

"ARCTIC HUNT" POMOĆ

- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Putevi su fiksirani na **243** uz ukupnu okladu u novčićima fiksiranu na **25**.
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama iznosi **25** 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 **ISPLATA NA STOLU**.
- 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 **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATA NA STOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

• PRIKAZ U VALUTI

- Vrijednosti za isplatu u **ISPLATA NA STOLU** prikazuju se u valuti igrača kao vrijednosti dobitka zasnovane na odabranoj okladi.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATA NA STOLU**.
- 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.
KOV.	Stanje računa podijeljeno s odabranim apoenom kovanice.
OKL.	Ukupna oklada u kovanicama.
OKL. (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.
KOV.	Povećanje/smanjenje apoena novčića (ako je aktivno).
RAZ. OKL.	Povećanje/smanjenje razine oklade (ako je aktivno).
N°	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.
	MAKS. OKL. 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.
	AUTO. IGRA (ako je primjenjivo) Prikazuje opcije Auto. Igra. Može se koristiti za zaustavljanje Auto. 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.

AUTO. IGRA

Broj spinova	Odabire broj vrtnji koje će se odigrati.
Ako se saldo smanji za	Zaustavlja Auto. Igra ako se stanje računa smanji za iznos koji navedete.

IZBORNİK IGRE

Povijest	Pregledaj povijest igara igrača.
Kako Igrati	Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica).

POSTAVKE IGRE

Brzi Spin	Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Glasnoća	Podešava 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.




"ARCTIC HUNT" PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

- Dođe li do prekida veze prije početka nove igre, s računara igrača neće biti oduzeta nikakva sredstva.
- Dođe li do prekida veze nakon odigravanja oklade i pritiska tipke Vrtnja:
 - 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 dobici bit će oduzeti.

DATUM DATOTEKE



2024-05-23T14:28:31.224Z (UTC)

WILD SIMBOL


-  zamjenjuje za sve simbole osim .
-  se samo pojavljuje na valjcima 1, 3 i 5.

SCATTER SIMBOL

	5 100
	4 5
	3 1

-  dobici se množe s ukupnom okladom.
-  dobiva bilo gdje.

SIMBOLI VELIKOG DOBITKA

	5 500
	4 250
	3 20

	5 250
	4 65
	3 10

	5 50
	4 15
	3 5

	5 40
	4 10
	3 5

SIMBOLI MALOG DOBITKA




	5 30
	4 8
	3 2









	5 15
	4 5
	3 2

	5 10
	4 3
	3 1



	5 8
	4 2
	3 1

ZNAČAJKA DRAGULJA

-  se može pojaviti na bilo kojem simbolu.
- Na zaslonu se može pojaviti najviše 3 .
- Svi  su prikupljeni.

- Nakon što se prikupi 7  sljedeće će okretanje zajamčeno pokrenuti Prošireni .
- Bilo koji  simbol koji se pojav na zaslonu raste da bi obuhvatio sve pozicije na valjku prije dodjele dobitaka.
- Prošireni  simboli mogu otkriti množitelj koji je **X1, X2, X3, X5, X10, X20** ili **X50**
-  množitelji međusobno se množe.
- Množitelji koji se pojavljuju na  simbolima množe svaku dobitnu kombinaciju čiji je dio  simbol.
-  se spremaju za svaku konfiguraciju oklade.

ZNAČAJKA BESPLATNE IGRE

- 10, 20 ili 50 **BESPLATNIH IGARA** dodjeljuje se kada se 3, 4 ili 5  simbola pojave **BILO GDJE**
- Najmanje 1  zajamčeno pokreće svaku Besplatnu igru.
- Ovaj element može biti ponovno aktiviran.
- Besplatne igre se igraju prema broju uloga na nelinejske oklade i na razini uloga igre koja ih je aktivirala.

OSTALA PRAVILA

- Igrajte **243** puteva fiksno.
- Igraj za **25**
- Igra samo za **25** kovanicu/a.
- Putevi se isplaćuju ako se nadovezuju od krajnjeg lijevog valjka do desnog.
- Najdulje kombinacije su dobitne samo na svakom putu.
- Dodaju se dobiti za različite kombinacije.
- Dobici puteva množe se s razinom oklade.
- Kombinacija oklada je kombinirani odabir kovanica i razine oklade.