

HOT HOT HALLOWEEN POMOĆ

- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama iznosi **20** pomnoženo s razinom oklade.
- Ukupna oklada u valuti igrača odgovara ukupnoj okladi u kovanicama pomnoženoj s apoenom kovanice.
- Sve kombinacije i isplate izvršavaju se u skladu s **ISPLATANASTOLU**.
- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.
- Kliknite na **OKLADA** ili **STANJE RAČUNA** u **SUČELJU IGRE** kako biste se prebacili između prikaza u valutama i kovanicama.





• PRIKAZ U KOVANICAMA

- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Any win in coins is the value as displayed in the **ISPLATANASTOLU** multiplied by the bet level.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

• PRIKAZ U VALUTI

- Vrijednosti za isplatu u **ISPLATANASTOLU** prikazuju se u valuti igrača kao vrijednosti dobitka zasnovane na odabranoj okladi.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATANASTOLU**.
- U slučaju bilo kakvog kvara na igri, sve oklade i isplate iskazuju se kao nevažeće.
- Ako se prikaz kod korisnika razlikuje od rezultata na serveru kakav je prikazan u povijesti igre, točnim će se smatrati rezultat na serveru.

SUČELJE IGRE

| | |
|---|---|
| SALDO | Trenutno stanje računa u valuti igrača. |
| KOVANICE | Stanje računa podijeljeno s odabranim apoenom kovanice. |
| OKLADA | Ukupna oklada u kovanicama. |
| OKLADA (polje za poruku) | Ukupna oklada u valuti igrača. |
| DOBITAK (polje za poruku) | Ukupan dobitak u valuti igrača uključujući i dobitke u značajkama tijekom aktivne igre. |
| KOVANICA | Povećanje/smanjenje apoena novčića (ako je aktivno). |
| RAZINA OKLADA | Povećanje/smanjenje razine oklade (ako je aktivno). |
| Nº | Broj trenutačne igre. |
|  | Pogledaj Isplata na stolu. |
|  | Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice, razinom oklade i odabranim redovima ili putevima. Za okretanje valjka moguće je koristiti razmaknicu. |
|  | Ovaj gumb tijekom igre može biti korišten kao gumb za preskakanje (ako je aktivno). |
|  | Zaustavlja valjak (ako je aktivno). Za zaustavljanje valjka moguće je koristiti razmaknicu. |



MAKSIMALNA OKLADA

Postavlja redove i razinu oklade na maksimalnu razinu, ako ona već nije postavljena.
Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice te redovima i razinom oklade na maksimumu.



AUTOMATSKA IGRA (ako je primjenjivo)

Prikazuje opcije Automatska igra.
Može se koristiti za zaustavljanje Automatska igra kad je aktivno.



Aktivira ili deaktivira prikaz na cijelom zaslonu (ako je vidljiv).
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira zvuk.
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Dostupno tijekom igre.



Prikazuje Izbornik igre.
Dostupno tijekom igre.

AUTOMATSKA IGRA

| | |
|---------------------------------|---|
| Broj spinova | Odabire broj vrtnji koje će se odigrati. |
| Ako se saldo smanji za | Zaustavlja Automatska igra ako se stanje računa smanji za iznos koji navedete. |
| Ako pojedinačan dobitak premaši | Zaustavlja Automatska igra ako pojedinačni dobitak bude veći od iznosa koji navedete. |

IZBORNİK IGRE

| | |
|-------------|--|
| Kako Igrati | Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica). |
|-------------|--|

POSTAVKE IGRE

| | |
|-----------|------------------------------------|
| Brzi Spin | Aktivira ili deaktivira bržu igru. |
| Glasnoća | Podlašava glavnu jačinu zvuka. |

PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

Problemi u internetskoj komunikaciji mogu dovesti do prekida veze.

Softver je razvijen s namjerom da zaštiti igrača od neopravdanog gubitka, te uklanja mogućnost namjernog prekida veze i zloupotrebe sistema.

Detalnija pravila u slučaju prekida veze možete pronaći u svakom odjeljku u nastavku.

HOT HOT HALLOWEEN PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

- Dođe li do prekida veze prije početka nove igre, s računa igrača neće biti oduzeta nikakva sredstva.
- Dođe li do prekida veze nakon odigravanja oklade i pritiska tipke Vrtanja:
 - Ako nije potrebno poduzeti dodatne akcije za završetak igre, rezultat će odrediti server. Igra neće prikazati rezultat. Rezultat se može pregledati u detaljnoj povijesti igračevih igara nakon što bude određen. Za ovu igru neće biti dostupna opcija Kocka (ako je aktivirana).
 - Ako za završetak igre trebate poduzeti dodatne akcije, rezultat u igri neće biti prikazan dok je ponovno ne otvorite. Igra će se nastaviti tamo gdje je prekinuta prema podacima na serveru. Ako nije završena, nakon 60 dana igra će biti zatvorena, a bilo kakvi dodatni dobitci bit će oduzeti.

IGRA KOCKE

- Hot Hot Halloween ne nudi igru Kocke.

DATUM DATOTEKE

2020/06/24 12:23:07 (UTC)





SERVER VERZIJA

5.1.4702.314







RNG VERZIJA

5.1.4478.308





WILD SIMBOL

- Simbola  i  mijenjaju sve simbole.
-  se pojavljuje samo na valjcima 1 2 4 i 5.
-  ne isplaćuju.

SIMBOLI VELIKOG DOBITKA


| | | | | | | | | |
|--|----|-------|---|----|------|---|----|------|
| | 15 | 25000 | | | | | | |
| | 14 | 4000 | | | | | | |
| | 13 | 1200 | | | | | | |
| | 12 | 800 | | | | | | |
| | 11 | 750 | | | | | | |
|  | 10 | 600 |  | 10 | 1500 |  | 10 | 1000 |
| | 9 | 500 | | 9 | 750 | | 9 | 500 |
| | 8 | 400 | | 8 | 250 | | 8 | 200 |
| | 7 | 300 | | 7 | 200 | | 7 | 150 |
| | 6 | 150 | | 6 | 175 | | 6 | 120 |
| | 5 | 100 | | 5 | 75 | | 5 | 60 |
| | 4 | 40 | | 4 | 30 | | 4 | 25 |
| | 3 | 10 | | 3 | 5 | | 3 | 5 |
| | 10 | 800 | | 10 | 500 | | 10 | 450 |
|  | 9 | 200 |  | 9 | 175 |  | 9 | 155 |
| | 8 | 175 | | 8 | 150 | | 8 | 130 |
| | 7 | 125 | | 7 | 100 | | 7 | 90 |
| | 6 | 100 | | 6 | 75 | | 6 | 65 |
| | 5 | 50 | | 5 | 40 | | 5 | 35 |
| | 4 | 25 | | 4 | 25 | | 4 | 20 |
| | 3 | 5 | | 3 | 5 | | 3 | 5 |

SIMBOLI MALOG DOBITKA









| | | | | | | | | | | | |
|--|----|-----|---|----|-----|---|----|-----|---|----|-----|
| | 10 | 400 | | 10 | 350 | | 10 | 300 | | 10 | 250 |
| | 9 | 140 | | 9 | 125 | | 9 | 110 | | 9 | 100 |
|  | 8 | 120 |  | 8 | 100 |  | 8 | 90 |  | 8 | 80 |
| | 7 | 80 | | 7 | 70 | | 7 | 60 | | 7 | 50 |
| | 6 | 60 | | 6 | 50 | | 6 | 40 | | 6 | 30 |
| | 5 | 30 | | 5 | 30 | | 5 | 20 | | 5 | 20 |
| | 4 | 18 | | 4 | 15 | | 4 | 12 | | 4 | 12 |
| | 3 | 3 | | 3 | 3 | | 3 | 3 | | 3 | 3 |

"HOT HOT" FUNKCIJA

- Značajka "HOT HOT" se pokreće na bilo kojem okretaju nasumično.
- Bilo koji simbol          ili  na ekranu može se nasumično pretvoriti bilo u simbol          ili  , i računa se kao 2 simbola.

- Bilo koji simbol  na ekranu može se nasumično pretvoriti u simbol  i računa se kao **3** simbola.

BESPLATNE IGRE

- **6 BESPLATNE IGRE** se aktiviraju ako se **3** ili više simbola  pojavljuju s lijeva udesno **ILI** udesno (barem  i  na valjcima 1 i 2 **ILI** na valjcima 4 i 5).
- **12 BESPLATNIH IGARA** se pokreće ako se **3** ili više  simbola pojavi s lijeva nadesno **I** zdesna nalijevo (barem  i  na valjcima 1 i 2 s  i  na valjcima 4 i 5)
- Bilo koji simbol koji se pojavljuje u dodatnoj kombinaciji zaključat će se za preostale besplatne igre (s izuzetkom pokretanja igre)
- Zaključani simboli mogu se udvostručiti ili utrostručiti i ostati tako za preostale igre.
- Maksimum **24** simbola može se zaključati sa simbolima zaključanima bilo kojim nasumičnim redom.
- Besplatne igre se igraju kod klađenja u igrama koja ih okidaju.
- Ova element ne može se ponovno aktivirati.

HORIZONTALNI DOBICI

- Simboli su dobitni ako odgovaraju susjednima za svaki red.
- Sve kombinacije s barem jednim ne-Wild simbolom se isplaćuju za svaki red.
- Dodaju se dobiti na različitim redovima.
- Dobici se množe razinom oklada.
- Redak **1** množi pobjedu do **X1**
- Redak **2** množi pobjedu do **X2**
- Redak **3** množi pobjedu do **X3**
- Redak **4** množi pobjedu do **X2**
- Redak **5** množi pobjedu do **X1**

OSTALA PRAVILA

- Igra samo za **20** kovanicu/a.