

PRAVILA IGRE

Svi simboli donose dobitak u blokovima od najmanje 5 simbola povezanih horizontalno ili vertikalno. Igra se odvija na mreži simbola 8x8.



25+	20000
20-24	4000
15-19	1000
12-14	500
9-11	250
8	100
7	50
6	30
5	20

25+	10000
20-24	2000
15-19	500
12-14	250
9-11	150
8	50
7	25
6	15
5	10

25+	6000
20-24	1000
15-19	300
12-14	150
9-11	75
8	25
7	15
6	10
5	6

25+	3000
20-24	500
15-19	200
12-14	100
9-11	50
8	15
7	10
6	6
5	5

25+	2000
20-24	400
15-19	150
12-14	75
9-11	40
8	12
7	8
6	5
5	4

25+	1500
20-24	300
15-19	100
12-14	50
9-11	30
8	10
7	6
6	4
5	3

25+	1000
20-24	200
15-19	75
12-14	40
9-11	20
8	7
7	4
6	3
5	2



Ovo je simbol WILD i zamjenjuje sve simbole.

Pojavljuje se samo u značajkama WILD ČOPOR i SRETNI WILD. Jedan simbol WILD može se povezati s drugim simbolima i stvoriti više dobitnih kombinacija.

ZNAČAJKA PADANJA

ZNAČAJKA PADANJA znači da se nakon svake vrtnje isplaćuju dobitne kombinacije, a svi dobitni simboli nestaju. Preostali simboli padaju na dno zaslona, a prazna polja popunjavaju novi simboli koji dolaze odozgo.

Padanje će se nastaviti sve dok se kao rezultat padanja više ne bude prikazivala nijedna dobitna kombinacija ili značajka vrtnje.

Svi će se dobitci dodati na račun igrača kada se odigraju sve značajke padanja i vrtnje nastale iz osnovne vrtnje.

ZNAČAJKE VRTNJE

U svakoj vrtnji osnovne igre mogu se pojaviti posebne oznake u boji iza običnih simbola. Kad ostvarite dobitak iznad označenog mjesta, pokreće se posebna značajka vrtnje, ovisno o boji oznake.



Smeđa oznaka donosi POČETAK POTJERE. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, sa zaslona se brišu svi simboli, a pojavljuju se novi simboli.



Tirkizna oznaka donosi WILD ČOPOR. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, sve instance jednog nasumičnog simbola na zaslonu pretvaraju se u Wild.



Ljubičasta oznaka donosi LOV NA KRUPNU DIVLJAČ. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, nasumični blokovi jednog simbola veličine 2x2 dodaju se na nasumično odabrane položaje na zaslonu.



Crvena oznaka donosi DIVOVSKE DIVLJAČ. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, nasumičan blok jednog simbola veličine 3x3, 4x4 ili 5x5 dodaje se na nasumično odabran položaj na zaslonu.



Plava oznaka donosi SRETNI WILD. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, neki broj simbola WILD, od 5 do 15, dodaje se na zaslon na nasumično odabrane položaje.



Zelena oznaka donosi MOĆ. Nakon svih padanja do kojih je došlo zbog trenutačne vrtnje, od 10 do 30 instanci nasumično odabranog simbola koji donosi isplatu dodaje se na nasumično odabrane položaje na zaslonu.

Ako u jednoj vrtnji osvojite više značajki, odigraju se po sljedećem fiksnom redu: POČETAK POTJERE, WILD ČOPOR, LOV NA KRUPNU DIVLJAČ, DIVOVSKE DIVLJAČ, SRETNI WILD i na kraju MOĆ.

PROGRESIVNA ZNAČAJKA LOV

U svakoj se vrtnji bilježi broj dobitnih simbola koji su eksplodirali u padanjima i puni se mjerač LOV. Kad dođe do određenog broja simbola, počinje značajka LOV.

Mjerač se vraća na nulu kad dobitni simboli više ne eksplodiraju zbog padanja.

Sakupljajte bodove iz vrtnje u osnovnoj igri s padanjima i značajki vrtnje da pokrenete 1. razinu LOVA. Morate sakupiti najmanje 105 bodova da pokrenete značajku bez početnog množitelja, a onda ako sakupite 130, 155 ili 185 bodova u vrtnji koja pokreće značajku, ona počinje s množiteljem x2, x3 ili x5, tim redom. Množitelj se primjenjuje na sve dobitke značajki. LOV počinje nakon što završe sva padanja i modifikatori trenutačne vrtnje.

Na svakoj razini značajke svi modifikatori vrtnji sigurno će se odigrati jednom u razini po redu.

Sakupite dovoljno dobitnih simbola na svakoj razini da napredujete do iduće.

2. razina – Sakupite 140 dobitnih simbola na 1. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 165, 190 ili 220 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

3. razina – Sakupite 140 dobitnih simbola na 2. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 170, 190 ili 220 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

4. razina – Sakupite 152 dobitnih simbola na 3. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 190, 200 ili 220 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

5. razina – Sakupite 152 dobitnih simbola na 4. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 190, 200 ili 220 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

Značajka završava kad ne sakupite dovoljno dobitnih simbola da napredujete do sljedeće razine ili se odigraju sve značajke vrtnje s 5. razine.

NAJVEĆI DOBITAK

Maksimalni iznos dobitka je ograničen na 10,000x uloga i u osnovnoj igri i u besplatnim vrtnjama. Ako ukupan dobitak u KRUGU BESPLATNIH VRTNJI dođe do 10,000x uloga, krug se odmah prekida, dobitak se dodjeljuje, a ostale se besplatne vrtnje predaju.

KUPITE ZNAČAJKU LOV

ZNAČAJKA LOV može se pokrenuti odmah iz osnovne igre ako je kupite za 100x trenutni ukupni ulog. Kupljena značajka počinje nakon što završe sva padanja i značajke vrtnje u osnovnoj igri koja ih je pokrenula.

Da biste napredovali kroz razine u kupljenoj rundi LOV, sakupljajte dobitne simbole ovako:

2. razina – Sakupite 125 dobitnih simbola na 1. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 145, 165 ili 210 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

3. razina – Sakupite 130 dobitnih simbola na 2. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 150, 180 ili 230 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

4. razina – Sakupite 140 dobitnih simbola na 3. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 160, 190 ili 240 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

5. razina – Sakupite 160 dobitnih simbola na 4. razini da napredujete i da se ukupnom množitelju doda množitelj $\times 1$. Ako sakupite 180, 210 ili 250 dobitnih simbola na 1. razini, $\times 2$, $\times 3$ ili $\times 5$ dodaje se, tim redom, ukupnom množitelju.

PRAVILA IGRE

SLUČAJNOST ⚡⚡⚡⚡

U igrama s visokim stupnjem slučajnosti dobiti su u prosjeku rjeđi, ali veća je vjerojatnost za veliki dobitak u kratkom razdoblju.

Isplaćuje se samo najveći dobitak po dobitnoj kombinaciji.

Kada postoje dobiti s više blokova, svi se dobiti dodaju ukupnom dobitku.

Svi dobiti množe se s osnovnim ulogom.

Sve su vrijednosti prikazane kao stvarni dobiti u novčićima.

Dobiti iz LOVA dodjeljuju se igraču nakon dovršetka runde.

Ukupni dobitak iz LOVA obuhvaća cijeli dobitak ciklusa.

Teoretski RTP igre iznosi 96.05 %

RTP igre uz „KUPITE LOV” iznosi 96.02 %

NAJMANJI ULOG: 0.20 €

NAJVEĆI ULOG: 240.00 €

Vrtnju možete pokrenuti i zaustaviti RAZMAKNICOM i tipkom ENTER na tipkovnici.

Kvarom se poništavaju svi dobiti i igre.

NAČIN IGRE

Kliknite na gumb  ili gumb  da biste promijenili iznos uloga i otvorili izbornik za ulog. Odaberite ulog za igru.



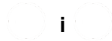
Na GLAVNOM SUČELJU ZA IGRO

je izbornik POSTAVKE koji sadrži postavke za način igre.



otvara se stranica s informacijama

Oznake STANJE i ULOG prikazuju trenutni saldo i trenutni ukupni ulog. Kliknite na oznake za prebacivanje između prikaza broja novčića i prikaza stanja gotovine.



i  povećavaju ili smanjuju trenutni ulog te se putem njih otvara izbornik za ulog u kojem možete promijeniti apoene za ulog.



pokreće igru

AUTOMATSKA IGRA

otvara izbornik za automatsku igru

IZBORNİK ZA POSTAVKE

BRZA VRTNJA – odabirom ove opcije igre automatski se pokreće brza vrtanja koja se odmah zaustavlja

UVOD – postavka putem koje se uključuje ili isključuje uvod u igru

AMBIJENTALNI ZVUK – postavka putem koje se uključuju ili isključuju ambijentalni zvuk i glazba u igri

ZVUČNI EFEKTI – postavka putem koje se uključuju ili isključuju zvučni efekti u igri

PRETHODNE IGRE – postavka putem koje se otvara stranica za pregled prethodnih igara

ZASLON S INFORMACIJAMA



i



za prelistavanje stranica s informacijama.



zatvara zaslon s informacijama

IZBORNİK ZA ULOG

Izbornik uloga prikazuje množitelj uloga dostupan u igri te trenutni ukupni ulog u novčićima i gotovini.

Promijenite vrijednosti tipkama  i  u poljima ULOG i VRIJEDNOST NOVČIĆA.

Maksimalni iznos dobitka ograničen je na iznos od 10000 X ulog. Ako ukupni dobitak u rundi dosegne iznos od 10000 X ulog, runda odmah završava, dodjeljuje se maksimalni mogući dobitak te igrač gubi sve preostale posebne igre.

AUTOMATSKA IGRA

Za pokretanje automatske igre kliknite na gumbe koji prikazuju broj mogućih automatskih vrtnji. Putem opcije PRESKOČI ZASLONE automatski preskočite uvodne i završne zaslone značajke nakon kratkog vremena