

Honey Rush

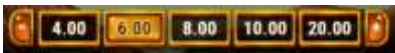
Základní informace

Hra Honey Rush je video automat s hexagonálním hracím polem o velikosti jedné strany 4 pozice hexagonálního tvaru. (je to tedy pomyslných 7 válců s následujícím počtem pozic: 4, 5, 6, 7, 6, 5, 4). Symboly propadávají hracím polem a tvoří výherní kombinace. Účelem hry je seskupit výherní kombinace alespoň pěti symbolů vzájemně se dotýkajících alespoň jednou stranou. Výherní kombinace jsou z hracího pole odebrány, zbývající symboly propadnou na jejich pozice a nové symboly doplní hrací pole. Hra obsahuje zástupné symboly Wild a funkce Kolonie a Rush Meter. (viz obrázky a popis níže).

Výherní podíl	84,50% - 96,53 %
Nejvyšší sázka	50,00 Kč
Nejvyšší výhra	450 000,00 Kč

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky a spuštění hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na tlačítko s odpovídající hodnotou se nastavuje výše celkové sázky jedné hry technické hry.
	Kliknutím se zahájí hra technické hry s aktuálně nastavenou výší sázky.
	Kliknutím se otevře nabídka počtu herních kol v režimu automatické hry.
	Kliknutím se otevřou informace o hře včetně Výplatní tabulky. Mezi jednotlivými listy informací o hře lze přecházet pomocí šipek.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Viz část Možnosti nastavení hry.
	Kliknutím se otevře historie herních kol.

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se otevrou informativní pravidla hry.
	Kliknutím jsou zapnuty/vypnuty herní audio prvky.

Možnosti nastavení hry

Zvuk - přepínačem se zapínají nebo vypínají zvukové efekty

Mezerník = zatočení - přepínačem se zapíná nebo vypíná možnost zahájení hry pomocí mezerníku

Automaticky upravovat sázky – přepínačem se zapíná nebo vypíná funkce automatické úpravy sázek podle aktuálního zůstatku. (při nedostatečném zůstatku na uživatelském kontě sázejícího se hodnota sázky automaticky přizpůsobí disponibilnímu zůstatku na uživatelském kontě sázejícího).

Pokročilá nastavení automatické hry

- Pokročilá nastavení automatické hry umožňují nastavit automatický počet her technické hry, funkce a limity, kdy se má automatická hra přerušit.
- Volbou příslušné hodnoty na zobrazených tlačítkách se nastavuje počet her automatické hry.
- Automatická hra technické hry se zahájí automaticky po dokončení nastavení automatické hry.
- Automatická hra se ukončí automaticky po splnění nastavených podmínek, nebo v případě nedostatečného zůstatku uživatelského konta sázejícího, nebo pokud by jejím spuštěním nebyly dodržovány zákonné podmínky.
- Automatickou hru lze kdykoliv předčasně ukončit pomocí tlačítka Stop.

Zastavit automatickou hru:

- **Při jakékoliv výhře** – přepínačem se zapíná nebo vypíná možnost ukončení automatické hry při jakékoliv výhře.
- **Když je Rush Meter naplněný** – přepínačem se zapíná nebo vypíná možnost ukončení automatické hry naplnění ukazatele.
- **Když jedna výhra překročí Kč** – zastaví automatickou hru, pokud výhra z jedné hry technické hry překročí nastavenou hodnotu výhry.
- **Když peníze vzrostou o Kč** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě zvýší o nastavenou hodnotu.
- **Když se peníze sníží o Kč** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě sníží o nastavenou hodnotu.

AUTOM. HRA

10

20

50

75

100

Zastavit automatickou hru



Při jakékoliv výhře



Když je RUSH METR
naplněný



Když jedna výhra překročí

0.00

CZK



Když peníze vzrostou o

0.00

CZK



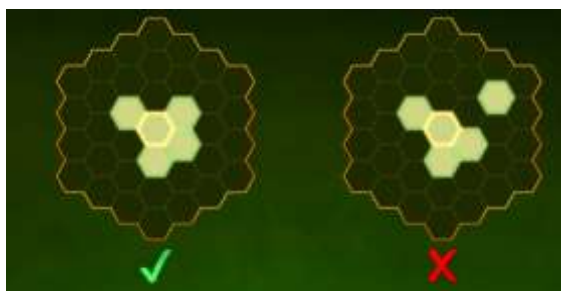
Když se peníze sníží o

0.00

CZK

Výplatní tabulky

Výše výhry z jedné hry technické hry je ve Výplatní tabulce automaticky dopočtena v závislosti na zvolené hodnotě sázky. Pokud jsou výsledkem hry technické hry naznačené shodné symboly, dochází ke zformování výherních kombinací. Pro sestavení výherní kombinace je třeba seskupit 5 a více symbolů, které se vzájemně dotýkají alespoň jednou stranou. (viz obrázek)



Symboly utvářející takto výherní kombinaci budou posléze odstraněny, zbývající symboly propadnou na jejich místo a volná místa budou zaplněna novými symboly. Propadávání a nahrazování symbolů v rámci jedné hry pokračuje, dokud jsou tvořeny výherní kombinace. Výše výhry z jedné hry technické hry je určena zvolenou hodnotou sázky a počtem symbolů, které tvoří výherní kombinaci. Výhry z jednotlivých výherních kombinací se v rámci jedné hry technické hry sčítají. Ve výplatních tabulkách přímo ve hře jsou uvedeny přepočítané výhry v Kč podle toho, jak je nastavena výše sázky. Níže je příklad Výplatní tabulky pro nastavenou celkovou sázku 5,00 Kč. V tomto případě je např. celková výhra při zobrazení 5 symbolů Růže 0,60 Kč.

			
35+ CZK 1200.00	35+ CZK 600.00	35+ CZK 450.00	35+ CZK 300.00
30+ CZK 600.00	30+ CZK 300.00	30+ CZK 240.00	30+ CZK 180.00
25+ CZK 300.00	25+ CZK 180.00	25+ CZK 150.00	25+ CZK 120.00
20+ CZK 240.00	20+ CZK 120.00	20+ CZK 90.00	20+ CZK 60.00
15+ CZK 90.00	15+ CZK 45.00	15+ CZK 36.00	15+ CZK 30.00
14 CZK 60.00	14 CZK 30.00	14 CZK 24.00	14 CZK 18.00
13 CZK 48.00	13 CZK 24.00	13 CZK 18.00	13 CZK 15.00
12 CZK 36.00	12 CZK 18.00	12 CZK 15.00	12 CZK 12.00
11 CZK 30.00	11 CZK 15.00	11 CZK 12.00	11 CZK 9.00
10 CZK 24.00	10 CZK 12.00	10 CZK 9.00	10 CZK 7.50
9 CZK 18.00	9 CZK 9.00	9 CZK 7.50	9 CZK 6.00
8 CZK 15.00	8 CZK 7.50	8 CZK 6.00	8 CZK 4.80
7 CZK 12.00	7 CZK 6.00	7 CZK 4.80	7 CZK 3.60
6 CZK 9.00	6 CZK 4.50	6 CZK 3.60	6 CZK 2.40
5 CZK 6.00	5 CZK 3.00	5 CZK 2.40	5 CZK 1.80

							
35+	CZK 120.00	35+	CZK 120.00	35+	CZK 120.00	35+	CZK 120.00
30+	CZK 60.00	30+	CZK 60.00	30+	CZK 60.00	30+	CZK 60.00
25+	CZK 45.00	25+	CZK 45.00	25+	CZK 45.00	25+	CZK 45.00
20+	CZK 24.00	20+	CZK 24.00	20+	CZK 24.00	20+	CZK 24.00
15+	CZK 9.00	15+	CZK 9.00	15+	CZK 9.00	15+	CZK 9.00
14	CZK 6.00	14	CZK 6.00	14	CZK 6.00	14	CZK 6.00
13	CZK 4.80	13	CZK 4.80	13	CZK 4.80	13	CZK 4.80
12	CZK 3.60	12	CZK 3.60	12	CZK 3.60	12	CZK 3.60
11	CZK 3.00	11	CZK 3.00	11	CZK 3.00	11	CZK 3.00
10	CZK 2.40	10	CZK 2.40	10	CZK 2.40	10	CZK 2.40
9	CZK 1.80	9	CZK 1.80	9	CZK 1.80	9	CZK 1.80
8	CZK 1.50	8	CZK 1.50	8	CZK 1.50	8	CZK 1.50
7	CZK 1.20	7	CZK 1.20	7	CZK 1.20	7	CZK 1.20
6	CZK 0.90	6	CZK 0.90	6	CZK 0.90	6	CZK 0.90
5	CZK 0.60	5	CZK 0.60	5	CZK 0.60	5	CZK 0.60

Bonusové symboly

Hra obsahuje zástupné bonusové symboly Wild (viz obrázek), které zastupují všechny ostatní symboly tak, aby vznikla co nejvyšší výherní kombinace dle Výplatních tabulek. Symbol Wild se zobrazuje na hracím poli pouze v rámci funkce Rush Meter. Symbol Wild se náhodně může zobrazit také jako násobitel výhry výherní kombinace x2 nebo x3. Pokud je symbol Wild součástí výherní kombinace, zůstane na hracím poli a přesune se na náhodné sousední pole.



Funkce Rush Meter

Všechny výhry během jedné hry technické hry přispívají k nabíjení ukazatele Rush Meter, (viz obrázek) který se nachází napravo od hracího pole. Pokud je ukazatel nabitý, příslušná funkce dle úrovně nabití se přidá do fronty funkce Rush Meter. Pokud nedojde k sestavení výherní kombinace, je aktivována funkce z fronty funkce Rush Meter, která je první na řadě. Po skončení jedné hry technické hry se ukazatel včetně fronty vynuluje.



Ukazatel funkce Rush Meter má 4 úrovně:

Úroveň 1: k dosažení úrovně 1 je zapotřebí celkem 20 výherních symbolů. Tato úroveň aktivuje Trubčí (Drone) kolonii a poté je přidán jeden symbol Wild.

Úroveň 2: k dosažení úrovně 2 je zapotřebí celkem 40 výherních symbolů. Tato úroveň aktivuje Trubčí (Drone) kolonii a poté je přidán jeden symbol Wild.

Úroveň 3: k dosažení úrovně 3 je zapotřebí celkem 80 výherních symbolů. Tato úroveň aktivuje Trubčí (Drone) kolonii a poté je přidán jeden symbol Wild.

Úroveň 4: k dosažení úrovně 4 je zapotřebí celkem 160 výherních symbolů. Tato úroveň aktivuje Královninu kolonii.



Funkce Kolonie

K aktivaci funkce Kolonie může dojít náhodně během základní hry nebo v rámci funkce Rush Meter. Pokud dojde k aktivaci této funkce, je symbol, který se nachází ve středu hracího pole zkopírován na sousední pole podle úrovně funkce Kolonie. (viz obrázek)

Trubčí (Drone) kolonie: je utvořeno seskupení alespoň 7 symbolů. Může být aktivována pouze v rámci funkce Rush Meter.

Dělnická (Worker) kolonie: je utvořeno seskupení alespoň 7-15 symbolů. Může být aktivována náhodně při nevýherním zatočení.

Královnina (Queen) kolonie: je utvořeno seskupení alespoň 20-37 symbolů.

