

ROULETTE 3D

Korisnički priručnik / Pravila igre (v 1.9)

1. PREGLED IGRE

U igri Roulette 3D pokušavate pogoditi u kojem broju utora će se zaustaviti kuglica. Roulette 3D ima samo jednu nulu i nudi više šansi za dobitak od američkog ruleta, koji ima polje dvostruke nule.

2. OPĆE ZNAČAJKE

Napomena: Vrijednosti žetona u sljedećim navodima navedene su u vašoj valuti. Primjerice, ako je vaša valuta EURO, vrijednost žetona 0,1 je 0,1 EURO.

Vrsta ruleta	Europski rulet
Raspoloživa ograničenja stola	0,1 – 10; 0,1 – 25
Za 0,1 – 10	
Minimalan ulog:	0,1
Žetoni	0,1; 0,5; 1; 5; 25; 50
Zadana vrijednost žetona	1
Za 0,1 – 25	
Minimalan ulog:	0,1
Žetoni	0,1; 0,5; 1; 5; 25; 50; 100
Zadana vrijednost žetona	0,5
Prosječan povrat igraču (RTP):	97,30 %

Napomene:

Raspoloživa ograničenja stola ovise od operatera. Slike koje se koriste u nastavku odnose se na stol s ograničenjem 0,1 – 10. Ako na početku igre odaberete drugačija ograničenja, vaš se prikaz (ograničenja, žetoni) može razlikovati, kako je gore opisano.

Ako igrač ne napravi nikakav potez 45 minuta, igra će se isključiti.

2.1. Prekid veze za vrijeme vrtnje kotača

- Ako se ulog/oklada već oduzela od salda, a veza s igrom se prekine: kada se veza ponovno uspostavi, dobitni broj prikazat će se u Povijesti, a dobiti (ako ih ima) dodat će se na saldo.
- Ako se ulog/oklada nije oduzela od salda, a veza s igrom se prekine: kada se veza ponovno uspostavi, ne isplaćuju se nikakvi dobiti jer oklada nije bila dovršena.

Napomena: Informacije o igri spremljene su u zapisima igre. Za pristup zapisima, kliknite gumb Povijest ili pritisnite H.

Napomena: U slučaju kvara, sve isplate i ta runda bit će nevažeći, kao i svi ulozi koji još nisu bili prihvaćeni. Ulozi koji nisu bili podmireni vratit će se igračima.

2.2. Ograničenja iznosa oklade

Vrsta oklade	Stol 0,1-10 - Maksimalni ulozi/oklade	Stol 0,1-25 - Maksimalni ulozi/oklade

Broj	10	25
Podjela	20	50
Dvobroj s 0	20	50
Red	30	75
Trio	30	75
Četverbroj	40	100
Gornji red	40	100
Dvored	60	150
Stupac, 12	125	250
Crveno/Crno, Par/Nepar, Manji/Veći	250	500
Crveni dvobroji	80	200
Crni dvobroji	140	250
Thirds	120	300
Susjedni (brojevi) nule	170	425
Susjedni (0-36)	50	125

3. MINIMALNI TEHNIČKI ZAHTJEVI

3.1. Može se preuzeti

Minimalni hardverski zahtjevi su:

- Pentium s 1 GHz procesorom ili jačim
- Najmanje 256 MB RAM (preporuča se 512 MB)
- Najmanje 300 MB prostora na disku
- Tipkovnica i miš ili neki drugi kompatibilni uređaj za pokazivanje
- Video pretvornik i monitor sa Super VGA (800 x 600) ili boljom razlučivošću

3.2. Igrati možete odmah

Kako biste trenutno pokrenuli igru (Instant Play), trebate imati instaliran Adobe® Flash® Player 9 ili noviju verziju.

	Microsoft® Windows®	Mac OS X	Linux® i Solaris™
Procesor	Intel® Pentium® II 450 MHz, AMD Athlon® 600 MHz ili brži procesor (ili drugi jednakih performansi)	Intel Core™ Duo 1.33 GHz ili brži procesor PowerPC G3 500 MHz ili brži procesor	800 MHz ili brži procesor
Memorija	128 MB RAM-a	128 MB RAM-a	512MB RAM-a
Memorija grafičke kartice	Grafička kartica sa 128 MB memorije		

Instant Play je podržan na svim operativnim sustavima za stolna računala i od strane svih preglednika koji podržavaju Flash Player 9+.

Platforma	Operativni sustavi	Preglednici
Izlozi	Windows 7, Windows Vista®, Windows XP, Windows Server® 2008, Windows Server 2003, Windows 2000	Internet Explorer 6.0 i novije verzije, Mozilla Firefox 2.0 i novije verzije, Google Chrome 2.0 i novije verzije, Safari 3.0 i novije verzije, Opera 9.5 i novije verzije, AOL 9.0 i novije verzije

Mac OS	Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.5, Mac OS X 10.4 (Intel), Mac OS X 10.4 (PowerPC)	Safari 3.0 i novije verzije, Mozilla Firefox 3.0 i novije verzije, Google Chrome 2.0 i novije verzije, Opera 9.5 i novije verzije, AOL Desktop for Mac 1.0 i novije verzije
Linux	Red Hat® Enterprise Linux (RHEL) 5 i novije verzije, openSUSE® 11 i novije verzije, Ubuntu 7.10 i novije verzije	Mozilla Firefox 3.0 i novije verzije, Google Chrome 2.0 i novije verzije, SeaMonkey 1.11 i novije verzije
Solaris	Solaris™ 10	Mozilla Firefox 3.0 i novije verzije

4. VRSTE OKLADA

4.1. Unutarnje oklade

- **Broj - 1 broj - isplaćuje 35 za 1**

Oklada na bilo koji broj, uključujući 0, stavljanjem žetona direktno na broj.

- **Dvobroj - 2 broja - isplaćuje 17 za 1**

Oklada na dva susjedna broja stavljanjem žetona na liniju između ta dva broja.

- **Dvobroj s 0 - 2 broja - isplaćuje 17 za 1**

Oklada na kombinacije kao što su 0+1 ili 0+2 ili 0+3, stavljanjem žetona na liniju koja dijeli 0 i drugi broj.

- **Red - 3 broja - isplaćuje 11 za 1**

Oklada na tri broja u redu, stavljanjem žetona na vanjsku gornju liniju stola za rulet, odnosno s vanjske strane brojeva 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 ili 36.

- **Trio - 3 broja - isplaćuje 11 za 1**

Oklada na trobroj, odnosno točku između 0/1/2 ili 0/2/3.

- **Četverobroj - 4 broja - isplaćuje 8 za 1**

Oklada na skupinu od četiri broja, stavljanjem žetona na sjecište između ta četiri broja. Primjer: točka između brojeva 4, 5, 7 i 8.

- **Gornji red - 0, 1, 2 i 3 - isplaćuje 8 za 1**

Oklada na 0+1+2+3 stavljanjem žetona na vanjsko sjecište brojeva 0 i 3.

- **Dvored - 6 brojeva - isplaćuje 5 za 1**

Oklada na šest brojeva, odnosno dva susjedna reda od po tri broja, stavljanjem žetona na vanjsko/gornje sjecište ta dva reda.

4.2. Vanjske oklade

- **Stupac - 12 brojeva - isplaćuje 2 za 1**

Na dnu svakog od tri vodoravna stupca brojeva je polje "2 za 1". Oklada (žetoni) se stavlja na to polje (ili polja) "2 za 1". Dobitak osvajate ako je dobitni broj na stupcu na kojemu ste se kladili. Omjer dobitka je 2 za 1. 0 ne donosi dobitak.

- **12 - 12 brojeva - isplaćuje 2 za 1**

Oklada na skupinu od 12 brojeva, stavljanjem žetona na jedno od 3 polja "Prvih 12", "Drugih 12" ili "Trećih 12". Dobitak se osvaja ako je dobitni broj jedan od 12 brojeva na koje ste se kladili. Isplata je 2 za 1. 0 ne donosi dobitak.

- **Crveno - 12 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na crvene brojeve, stavljanjem žetona na polje s crvenim dijamantom. 0 nije na raspolaganju.

- **Crno - 12 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na crne brojeve, stavljanjem žetona na polje s crnim dijamantom. 0 nije na raspolaganju.

- **Par - 18 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na parne brojeve, stavljanjem žetona na polje "PAR". 0 nije na raspolaganju.

- **Nepar - 18 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na neparne brojeve, stavljanjem žetona na polje "NEPAR". 0 nije na raspolaganju.

- **Manji - 18 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na 18 većih brojeva na stolu, stavljanjem žetona na polje "1 do 36". 0 nije na raspolaganju.

- **Veći - 18 brojeva - isplaćuje 1 za 1**

Oklada na 36 većih brojeva na stolu, stavljanjem žetona na polje "19 do 36". 0 nije na raspolaganju.

4.3. Posebni ulozi

Svi raspoloživi posebni ulozi prikazani su u tablici s lijeve strane igraćeg zaslona. Za stavljanje posebnih uloga, kliknite na željeno mjesto na stolu, ili kliknite naziv oklade, npr. Crveni dvobroji, Crni dvobroji, Thirds ili Susjedni (brojevi) nule. Posebne oklade zapravo su kombinirane obične oklade (oklade na skupine). Isplate za posebne uloge odgovaraju isplatama na zasebne obične oklade.

- **Crveni dvobroji** – isplaćuje **17 za 1**

Oklada od 4 žetona pokriva sve crvene dvobrojne kombinacije: 9/12 + 16/19 + 18/21 + 27/30

- **Crni dvobroji** – isplaćuje **17 za 1**

Oklada od 7 žetona pokriva sve crne dvobrojne kombinacije: 8/11 + 10/11 + 10/13 + 17/20 + 26/29 + 28/29 + 28/31

Susjedni

- **Susjedni nuli** – isplaćuje **11 za 1** za 0/2/3, **8 za 1** za 25/26/28/29 i **17 za 1** za 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35

Za stavljanje ovog uloga kliknite **Neighbours of Zero** (susjedni brojevi nuli) na lijevom stolu od igraćeg zaslona. Za okladu na brojeve susjedne nuli, 9 žetona će se staviti na 0 i 16 drugih brojeva: 0/2/3, 25/26/28/29 – po dva žetona te 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 – po jedan žeton.

- **Susjedni brojevi (0-36)** – isplaćuje **35 za 1**

Za stavljanje ove oklade, na stolu lijevo od igraćeg zaslona kliknite polje koje se sastoji od nekoliko brojeva za rulet. Kada pokazateljom miša prijedete preko broja na tom sekundarnom stolu, označava se dostupno područje, kao i brojevi na glavnom stolu za rulet.

Nakon pritiska na polje na (sekundarnom) stolu lijevo od zaslona, jedan žeton će se staviti na svaki od označenih brojeva na glavnom stolu za rulet.

Thirds – isplaćuje **17 za 1** za 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36

Za stavljanje ove oklade, na stolu lijevo od igraćeg zaslona kliknite **Thirds**. Za okladu Thirds, 6 žetona će pokriti 12 brojeva: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36 – po jedan žeton na svaku kombinaciju.

5. PRIKAZ

Kotač za Roulette 3D ispunjen je brojevima od 1 do 36, naizmjenično crne i crvene boje, te zelenim brojem 0.

Napomena: Ograničenja stola prikazana na stolu za rulet odnose se na okladu na broj.

S lijeva nadesno, prikaz je sljedeći:

- **Lijevo:** Gumbi **OPCIJA, ZVUKA, PRAVILA, POVIJESTI** i **ISPLATNA TABLICA** s gornje lijeve strane (igraćeg zaslona), stol za posebne oklade.
- **Sredina:** stol i kotač za rulet, polje Povijest te info-traka na kojoj se prikazuje trenutni saldo, ulog/oklada i dobiti.
- **Desno:** žetoni i gumbi za igru.

U polju Povijest prikazuje se prethodnih 10 dobitnih brojeva. Redosljed je s lijeva nadesno, od najnovijeg do najstarijeg.

U info-traci prikazuju se saldo, trenutni iznos uloga i dobiti.

6. OZNAČAVANJE

Stavljanje pokazivača miša preko nekog broja na stolu za rulet označava taj broj. Držanje pokazivača miša na tom broju/označenom području prikazat će maksimalan iznos kojim se možete okladiti na taj broj, kao i vašu stavljenju okladu (ako je ima) i mogući dobitak.

Različiti brojevi i kombinacije brojeva (oklade) mogu se označiti na raznim pozicijama na stolu.

Primjer: Ako stavite pokazivač miša preko željenog broja, taj će se broj označiti, a ako pokazivač stavite na liniju između dva susjedna broja, označit će se ta oba broja (oklada na dvobroj).

Napomena: u Posebnim okladama, ako pokazivač stavite preko neke oklade, označit će se ta oklada i svi brojevi u njoj.

Označava se i broj na kojem se kuglica zaustavi. Nadalje, vanjske oklade kojima taj broj pripada također se označavaju. Ako imate okladu stavljenju na neki broj ili skupinu/kombinaciju, prikazat će se i vaš projiciran iznos dobitka.

7. PRAVILA I POSTAVKE IGRE

7.1. Postavke igre

Početno zadana vrijednost žetona je 1 (za stol s ograničenjima 0,1-10; za stolove s drugim ograničenjima, pogledajte **2. Opće specifikacije**).

Nije moguće stavljanje oprečne oklade. Oprečne oklade jesu:

- klađenje na Crveno i Crno u istoj vrtnji,
- klađenje na Par i Nepar u istoj vrtnji,
- klađenje na Manje i Veće u istoj vrtnji,
- klađenje na sva tri stupca u istoj vrtnji (klađenje na dva od tri stupca je dozvoljeno),
- klađenje na sve tri dvanaestice u istoj vrtnji (klađenje na dvije dvanaestice od tri je dozvoljeno),

7.2. Kako igrati

1. korak:

Kliknite željeni žeton s desne strane stola za rulet kako biste odabrali iznos oklade. Odabrana vrijednost žetona ostat će odabrana sve dok je ne odlučite promijeniti odabirom druge vrijednosti žetona. To znači da možete igrati iste oklade bez potrebe da se vraćate na naslagane nizove žetona.

Napomena: Na brojeve ili kombinacije brojeva ne možete staviti više žetona od dozvoljenog iznosa (ograničenja).

2. korak:

Nakon odabira vrijednosti žetona, stavite pokazivač miša na stol za rulet i kliknite na područje ili područja na koja želite staviti okladu (uključujući posebne uloge) – svakim klikom stavljanje po jedan žeton na označenu poziciju.

Kliknite **PONIŠTI** za uklanjanje prethodno stavljenog žetona.

Kliknite **PONOVI** za ponovno stavljanje žetona uklonjenog sa stola.

Kliknite gumb **PONIŠTI SVE** za uklanjanje svih oklada sa stola.

Napomena: oklade se ne mogu uklanjati ako se kuglica još vrti.

3. korak:

Kliknite gumb **ZAVRTI** kako bi se kotač za rulet zavrtio nakon stavljanja oklada. Kada se kuglica počne micati, stavljanje oklada više nije dozvoljeno.

Napomena: Igrač može zavrtjeti kotač za rulet i bez stavljanje oklade.

4. korak:

Svi dobitci prikazuju se na sredini zaslona i dodaju se vašem igračem saldu.

Kliknite **PRETHODNA OKLADA** za stavljanje prethodne oklade o zatim **ZAVRTI** za novu vrtnju kotača. Nakon stavljanja oklade na

stol i jedne odigrane runde, možete koristiti **PONOVI I ZAVRTI** kako biste na stol stavili opkladu iz prethodne runde i automatski zavrtjeli kotač uz trenutačnu okladu i okladu iz prethodne runde.

Napomena: Ako pokušate staviti okladu na broj ili kombinaciju brojeva nakon dostizanja ograničenja stola, ili ako za okladu nemate dovoljno sredstava, žeton će žmirkati nekoliko trenutaka i ni jedan dodatni žeton neće se staviti na stol. Pojavit će se i poruka koja će vas obavijestiti o situaciji.

8. ISPLATE

Vrsta standardne oklade	Isplata
Broj	35 za 1
Podjela	17 za 1
Dvobroj s 0	17 za 1
Red	11 za 1
Trio	11 za 1
Četverobroj	8 za 1
Gornji red	8 za 1
Dvored	5 za 1
Stupac, 12	2 za 1
Crveno/Crno, Par/Nepar, Manji/Veći (prva polovina/druga polovina)	1 za 1

9. OPCIJE U IGRI

Gumb **Opcije** nalazi se u gornjem lijevom uglu igraćeg zaslona. Kliknite taj gumb za otvaranje opcija zvuka i opcija igre.

Kliknite gumb **Spremi** za spremanje izmjena, ili **Odustani** za zatvaranje prozora s opcijama bez prethodnog spremanja.

9.1. Zvuk

Klizačima za glasnoću možete mijenjati glasnoću zvukova u igri.

Možete mijenjati glasnoću zvukova dobitka, igre, pozadine, kao i opću glasnoću.

9.2. Igra

Možete uključiti ili isključiti sljedeće vizualne efekte:

- Turbo igra – preskaču se animacije
- Označavanje zona oklada – ovu opciju odaberite za označavanje brojeva ili kombinacija kada je pokazatelj miša nad njima
- Iščezavanje označenog – odaberite ovu opciju kako biste omogućili efekt postepenog iščezavanja označenog
- Prikaži poruku upozorenja – ako je ova opcija označena, za vrijeme igre bit će prikazane dodatne informacije, primjerice:
 - dostizanje maksimalnog iznosa uloga/oklade,
 - kada minimalna oklada nije postignuta,
 - podešene oklade,
 - nedostatak sredstava za potez (okladu),
 - nedostatak sredstava za minimalnu okladu,
 - kada više nemate sredstava.

9.3. Gumb za isključenje zvuka

Za potpuno isključenje zvuka, kliknite simbol zvučnika u gornjem lijevom uglu igraćeg zaslona, pored gumba **Opcije igre**.

9.4. Gumb Pravila

Za pregled pravila igre, kliknite simbol ? u gornjem lijevom uglu igraćeg zaslona, pored gumba **Isključi zvuk**.

9.5. Gumb Povijest

Za pregled detaljne povijesti (prethodnih rundi) aktivne igre, kliknite gumb **Povijest** pored gumba **za pravila** (simbol ?).

9.6. Isplatna tablica

Za pregled isplata u igri, kliknite simbol karata pored gumba **Povijest**.

9.7. Prikaz preko cijelog zaslona

Za uključivanje ili isključivanje prikaza preko cijelog zaslona, kliknite gumb **CIJELI ZASLON** u gornjem desnom uglu igraćeg zaslona.

10. PREČACI NA TIPKOVNICI

- **O** – otvara/zatvara prozor s opcijama
- **M** – isključuje/uključuje opći zvuk
- **R** – otvara prozor s pravilima
- **F** – uključuje prikaz preko cijelog zaslona
- **L** – stavlja okladu iz prethodne runde
- **Esc** – izlaz iz prikaza preko cijelog zaslona ili skrivanje otvorenih prozora
- **C** – uklanja sve oklade sa stola
- **Z, lijeva strelica** – poništi
- **Y, desna strelica** – ponovi
- **Razmaknica** – vrti kotač za rulet
- **Enter** – ponavljanje oklade i vrtnja
- **Pomak kotačića miša/strelica prema gore ili dolje** – promjena vrijednosti žetona
- **P** – otvaranje/zatvaranje isplatne tablice
- **H** – povijest rundi u aktivnoj igraćoj sesiji

U igri se pojavljuju i opisi elementa. Ako pokazivač miša držite iznad aktivne stavke (npr. gumba), prikazat će se svrha i prečac na tipkovnici za tu stavku.

Napomena: u prikazu preko cijelog zaslona, ActionScript vezan uz tipkovnicu neće biti omogućen. Iznimke jesu:

- određene tipke kojima se ne piše, npr. strelice, razmaknica i tabulator.
- Prečaci na tipkovnici koji isključuju prikaz preko cijelog zaslona: Esc (Windows i Mac), Control-W (Windows), Command-W (Mac) te Alt-F4.