

Wizard of Gems

Základní informace

Hra Wizard of Gems je video automat s hracím polem 5 sloupců x 3 řádků a 20 fixními výherními liniemi. Symboly propadávají hracím polem a tvoří výherní kombinace. Hra obsahuje symbol Wild (kniha kouzel) a symbol Scatter (hvězda), který spouští zatočení zdarma (viz obrázky a popis níže).

Hra je nastavena na následující hodnoty:

Výherní podíl	84,79% - 96,76 %
Nejvyšší sázka	50,00 Kč
Nejvyšší výhra	485 630,00 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 na tlačítko mínus se snižuje výše sázky, kliknutím na tlačítko plus se zvyšuje výše sázky.
	Kliknutím se zahájí hra technické hry s aktuálně nastavenou výší sázky.
	Kliknutím se otevře nastavení Automatické hry. Viz část Pokročilá nastavení automatické hry.
	Kliknutím se zobrazí Výplatní tabulka.
	Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Viz část Možnosti nastavení hry.
	Kliknutím je ztlumena hlasitost.
	Kliknutím se otevrou informativní pravidla hry.

Možnosti nastavení hry

- **Zvuk** – zapíná nebo vypíná zvuk hry.
- **Automaticky upravovat sázky** – zapíná nebo vypíná automatické úpravy sázek (při nedostatečném zůstatku na uživatelském kontě sázejícího se hodnota sázky automaticky přizpůsobí disponibilnímu zůstatku na uživatelském kontě sázejícího).
- **Zahájení hry technické hry mezerníkem** – zapíná nebo vypíná funkci mezerníku pro zahájení hry. (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 se nastavuje po kliknutí na možnost Automatická hra, kde se nastavuje 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.
- Funkce **Zastavit automatickou hru**:
 - **Při jakékoliv výhře** – zastaví automatickou hru při jakékoliv výhře.
 - **Při výhře Zatočení zdarma** – zastaví automatickou hru při výhře volných zatočení.
 - **Když jedna výhra překročí** – zastaví automatickou hru, pokud výhra z jedné hry technické hry překročí nastavenou hodnotu výhry.
 - **Když peníze vzrostou o** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě zvýší o nastavenou hodnotu.
 - **Když se peníze sníží o** – zastaví automatickou hru, pokud se zůstatek na uživatelském kontě sníží o nastavenou hodnotu.
- Automatická hra technické hry se zahájí kliknutím na tlačítko Start.
- 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.



Výplatní tabulka

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 na výherní linii, dochází ke zformování výherních kombinací.



Pro sestavení výherní kombinace je třeba seskupit 3 a více shodných symbolů na výherní linii. Symboly utvářející takto výherní kombinaci budou posléze odstraněny a mezery po nich vyplní další symboly. Odstraňování a doplňování symbolů takto pokračuje, dokud na herním poli již nebude možné vytvořit žádnou další výherní kombinaci.

WILD			Nahrazuje všechny symboly v výherní kombinaci symbolu SCATTER			
						
5	5000	5000	5000	5000	5000	5000
4	500	500	500	500	500	500
3	50	50	50	50	50	50

Např.: Celková sázka je nastavena na 20,00 Kč a na herním poli je zformována výherní kombinace 5 shodných symbolů Srdece. Výhra je v tomto případě dle Výplatní tabulky 500,00 Kč. Pokud bude celková sázka nastavena na hodnotu 2,00 Kč, činila by výhra ze stejné výherní kombinace 50,00 Kč.

Na každé výherní linii se vyplácí pouze nejvyšší výhra. Výhry z jednotlivých výherních kombinací se v rámci jedné hry technické hry sčítají. Všechny výhry platí ve směru zleva doprava. Kromě Scatter symbolů, které platí kdekoli.

Výplata za každou vytvořenou výherní kombinaci se násobí aktuálním násobitelem, zobrazeným nad hracím polem. Násobitel začíná na hodnotě 1 a při každém nahrazení symbolů novými a zároveň zformování výherní kombinace se v rámci jedné hry technické hry postupně zvyšuje vždy o jednu hodnotu výše (od 1 do 5). Pokud v rámci jedné hry technické hry ke zformování výherní kombinace nedojde nebo bude zformována pouze jedna taková kombinace, násobitel se nezvyšuje. Jakmile bude v rámci jedné hry technické hry vytváření výherních kombinací přerušeno, vrací se násobitel zpět na svou původní hodnotu 1.

V následující Výplatní tabulce jsou zobrazeny tvary fixních výherních linií (1 až 20).

Bonusové symboly

Hra obsahuje Scatter symbol hvězdy (viz obrázek). Tři symboly Scatter kdekoli na herním poli aktivují řadu deseti zatočení zdarma.



U každého zatočení zdarma se objeví alespoň jeden, ale také až devět symbolů Wild, které pomáhají formovat výherní kombinace.

Pokud se tři Scatter symboly objeví během zatočení zdarma, po odehrání stávajících her zdarma se odehraje další sada 10 točení zdarma. Zatočení zdarma lze spustit až pětkrát za sebou, celkem lze tedy získat 50 po sobě jdoucích točení zdarma.

Wild symbol knihy (viz obrázek) nahrazuje všechny ostatní symboly (vyjma symbolu Scatter) a pomáhá formovat výherní kombinace. Po vyhodnocení jsou výherní kombinace odstraněny, zbývající symboly klesnou a mohou vytvořit nové výherní kombinace.



Nedokončené hry

Pokud se hra přeruší nebo ji sázející předčasně opustí, budou všechny informace o hře a uzavřené sázky uloženy po dobu 90 dní. Po opětovném spuštění hry pokračuje sázející v místě jejího přerušení. Pokud je 90denní lhůta nedokončené hry překročena, sázka je vrácena na uživatelské konto sázejícího.