1800
x29	9000	4000	3900	1600	1600	1600	1500	1500
x28	8000	3500	3400	1400	1400	1400	1300	1300
x27	7000	3000	2900	1300	1300	1300	1200	1200
x26	6000	2500	2400	1200	1200	1200	1100	1100
x25	5000	2200	2150	1100	1100	1100	1050	1050
x24	4000	2000	1900	1000	1000	1000	950	950
x23	3500	1800	1700	900	900	900	860	860
x22	3000	1600	1500	800	800	800	760	760
x21	2500	1300	1200	700	700	700	660	660
x20	2000	1000	900	600	600	600	560	560
x19	1500	750	700	500	500	500	460	460
x18	1200	600	550	400	400	400	360	360
x17	900	460	440	320	320	320	300	300
x16	650	380	360	260	260	260	240	240
x15	500	300	280	200	200	200	180	180
x14	400	250	230	160	160	160	140	140
x13	300	200	180	120	120	120	100	100
x12	250	175	150	90	90	90	75	75
x11	220	150	120	60	60	60	50	50
x10	200	120	100	50	50	50	40	40
x9	150	100	80	40	40	40	30	30
x8	100	80	60	30	30	30	20	20
x7	80	60	40	20	20	20	15	15
x6	60	40	30	15	15	15	10	10
x5	40	30	20	10	10	10	5	5

Funkce Avalanche™

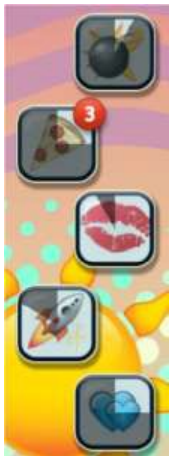
Při spuštění jedné hry technické hry zapadnou symboly na své pozice v herních válcích. Při jakékoliv výherní kombinaci je v rámci jedné hry technické hry spuštěn režim Avalanche™. V režimu Avalanche™ jsou všechny symboly z výherních kombinací vymazány (animace výbuchu) a nahrazeny novými symboly. Režim Avalanche™ trvá, dokud dochází k sestavování výherních kombinací. V průběhu režimu Avalanche™ se všechny výhry z jednotlivých kol režimu Avalanche™ sčítají v poli „Celková výhra“. Režim Avalanche™ končí, pokud nedojde k sestavení výherní kombinace.

Bonusové symboly



Hra obsahuje zástupné bonusové symboly Wild (viz obrázek), které se mohou objevit na jakékoliv pozici a které zastupují všechny ostatní symboly tak, aby vznikla co nejvyšší výherní kombinace.

Funkce Emoji



Hra obsahuje pět ukazatelů (symboly Bomba, Pizza, Otisk rtů, Raketa a Dvě Srdce), které se nacházejí napravo od válců (viz obrázek). Každý odpovídající symbol, který byl součástí výherní kombinace, vyplní na příslušném ukazateli jedno místo z celkových dvanácti. Zástupné symboly Wild, které byly součástí výherní kombinace určitého symbolu, se na příslušném ukazateli neprojeví. Když dojde k zaplnění celého ukazatele (12 pozic) a v základní fázi hry již nedojde v rámci režimu Avalanche™ k sestavení výherní kombinace, je aktivována odpovídající funkce Emoji: funkce Bomb, funkce Pizza, funkce Kiss Mark, funkce Rocket a funkce Two Hearts. (viz níže) Číslice v červeném poli v levém horním rohu každého z ukazatelů značí, kolikrát byl příslušný ukazatel zaplněn. Na konci každé hry technické hry jsou všechny ukazatele funkcí Emoji vynulovány. Pokud dojde k vyplnění 2 nebo více ukazatelů funkcí Emoji najednou, aktivují se tyto funkce v následujícím pořadí: funkce Bomb, funkce Pizza, funkce Kiss Mark, funkce Rocket a funkce Two Hearts. Po skončení režimu funkce Emoji jsou všechny výhry z režimu funkce Emoji přičteny k výhrám základní hry.

Varianty funkce Emoji:

Funkce Bomb



Během aktivní funkce Bomb je 8 náhodných symbolů na válcích nahrazeno symbolem bomby a za každý z nich dojde k udělení peněžité výhry ve výši 5–100násobku úrovně sázky. Takto nahrazené symboly se nezapočítávají do ukazatelů funkcí Emoji (viz výše). Symboly bomby nemohou tímto způsobem nahradit zástupné symboly Sticky Wild (viz níže).

Funkce Pizza



Během aktivní funkce Pizza se na náhodné pozici na válcích objeví překryvná horní vrstva o rozměrech 3x3, která obsahuje náhodný symbol s výjimkou symbolu Wild. Tato vrstva nemůže překrýt zástupný symbol Sticky Wild (viz níže).

Funkce Kiss Mark



Během aktivní funkce Kiss Mark se na náhodných pozicích objeví tři zástupné symboly Sticky Wild (viz obrázek), které zůstávají na pozici, na které se náhodně objevily. Každý symbol Sticky Wild zůstává v rámci jedné hry technické hry na své pozici, dokud

se nestane v rámci režimu funkce Avalanche™ součástí tří výherních kombinací, poté zmizí. Symboly Sticky Wild nahrazují všechny ostatní symboly, včetně symbolů Sticky Wild, které se již alespoň jednou staly součástí výherní kombinace.

Funkce Rocket

Během aktivní funkce Rocket se v náhodně vybraném válci objeví 10 zástupných symbolů



Wild, pět z nich se může okamžitě stát součástí výherní kombinace a zbývajících 5 bude na výherní pozice příslušného válce postupně propadávat v rámci režimu funkce Avalanche™. Zástupné symboly Sticky Wild nemohou být tímto způsobem nahrazeny symboly Wild.

Funkce Two Hearts



Během aktivní funkce Two Hearts se k ukazateli této Emoji funkce připočte jeden bod (číslice v levém horním rámečku ukazatele) za každé zaplnění celého ukazatele funkce Two Hearts a celková výhra jedné hry technické hry v rámci režimu funkce Avalanche™ je vynásobena násobitelem, který se vypočte jako hodnota čísla v ukazateli plus jedna. Funkce Two Hearts je aktivována pouze, pokud již nebyla utvořena žádná výherní kombinace v rámci režimu funkce Avalanche™ a nemohou již být aktivovány ostatní funkce Emoji.

Nedokončené hry

Pokud se hra přeruší nebo ji sázející předčasně opustí, budou všechny informace o hře a uzavřené sázky uloženy po dobu 180 dní. Po opětovném spuštění hry pokračuje sázející v místě jejího přerušení. Pokud je 180denní lhůta nedokončené hry překročena, sázka je vrácena na uživatelské konto sázejícího.