

APOLLO PETITE ROULETTE

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Podruh hry	Výherní podíl (RTP)	Max. sázka	Max. výhra
ruleta	93 - 97%	500 Kč	120 000 Kč

CÍL TECHNICKÉ HRY

APOLLO PETITE ROULETTE je technická hra, ve které hráč sází pomocí mincí na hrací pole rulety s čísly od 0 do 12 nebo jejich kombinace.

POPIS

Hra je aktivována výběrem ikony APOLLO PETITE ROULETTE v hlavním menu – nabídka her.

Na obrazovce se objeví hrací pole s plátnem a kolem rulety. Ve spodní a boční části obrazovky se nalézají pole **Kredit**, **Výhra** a **Sázka**, tlačítka **SMAŽ VŠE**, **KROK ZPĚT**, **START**, **REBET**, **REBET 2x** a sada mincí pro pokládání sázek. Hrací pole obsahuje celkem 13 číselných pozic od 0 do 12. Hráč si vybere mince odpovídající hodnoty a kliknutím na konkrétní pozici vloží tuto částku do hry, dle tabulky sázek. Kolo rulety se roztočí stisknutím tlačítka **START**. Kulička po dotočení kola rulety zůstane v jedné z 13 pozic. Dle nastavené sázky hráč vyhrává, nebo prohrává.

- Pole **KREDIT** zobrazuje celkové množství peněz, které má hráč k dispozici.
- Pole **VÝHRA** zobrazuje částku, kterou hráč vyhrál v poslední odehrané hře.
- Pole **SÁZKA** zobrazuje částku, kterou hráč vkládá do aktuální hry.
- Tlačítko **REBET** - rozloží mince tak, jak byly rozloženy při poslední sázce. Takto opakovanou sázku lze ještě zrušit nebo upravit před zahájením hry.
- Tlačítko **REBET 2X** - umožňuje rychlé a snadné opakování předchozí sázky s dvojnásobným vkladem. Když stisknete tlačítko **REBET 2X**, sázky budou rozloženy stejným způsobem jako při poslední sázce, ale každá jednotlivá sázka bude zdvojnásobena. Stejně jako u tlačítka **REBET** lze i tuto opakovanou a zdvojnásobenou sázku zrušit nebo upravit před zahájením hry.
- Tlačítko **SMAŽ VŠE** - vymaže celou sázku.
- Tlačítko **KROK ZPĚT** - vymaže poslední krok položené sázky.
- Tlačítko **START** - ruleta se začne točit.



VÝHERNÍ POMĚRY A VÝHERNÍ TABULKA

Hráč může minci položit na jedno nebo více konkrétních čísel.

- 1 číslo - 11:1
- 2 čísla - 5:1
- 3 čísla - 3:1
- 4 čísla - 2:1
- 6 čísel - 1:1

V případě, že hráč vyhraje, získá výhru podle výherního poměru plus hodnotu své sázky. Pokud je tedy například výherní poměr 11:1, pak hráč dostane 12 mincí. Vklady se do výherního poměru nepočítají.

NÁHODNÝ MULTIPLIKÁTOR

Tato funkce se spouští náhodně před roztočením kola rulety a vybírá náhodné pozice na stole v rozmezí od 0 do 12, na které aplikuje multiplikátor 2x-20x. Maximálně může být vybráno až 7 pozic.

V případě, že hráč vyhraje, získá výhru násobenou výší multiplikátoru na výherní pozici.

Tento proces je náhodný a interakce hráče nemá na výši multiplikátoru vliv.

TYPY SÁZEK

Standardní typy sázek:

- **Přímá sázka – 1 číslo** – Minci lze položit na kterékoliv číslo včetně nuly.



- **Dělená sázka – 2 čísla** - Minci lze položit na kterékoliv dvě sousedící čísla tak, že se položí na čáru, která tato dvě čísla odděluje. Také lze umístit minci na čáru oddělující 0 a 1, 2 a 3.



- **Sázka na uličku – 3 čísla** – Mince se pokládá na tři čísla na vnější okrajovou čáru hracího pole, vedle odpovídající řady tří čísel. Také je možno položit minci na 0, 1 a 2 stejně jako na 0, 2 a 3.



- **Rohová sázka – 4 čísla** - Mince se pokládá na kříž rozdělující daná čtyři čísla. Lze tak vsadit i na čísla 0, 1, 2 a 3.



- **Sázka na řadu – 6 čísel** - Sázka na řadu pokrývá dvě sázky na uličku, tedy šest různých čísel ve dvou řadách po třech. Mince se umísťuje na nejbližší okrajovou čáru hracího pole rulety, a to na místo, kde se kříží s čárou oddělující dané dvě řady.



- **Sázka na sloupec – 4 čísla** – Na pravé straně hracího pole rulety jsou tři pole označená „Low“, „Mid“ a „Hi“. Mince se umístí do jednoho z těchto polí, čímž se vsadí na všechna 4 čísla v daném řádku, mimo čísla 0.



- **Sázka na trio – 3 čísla** – Sázka na trio pokrývá trojice čísel 0,1,2 anebo 0,2,3. Mince se umísťuje mezi tato čísla.

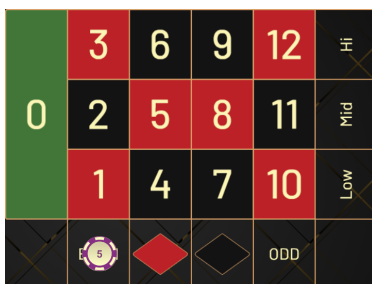


- **Sázka na koš – 4 čísla** – Sázka na koš pokrývá čtyři čísla 0,1,2 a 3. Mince se umísťuje na dolní hranu mezi tato čísla.



- **Černá/Červená, Sudá/Lichá – 6 čísel** – Položením mince na jedno z hracích polí „EVEN“, „ČERVENÁ“, „ČERNÁ“, „ODD“ se vsadí na polovinu hracího pole mimo čísla 0. Každé pole zahrnuje 6 čísel.

EVEN:



ODD:

0	3	6	9	12	Hi
	2	5	8	11	Mid
	1	4	7	10	Low
	EVEN				

ČERVENÁ:

0	3	6	9	12	Hi
	2	5	8	11	Mid
	1	4	7	10	Low
	EVEN			ODD	

ČERNÁ:

0	3	6	9	12	Hi
	2	5	8	11	Mid
	1	4	7	10	Low
	EVEN			ODD	