Ballad of Bardolomew

HERNÍ LIMITY

Maximální sázka na jednu hru	500 CZK
Maximální výhra v jedné hře	500 000 CZK
Výše výherního podílu RTP	85.05 – 97.99 %

CÍL TECHNICKÉ HRY

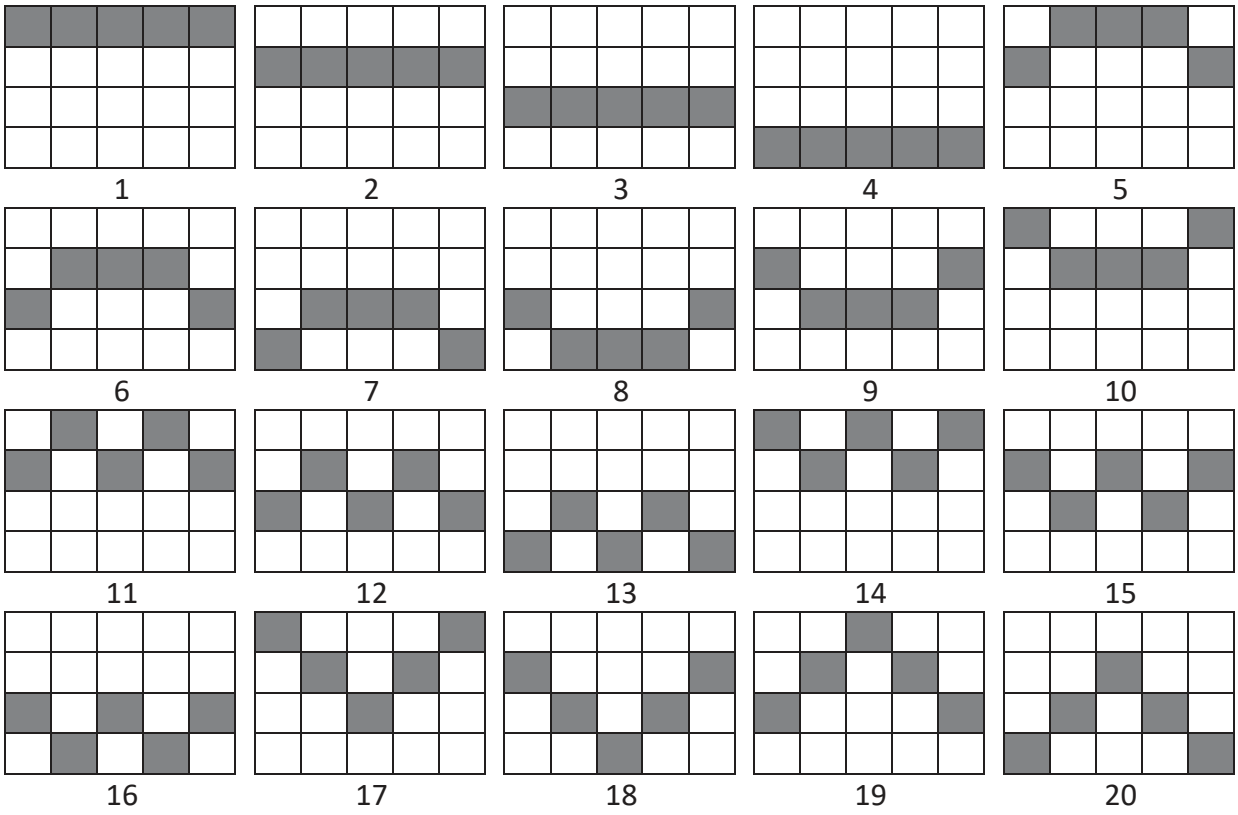
Ballad of Bardolomew je válcová hra, jejímž cílem je dosáhnout Výherní kombinace symbolů na některé z výherních linií podle Výherní tabulky.

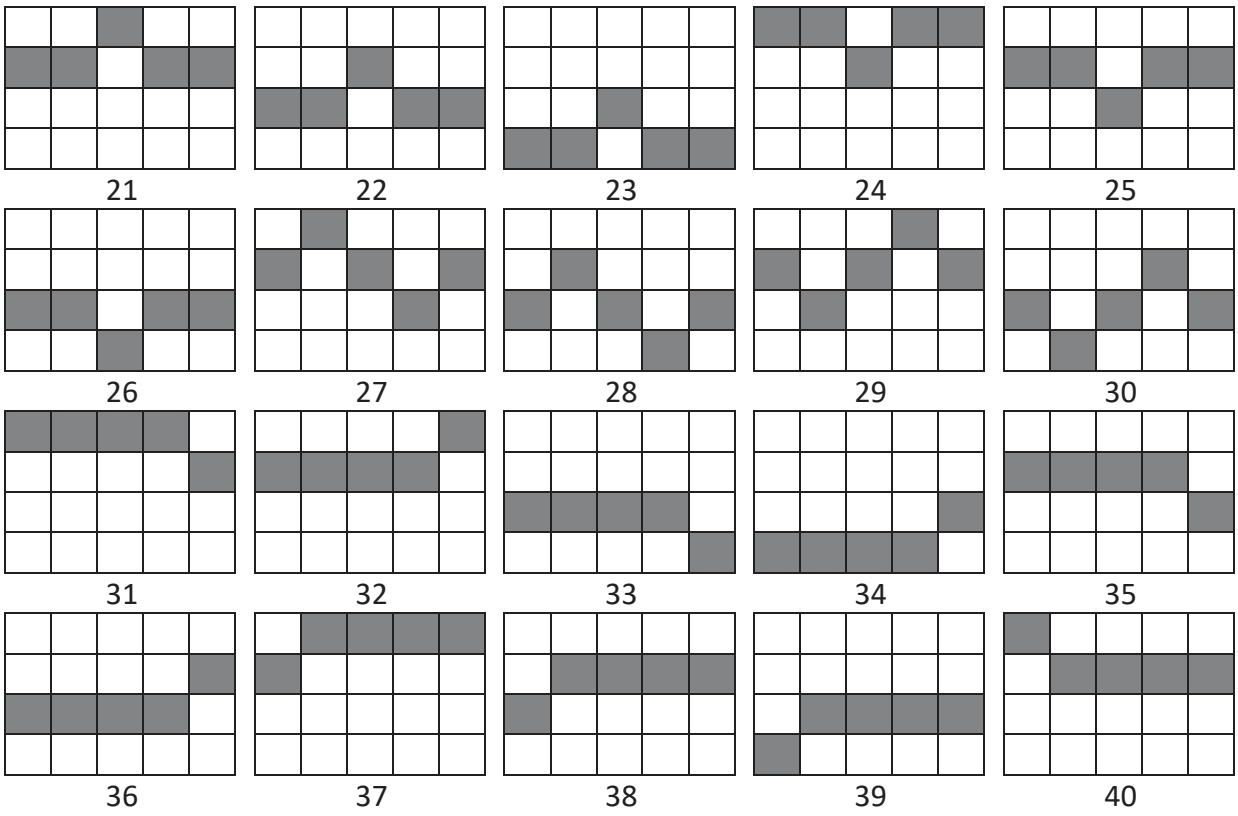
POPIS PRAVIDEL

1. Účastník spouští hru jejíž výsledek je mu následně zobrazen prostřednictvím válců herního pole.
2. To obsahuje ve své základní podobě 5 válců se čtyřmi symboly na válec a možnost nastavení výše sázkové úrovně.
3. Výherní kombinace se počítají zleva doprava.
4. Vyplácí se vždy jen nejvyšší výhra na aktivní výherní linii.
5. Výhry na liniích se připočítávají.
6. Součet všech současně dosažených Výher se zobrazí v políčku Výhra.
7. Interakce hráče neovlivňuje výsledek hry a výherní podíl.
8. Výherní kombinace a parametry vyplácení výher jsou uvedeny ve Výherní tabulce.

VÝHERNÍ LINIE

Hra má 40 statických výherních linií.





BONUSOVÉ FUNKCE HRY

Speciální Divoký symbol - Divoký symbol nahrazuje všechny symboly kromě symbolů Gertha a Lucretia.

Speciální symboly Gertha a Lucretia - Během základní hry se symbol Gertha objevuje pouze na prvním válci. Během základní hry se symbol Lucretia objevuje pouze na pátém válci. Během jednoho spinu se nemohou současně objevit symboly Gertha a Lucretia. Symboly Gertha a Lucretia se vždy posunou tak, aby zaplnily celý válec a byly plně viditelné, když padnou. Respiny se spustí, když se na obrazovce objeví symbol Gertha nebo Lucretia. Během respinů se symbolem Gertha se všechny Divoké symboly změní na symboly Sticky Wild a zůstávají na svých pozicích až do konce respinů. Během respinů se symbolem Lucretia se všechny Divoké symboly změní na symboly Walking Wild, zůstávají na obrazovce a náhodně mění svou pozici při každém respinu až do konce respinů. Symboly Gertha a Lucretia se během funkce Respins neobjevují. Respiny končí, když se na displeji neobjeví žádné nové Divoké symboly. Respiny jsou hrány zdarma se stejnou sázkou jako kolo, ve kterém byly spuštěny. Během Respinů se používá jiná sada válců.

VÝHERNÍ TABULKA

Symbol	Popis	x celková sázka (5x)	x celková sázka (4x)	x celková sázka (3x)	x celková sázka (1x)
	Lucretia	-	-	-	Spouští respiny

Symbol	Popis	x celková sázka (5x)	x celková sázka (4x)	x celková sázka (3x)	x celková sázka (1x)
	Gertha	-	-	-	Spouští respiny
	Bardolomew (Divoký symbol)	-	-	-	-
	Bardolomew – Lucretia respiny (Walking Wild)	-	-	-	-
	Bardolomew – Gertha respiny (Sticky Wild)	-	-	-	-
	Lutna	6x	2x	1x	-
	Prsten	6x	2x	1x	-
	Květy	4x	1.5x	0.5x	-
	Čepice	4x	1.5x	0.5x	-
	A	1x	0.4x	0.2x	-
	K	1x	0.4x	0.2x	-
	Q	0.5x	0.2x	0.1x	-
	J	0.5x	0.2x	0.1x	-
	10	0.5x	0.2x	0.1x	-

HERNÍ PANEL

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