



## Název hry : MINI ROULETTE

### Informace o hře

typ hry	virtuální ruleta
výherní podíl	96,92%
minimální sázka	5 Kč
maximální sázka	1.000 Kč
maximální výhra	24.000 Kč
statistická průměrná hodinová prohra	22 176 Kč

Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Ve hře Mini Roulette spouští účastník svým pokynem náhodný proces, jehož výsledek je mu následně zobrazen prostřednictvím herního pole. To obsahuje ve své základní podobě ruletové kolo a herní plátno.

Účastník volí sázky prostřednictvím k tomu určeného herního plátna. K zvolení výše sázky použije účastník hodnotové mince v různých hodnotách. Hodnotové mince jsou zobrazeny v pravé části herního plátna. Hodnotové mince účastník umístí kamkoliv na herním plátně. Okno s minimální a maximální možnou výší sázky se nachází pod hodnotovými mincemi. Celková výše sázky se účastníkovi zobrazí v dolní části herního pole jakožto „Sázka“.

Ve hře Mini Roulette jsou účastníkovi k dispozici vnitřní a vnější sázky.

a) Vnitřní sázky jsou sázky na konkrétní čísla na herním plátnu.

- Přesná – sázka na jedno konkrétní číslo včetně 0. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na vybrané číslo na herním plátnu.
- Rozdělená – sázka na 2 sousedící čísla. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na čáru mezi 2 sousedícími čísly na herním plátnu.
- Ulička – sázka na 3 čísla. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na společný roh těchto 3 čísel na herním plátnu 0, 1, 2 nebo 0, 2, 3.
- Rohová – sázka na 4 čísla. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na společný roh těchto 4 čísel. Příklad: 8, 9, 11 a 12.

b) Vnější sázky jsou sázky na herním plátnu, jež představují různé skupiny čísel.

- Řada – sázka na řadu 3 čísel. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na pole označující řadu čísel některé ze 4 řad. Příklad: 4-6.
- Sloupec – sázka na 4 čísla (1 sloupec po 4 číslech). Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince do jedné ze tří oblastí označených jako „Hi“, „Mid“ a „Low“ na herním plátnu.
- Červená/Černá – sázka na 6 čísel příslušné barvy. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince na červenou nebo černou oblast bez textu na herním plátnu.
- Sudá/Lichá – sázka na 6 čísel, buď na všechna sudá (s výjimkou 0), nebo na všechna lichá. Účastník ji může zvolit umístěním hodnotové mince do oblasti označené jako „Odd“ nebo „Even“ na herním plátnu.



Obrázek 1: herní plátno

### Speciální vlastnosti

- Golden Round Tato funkce se spouští náhodně. Při Golden Round se všechny výhry násobí x2.

### Výherní tabulka

Typ sázky	výhra
Přesná	12 x n
Rozdělená	6 x n
Ulička	4 x n
Rohová	3 x n
Řada	4 x n
Sloupec	3 x n
Červená/Černá	2 x n
Sudá/Lichá	2 x n

n = celková sázka na hru

### Ovládací prvky (tlačítka)

START Stisk tlačítka spustí novou hru pokud je splněna podmínka, že hodnota KREDIT  $\geq$  SÁZKA.



Obrázek 2: tlačítko START



**SÁZKA** Sázka je provedena vložení žetonu na herní plátno a celková sázka je zobrazena v informačním políčku SÁZKA.



Obrázek 3: tlačítko SÁZKA



Obrázek 4: výběr žetonů pro sázku

**ZRUŠIT** Stisk tlačítka zruší všechny sázky položené v žetonech na herním plátně.



Obrázek 5: tlačítko ZRUŠIT



ZPĚT Stisk tlačítka zruší poslední sázku položenou v žetonu na herním plátně.



Obrázek 6: tlačítko ZPĚT

VSADIT ZNOVU Stisk tlačítka vsadí všechny žetony z předchozí sázky, na stejné pozice herního plátna v aktuální hře.



Obrázek 7: tlačítko VSADIT ZNOVU

ZDVOJNÁSOBIT Stisk tlačítka vsadí dvojnásobek všech žetonů z předchozí sázky, na stejné pozice herního plátna v aktuální hře.



Obrázek 8: tlačítko ZDVOJNÁSOBIT