

# Cash of Command

## Nezavršene igre

Ako dođe do prekida usred runde, svi podaci i ulozci spremiće se dok ponovno ne otvorite igru. Nedovršenu rundu možete nastaviti od trenutka kada je došlo do prekida. Ulozi koji su bili stavljeni, ali nisu riješeni zbog nedovršenih rundi postat će nevažeći nakon 90 dana. Pogreška u igri poništava sve isplate i tu igru.

## Pravila igre

Cash of Command je videoautomat koji se igra na ploči s 9 x 9 polja.

Simboli padaju na ploču i tvore dobitne kombinacije. 5 ili više susjednih (spojenih) simbola u skupini znači dobitak. Isplaćuje se samo najveći dobitak u pojedinoj skupini. Simboli u dobitnoj kombinaciji uklanjaju se s igraćeg polja. U nastale praznine padaju novi simboli. Višestruke skupine istih simbola koje nisu spojene isplaćuju se kao zasebne (odvojene) skupine.

U svakoj vrtnji bez dobitka postoji šansa za aktiviranje značajke Barunovi topovi i dodavanja Wild simbola na ploču. Wild simboli zamjenjuju/predstavljaju sve platežne simbole.

Simboli se prikupljaju kada tvore dio dobitne kombinacije. Da biste aktivirali značajke Morskih heroja, morate prikupiti određene količine dobitnih simbola. Redoslijed u kojem se pojavljuju Morski heroji nasumično se određuje na početku svake vrtnje. Količine potrebnih simbola za aktiviranje značajki iste su u svakoj vrtnji: 15, 40, 70

Značajka svakog Morskog heroja aktivira se redoslijedom u kojem je stečena i samo nakon što u rundi više nema dobitnih kombinacija na igraćoj ploči. Značajka svakog Morskog heroja dodat će brod ili podmornicu na igraću ploču. Taj brod ili podmornica ne tvori dobitak i ne mijenja/predstavlja nijedan simbol; samo se dodaju na ploču prije odigravanja pojedinih značajki.

U igri postoje tri Morska heroja: zapovjednik Wilder, kapetan Verto i admiral Magna. Svaki od njih ima svoju jedinstvenu značajku. Zapovjednik Wilder dodat će Wild simbole na igraću ploču. Kapetan Verto pretvorit će 2 kompleta simbola u isti simbol. Admiral Magna dodat će četiri Megasimbola veličine 2 x 2 na ploču.

Ako se u jednoj rundi prikupi 110 ili više simbola, aktivirat će se značajka baruna Fusca. Ta će značajka ukloniti dva od tri broda/podmornice i na igraćoj ploči ostaviti samo jedan brod ili podmornicu.

Preostali brod ili podmornica odigrat će superverziju svoje značajke Morskog heroja. Ako na ploči ostane zapovjednik Wilder, brod će dodati još Wild simbola na ploču. Ako na ploči ostane kapetan Verto, pretvorit će 3 vrste simbola u isti simbol. Ako na ploči ostane admiral Magna, brod će na ploču dodati četiri Megasimbola veličine do 4 x 4.

Morske značajke i barun Fusca mogu se aktivirati po jednom u svakoj rundi.

Ulozi se odabiru gumbima s iznosima u donjem dijelu igraćeg zaslona. Ulog možete postupno mijenjati gumbima plus i minus. Za početak runde kliknite POKRENI. Kada se simboli spuste na svoja mjesta, dobitak određuje prema isplatnoj tablici za razne kombinacije simbola.

## Radnje/potezi

- **Promjena uloga**- Kliknite bilo koji od pet gumba s iznosima da biste stavili ulog, ili koristite gumbe plus ili minus za postepeno povećanje ili smanjivanje uloga.
- **Isplatna tablica**- Skače između prikaza na isplatnoj tablici.
- **Autoigra**- Kliknite gumb AUTOIGRA za uključivanje/isključivanje automatske igre. U Autoigri se određeni broj uzastopnih rundi pokreće automatski uz trenutno odabrani ulog. Autoigra automatski prestaje ovisno o postavkama ili ako nemate dovoljno novca za nastavak igre.
- **Hipervrtnja**- Pritiskanje i držanje gumba RAZMAKNICA 1,5 sekundi aktivirat će način igre Hipervrtnja. Time će se role jako ubrzati, ali će usporiti ako se aktivira bonus značajka.
- **Pokreni / Razmaknicu**- Započinje rundu igre uz trenutno odabrani ulog. Za početak stisnite spin.
- **Brza igra**- Uključite za značajno bržu igru.
- **Automatski podesi ulog**- Automatski umanjuje ukupni ulog na početku nove vrtnje ako je saldo prenizak za aktivaciju vrtnje na trenutačnoj razini uloga.