

Reel Sheriff

Reel Sheriff je igra za videoautomate s pet rola na kojima se nalazi klizni simboli Wild zajedno s dobitcima Ponovne vrtnje i Mystery.

Igra ima 20 fiksnih linija za klađenje.

Dobitne kombinacije isplaćuju se s lijeva nadesno i s desna nalijevo.

Simboli Scatter isplaćuju na bilo kojem položaju na zaslonu.

Plaća se samo najveći dobitak po aktivnoj liniji za klađenje i po aktivirajućoj (Scatter) kombinaciji.

Aktivirajući dobitci dodaju se linijskim dobitcima.

Dodaju se dobitci linija za klađenje.

Dobitne kombinacije i isplate izvode se prema isplatnoj tablici.

Najveći je mogući dobitak u jednoj igračkoj rundi **[po operateru]**.

Kvar poništava sve isplate i igranja.

OGRANIČENJA IGRE

Dopušteni ulog: po operateru

Maksimalni ulog: po operateru

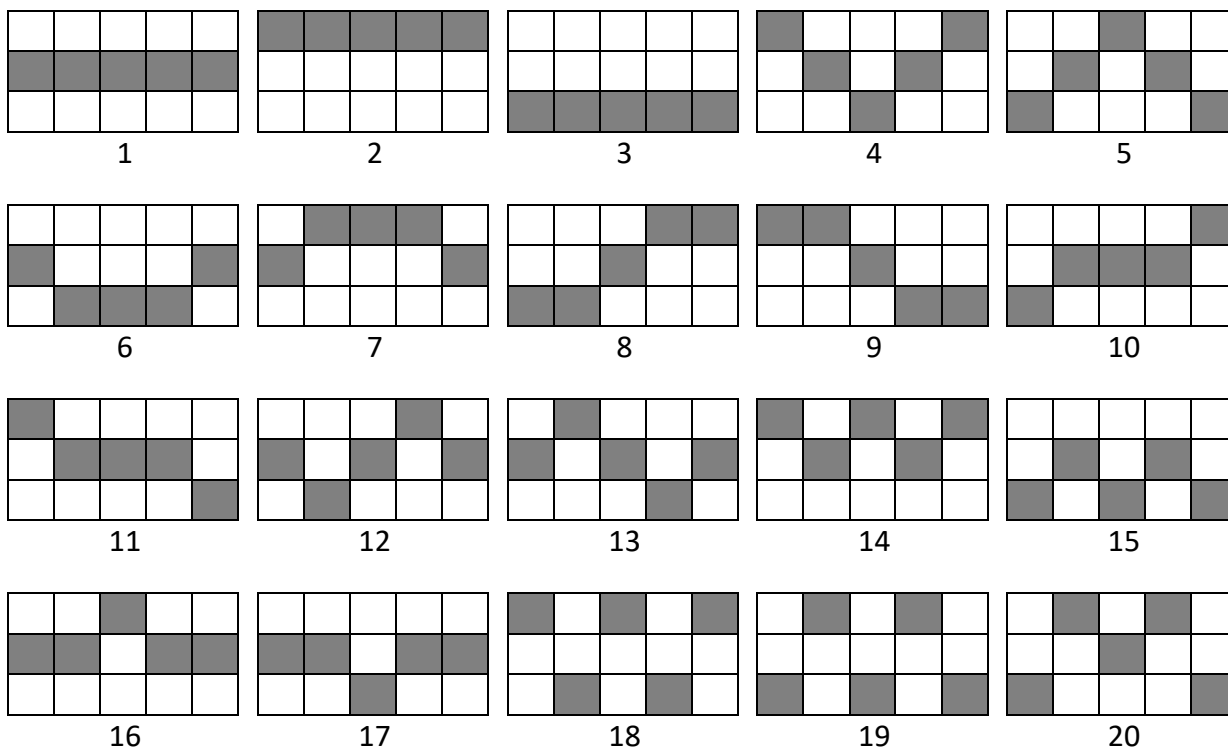
Isplate (prosječni povratak igraču-RTP): po operateru



Okvir korisničkog sučelja igre nalazi se pri dnu zaslona.

LINIJA ZA KLAĐENJE

Igra ima 20 fiksnih linija za klađenje.

**SIMBOL WILD ŠERIFA**

Simbol Wild Šerifa pojavljuje se na 1. roli i pomiče se za jedno mjesto udesno svakom vrtnjom.

Simbolima Wild zamjenjuju se svi simboli osim simbola Mystery. Ako se simbol Wild zaustavi na rolama, značajka Ponovna vrtnja pokreće se.

SIMBOL WILD BANDITKINJE

Simbol Wild Banditkinje pojavljuje se na 5. roli i pomiče se za jedno mjesto ulijevo svakom vrtnjom.

Simbolima Wild zamjenjuju se svi simboli osim simbola Mystery. Ako se simbol Wild zaustavi na rolama, značajka Ponovna vrtnja pokreće se.

PONOVNA VRTNJA

Pokreti Respins odigravaju se na istom ulogu kao i runda tijekom koje su aktivirane.

Ponovne vrtnje završavaju kada više nema simbola Wild na rolama.

DOBITAK MYSTERY

Ako se simboli Wild Banditkinje i Šerifa pojave u istom redu i na kraju se nađu u istom položaju, oni se spajaju u simbol Mystery.

Simbol Mystery djeluje kao simbol Wild i zamjenjuje sve simbole.

Prvo se procjenjuju dobitci isplatne linije, a zatim se simbol Mystery nagrađuje nasumičnim dobitkom Mystery čija se vrijednost kreće od 5x do 50x ukupnog uloga.

Nakon dobitka Mystery simboli Šerifa i Banditkinje nastavljaju klizati u svojim smjerovima kao pojedinačni simboli Wild.

Dobitak Mystery (Scatter) isplaćuje se bilo gdje na rolama.

KLADENJE

Možete se kladiti na svaki dobitak koji ne prekoračuje **[po operateru]**.

Značajka klađenja temelji se na karti i morate pogoditi boju sljedeće otkrivene karte.

Ako pogodite, dobitak se udvostručuje; ako pogriješite, gubite dobitak.

Na dobitak se možete kladiti dok ne pogriješite ili dok ne dostignete ograničenje.

Naplatom dobitka završava se značajka klađenja.








Možete upotrijebiti mogućnost **PREPOLOVI** za pripisivanje polovice dobitka saldu i kladiti se na ostalo.

Dopušteno vam je klađenje **[po operateru]** puta tijekom jedne značajke klađenja.

Joker je zamjena za bilo koju boju.

ISPLATNA TABLICA

Grafički prikazi	Opis	x ukupni ulog (5x)	x ukupni ulog (4x)	x ukupni ulog (3x)	x ukupni ulog (1x)
	Šerif (Wild Simbol)	-	-	-	-
	Bandit (Wild Simbol)	-	-	-	-
	Standoff (Mystery Simbol)	-	-	-	5-50x
	Šerifova značka	25x	8x	1x	-
	Torba za novac	20x	5x	0,8x	-
	Oružje	15x	4x	0,8x	-

Grafički prikazi	Opis	x ukupni ulog (5x)	x ukupni ulog (4x)	x ukupni ulog (3x)	x ukupni ulog (1x)
	Potkove	10x	3x	0,6x	-
	Lubanje	10x	3x	0,6x	-
	A	5x	1x	0,4x	-
	K	5x	1x	0,4x	-
	Q	3x	0,6x	0,2x	-
	J	3x	0,6x	0,2x	-
	10	3x	0,6x	0,2x	-

KONTROLE



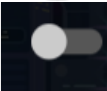
Gumbom **IZBORNIK** otvara se izbornik igara.



Gumbom **POVIJEST IGRE** otvara se stranica povijesti igre.



Gumbom **POSTAVKE** otvara se prozor stavke Postavke.



Gumbom **QUICK SPIN** automatski se uključuje ili isključuje brzo zaustavljanje rola.



Gumbom **POMOĆ** otvara se stranica za pomoć.



Gumbom **ISPLATNA TABLICA** otvara se isplatna tablica.



Gumbom **POČETNA** zatvara se igra i svi nenaplaćeni dobitci pripisuju se saldu, ako je naplata moguća.



U polju **SALDO** prikazuje se aktualni saldo.

Kontrolom **ULOG** prikazuje se aktualni iznos uloga i može se upotrijebiti za prilagodbu uloga.

U polju **DOBITAK** prikazuju se sve osvojene isplate za aktualnu igraću rundu.



Gumbom **MAKS. ULOG** ulog se namješta na svoje maksimalne postavke s obzirom na vaš saldo.



Gumbom **KLAĐENJE** pokreće se značajka klađenja. Dostupno u slučaju dobitka osim kada dostignete ograničenje.



Gumbom **ZAVRTI** igra se igra pri aktualnoj postavci uloga.



Gumbom **ZAUSTAVI** role se brzo zaustavljaju. Dostupno dok se bubnjevi vrte.

RAZMAKNICA se može rabiti kao gumb **ZAVRTI** ili **ZAUSTAVI**.



Gumbom **AUTOIGRA** otvaraju se postavke autoigre.



Gumbom **ZAUSTAVLJANJE AUTOIGRE** zaustavlja se autoigra.



Gumbom **NAPLATI** dobitak se pripisuje vašem saldu. Dostupno nakon svakog dobitka osim ako je uključena autoigra i tijekom klađenja.



Gumbom **ZVUK** izmjenjuje se jačina zvuka.

Bilo koji gumb i/ili polje koji su prethodno navedeni mogu ili ne moraju biti dostupni igraču ovisno o postavkama operatera.