

# 27 Spooky Pumpkins

## PRAVIDLA HRY

1. Cílem hry 27 Spooky Pumpkins je dosáhnout Výherní kombinace symbolů na některé z výherních linií podle Výherní tabulky.
2. Účastník spouští náhodný proces, jehož výsledek je mu následně zobrazen prostřednictvím válců herního pole. To obsahuje ve své základní podobě 3 válce se třemi symboly na válec a 27 výherních linií s možností nastavení výše sázkové úrovně. Součástí hry 27 Spooky Pumpkins je speciální symbol Mystery a funkce Respin.
3. Výherní kombinace se počítají zleva doprava. Vyplácí se vždy pouze nejvyšší výhra na výherní linii.
4. Součet všech současně dosažených Výher se zobrazí v políčku „Výhra“.
5. Interakce hráče neovlivňuje výsledek hry a výherní podíl.
6. Výherní kombinace a parametry vyplácení výher jsou uvedeny ve Výherní tabulce.
7. Hra 27 Spooky Pumpkins obsahuje následující bonusové funkce a hry:
 

Symbol Mystery: 3 symboly Mystery na výherní linii vyplácí náhodnou hodnotu mezi 2 až 100 násobkem sázky.

Funkce Respin: Když se na 2 válcích objeví kombinace 2 symbolů Dýně jakéhokoli typu, získáte respin. Třetí válec, na kterém chybí symbol Dýně, se znovu roztočí, čímž získáte další šanci na výhru. Respin je hrán se stejnou sázkou jako herní kolo, které spustilo respin.

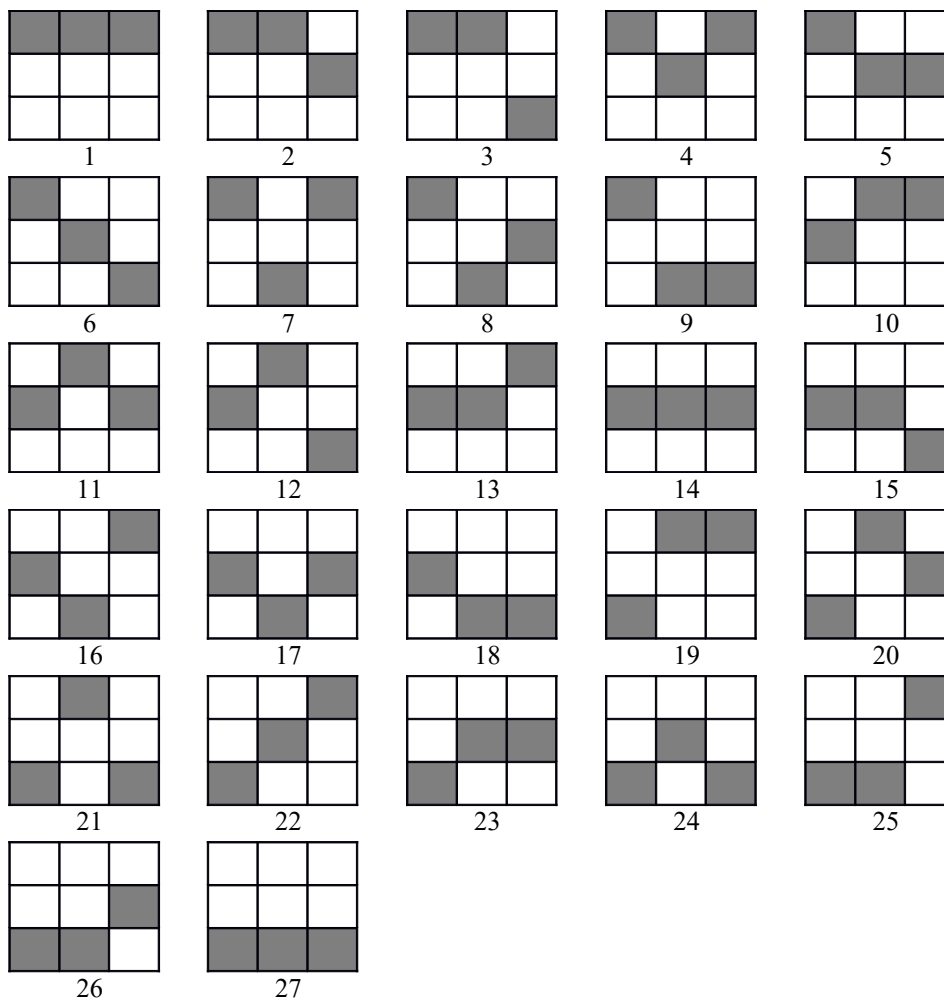
## HERNÍ LIMITY

Maximální sázka na jednu hru	500 Kč
Maximální výhra v jedné hře	135 000 Kč
Výše výherního podílu RTP	85.10 až 97.90 %



Panel Uživatelské rozhraní hry (UI) se nachází v dolní části obrazovky.

## VÝHERNÍ LINIE



## VÝHERNÍ TABULKA

Symbol

Popis

x celková sázka  
(3x)

Růžová dýně

100x



Modrá dýně

100x









Kombinace dýní

50x



Kotel

2x - 100x

Symbol	Popis	x celková sázka (3x)
	Meloun	10x
	Hrozny	5x
	Švestka	4x
	Pomeranč	3x
	Citron	2x
	Třešeň	1x

## HERNÍ PANEL

	Tlačítko <b>MENU</b> otevírá menu.
	Tlačítko <b>HISTORIE HRY</b> otevírá stránku Historie hry.
	Tlačítko <b>NASTAVENÍ</b> otevře stránku nastavení.
	Tlačítko <b>NÁPOVĚDA</b> otevře Náповědu.
	Tlačítko <b>VÝHERNÍ TABULKA</b> otevře Výherní tabulku.
	Tlačítko <b>DOMŮ</b> zavře hru a připíše jakoukoliv nepřipsanou výhru do kreditu, pokud je připsání možné.
	Pole <b>KREDIT</b> zobrazuje aktuální stav kreditu.
	Ovládací prvek <b>SÁZKA</b> zobrazuje aktuální sázku a umožňuje změnit výši sázky.
	Pole <b>VÝHRA</b> zobrazuje výhry za aktuální hru.



Tlačítko **MAX SÁZKA** nastaví sázku na maximum vzhledem k výši kreditu.



Tlačítko **START** zahraje hru s nastavenou sázkou.

**MEZERNÍK** lze použít jako tlačítko **START**.



Tlačítko **AUTO START** spustí funkci Automatického hraní.



Tlačítko **AUTO START STOP** přeruší funkci Automatického hraní.



Tlačítko **ZVUK** mění hlasitost zvuků ve hře.

Jakékoli výše uvedené tlačítko a/nebo pole může nebo nemusí být hráči k dispozici v závislosti od nastavení operátora.

Platnost od: 1.6.2024