

Scudamore's Super Stakes

Základní informace

Scudamore's Super Stakes je 5válcový, 3řádkový video automat s 20 výherními liniemi (pevně danými). Ve hře se nacházejí funkce Random Wilds, Peter's Classic Cup a Bet Slip. Během funkce Peter's Classic Cup se hra změní na 5válcový, 4řádkový video automat s 32 sázkovými řadami (pevně danými). Hra je nastavena na následující hodnoty:

Výherní podíl: 84,8 až 96,11 %

Nejvyšší sázka: 1000,00 Kč

Nejvyšší výhra: 500 000,00 Kč

Statistická průměrná hodinová prohra: 70 020 až 273 600 Kč

V režimu MAX. SÁZKA probíhá hra na nejvyšší úrovni sázek a s aktuální hodnotou mince. Během hraní na libovolné nižší úrovni je zapotřebí kliknout na tlačítko MAX. SÁZKA dvakrát, má-li být kolo odehráno se zvolenou hodnotou mince.



Výhra na linii v mincích se rovná hodnotě uvedené v Tabulce výplat znásobené úrovní sázky. Výhra na linii v penězích se rovná výhře v mincích znásobené hodnotou mincí. Vyplácí se pouze nejvyšší výhra na výherní linii.

K výplatě výhry z výherní linie dojde, pokud se symboly nacházejí na sousedících válcích směrem zleva doprava. Současné výhry v různých výherních liniích se sčítají. Výhry z funkcí Peter's Classic Cup a Random Wilds se přičítají k výhrám z výherních linií. Funkce Peter's Classic Cup a Random Wilds se mohou spustit společně během jednoho otočení, v takovém případě proběhne funkce Random Wild jako první.

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 10 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 otevrou 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.

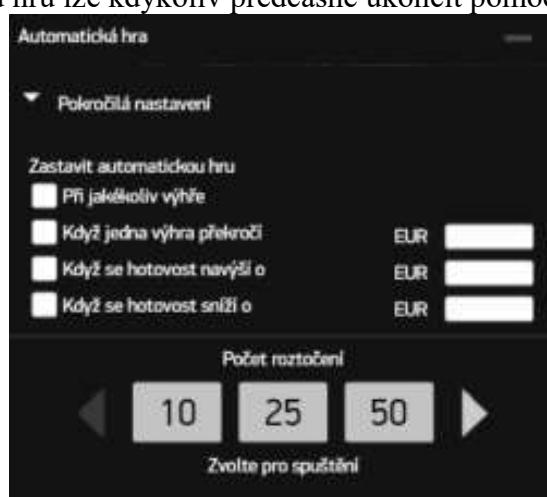
	Kliknutím je ztlumena hlasitost. Posuvníkem je regulována hlasitost.
	Kliknutím se otevrou informativní pravidla hry.

Možnosti nastavení hry

- **Herní nastavení** se otevře kliknutím na ikonu klíče na herním panelu.
 - **Úvodní obrazovka** – zapíná nebo vypíná úvodní obrazovku.
 - **Roztočení mezerníkem** – zapíná nebo vypíná funkci mezerníku pro zahájení hry.
 - **Historie hry** – kliknutím na tlačítko se zobrazí herní historie (není k dispozici v režimu Hra pro zábavu).

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.

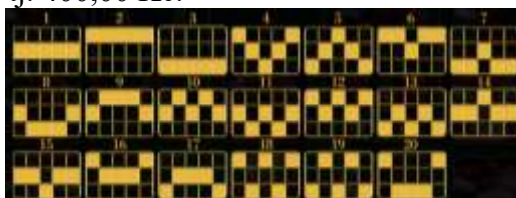


Výplatní tabulky

Výše výhry z jedné hry technické hry je určena zvolenou hodnotou sázky na výherní linii (násobek hodnoty úrovně a hodnoty mince) vynásobenou multiplikaátorem příslušné výherní kombinace uvedené ve Výplatní tabulce. Na každé výherní linii se vyplácí pouze nejvyšší výhra. Výhry z jednotlivých výherních linií se v rámci jedné hry technické hry sčítají.

	5 250 4 75 3 25		5 200 4 60 3 20
	5 150 4 45 3 15		5 100 4 30 3 10
	5 60 4 15 3 5		5 40 4 10 3 5
	5 30 4 10 3 5		5 20 4 10 3 5

Např. Hodnota mince je nastavena na 1,00 Kč a hodnota Úrovně je nastavena na 10. Na výherní linii je vytvořena výherní kombinace 5 shodných symbolů K. Výhra je v tomto případě vypočtena následovně: nastavená výše sázky na výherní linii (hodnota mince 1,00 Kč x 10 úrovní) x multiplikátor 40, tj. 400,00 Kč.




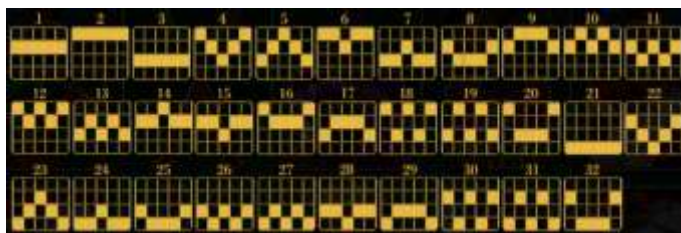
Random Wilds

Před každým roztočením existuje šance, že se spustí funkce Random Wild. Funkce Random Wilds se může spustit pouze v hlavní hře.

Na válce se náhodně rozmístí 2 až 5 symbolů podkovy, které změní původní symboly na symboly Wild. Symboly Random Wild se nemohou objevit na jiných symbolech Random Wild nebo Scatter.

Peter's Classic Cup

Objeví-li se v hlavní hře na válcích 1, 3 a 5 celkem 3 symboly Scatter , spustí se funkce Peter's Classic Cup. Během funkce Peter's Classic Cup se hra změní na 5válcový, 4řádkový video automat s 32 sázkovými řadami (pevně danými).



Funkce Peter's Classic Cup probíhá se stejnou úrovní sázky a hodnotou mince jako kolo, ve kterém byla funkce Peter's Classic Cup aktivována. Otáčky v rámci Peter's Classic Cup jsou zdarma.

Při spuštění funkce Peter's Classic Cup si Sázející vybere 1 ze 4 koní, který podle něj vyhraje dostih. Interakce Účastníka hazardní hry nemají vliv na výsledek hry ani výherní podíl.

Ke každému koni je přiřazen určitý násobitel sázky, který zohledňuje jeho šanci na vítězství v dostihu. Každý kůň má 2 symboly, které se objevují na válčích nad závodní dráhou a mají stejnou barvu jako oděv příslušného žokeje:

- Divine Fortune: Červený žokej a červené symboly A, výhra ve výši 5000násobku sázky.
- Berry Max: Fialový žokej a fialové symboly K, výhra ve výši 500násobku sázky.
- Gonzo's Quest: Zelený žokej a zelené symboly Q, výhra ve výši 100násobku sázky.
- Tin Foil Hat: Modrý žokej a modré symboly J, výhra ve výši 50násobku sázky.

Na začátku funkce Peter's Classic Cup se na dráhu umístí všichni 4 koně. Kdykoliv dojde na válčích k nějaké výhře, kůň odpovídající výherním symbolům postoupí na dráze o 1 políčko. Kůň, který jako první postoupí o 4 políčka, vyhraje dostih a funkce Peter's Classic Cup skončí. Kůň se při jednom roztočení nemůže posunout o víc než 1 políčko. Dojde-li k výhře s 2 různými barvami, mohou současně postoupit 2 různí koně.

Ve funkci Peter's Classic Cup mohou být maximálně 2 výherní symboly, což znamená, že současně mohou postoupit 2 koně, ovšem pouze 1 kůň může vyhrát dostih.

V rámečku Umístění je Sázejícím vybraný kůň označený hvězdičkou a Soutěžící může sledovat, který kůň je ve vedení. Po skončení dostihu se vítězný kůň zvýrazní a proběhne vyplacení výher. Výhry z funkce Peter's Classic Cup se přičítají k zůstatku.