

AMERICAN ROULETTE

Korisnički priručnik / Pravila igre (v 1.6)

1. PREGLED IGRE

U igri American Roulette (američki rulet), pokušavate pogoditi u kojem broju utora će se zaustaviti kuglica. Američka verzija ruleta ima polje dvije nule (00) i nudi više različitih oklada od europske verzije ruleta.

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	American Roulette (američki 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	0,5
Za 0,1 – 25	
Minimalan ulog:	0,1
Žetoni	0,1; 0,5; 1; 5; 25; 50
Zadana vrijednost žetona	0,5
Povrat igraču (RTP):	94,70 % za sve uloge/oklade osim "okladu 0, 00, 1, 2, 3" 92,10% za "okladu 0, 00, 1, 2, 3"

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 dobici (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 dobici 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 uloz 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 uloz/oklade	Stol 0,1-25 - Maksimalni uloz/oklade
Broj	10	25
Dvobroj	20	50
Dvobroj s 0	20	50
Red	30	75
Trio	30	75
Četverbroj	40	100
Gornji redak	50	125
Dvored	60	150
Stupac, 12	125	250
Crveno/Crno, Par/Nepar, Manji/Veći	250	500
Susjedni (0, 00 i 1-36)	50	125
Finals 0	50	125
Finals (1, 2, 3, 4, 5, 6)	40	100
Finals (7, 8, 9)	30	75

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 trenutačno 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	512 MB 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 i 00, 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 00+3, stavljanjem žetona na liniju koja dijeli 0 i 1 ili 00 i 3.

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

Oklada na tri broja u redu, stavljanjem žetona na vanjsku desnu 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, 0/00/2 ili 00/2/3.

- **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, 00, 1, 2 i 3 - isplaćuje 6 za 1**

Oklada na 0+00+1+2+3 stavljanjem žetona na vanjsko sjecište brojeva 00 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 sjecište ta dva reda.

4.2. Vanjske oklade

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

Na dnu svakog od tri 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 kojeg ste se kladili. Omjer dobitka je 2 za 1. 0 i 00 ne donose 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 i 00 ne donose dobitak.

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

Oklada na crvene brojeve, stavljanjem žetona na polje s crvenim dijamantom. 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

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

Oklada na crne brojeve, stavljanjem žetona na polje s crnim dijamantom. 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

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

Oklada na parne brojeve, stavljanjem žetona na polje "PAR". 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

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

Oklada na neparne brojeve, stavljanjem žetona na polje "NEPAR". 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

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

Oklada na 18 manjih brojeva na stolu, stavljanjem žetona na polje "1 do 18". 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

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

Oklada na 36 većih brojeva na stolu, stavljanjem žetona na polje "19 do 36". 0 i 00 ne spadaju u tu okladu.

4.3. Posebni ulozi

Kliknite **OKLADA NA SKUPINE** u donjem lijevom uglu igraćeg zaslona kako biste pristupili okladama na susjedne brojeve ili okladi Finals.

Susjedni (0, 00 i 1-36) - Isplaćuje 35 za 1

Za ovu okladu prvo kliknite na **OKLADA NA SKUPINE** u donjem lijevom uglu igraćeg zaslona/stola za rulet i stavite pokazivač miša preko željenog broja u Posebnim okladama: Susjedni (brojevi). Automatski će se označiti susjedni brojevi odabranog broja (4 broja, po dva sa svake strane odabranog broja na kotaču za rulet); kao i odabrani broj. Kada kliknete željeni broj u odjeljku za susjedne oklade, aktivni žeton će se staviti na svaki od označenih brojeva.

Finals – isplaćuje 35 za 1

Za ovu okladu prvo kliknite na **OKLADA NA SKUPINE** u donjem lijevom uglu igraćeg zaslona/stola za rulet i stavite pokazivač miša preko željenog broja u Posebnim okladama: Finals.

- **Finals 0**

5 žetona pokrit će $0 + 00 + 10 + 20 + 30$, na svakom broju po 1

- **Finals 1**

4 žetona pokrit će $1 + 11 + 21 + 20 + 31$, na svakom broju po 1

- **Finals 2**

4 žetona pokrit će $2 + 12 + 22 + 20 + 32$, na svakom broju po 1

- **Finals 3**

4 žetona pokrit će $3 + 13 + 23 + 20 + 33$, na svakom broju po 1

- **Finals 4**

4 žetona pokrit će $4 + 14 + 24 + 20 + 34$, na svakom broju po 1

- **Finals 5**

4 žetona pokrit će $5 + 15 + 25 + 20 + 35$, na svakom broju po 1

- **Finals 6**

4 žetona pokrit će 6 + 16 + 26 + 20 + 36, na svakom broju po 1

- **Finals 7**

3 žetona pokrit će 7 + 17 + 27, na svakom broju po 1

- **Finals 8**

3 žetona pokrit će 8 + 18 + 28, na svakom broju po 1

- **Finals 9**

3 žetona pokrit će 9 + 19 + 29, na svakom broju po 1

5. PRIKAZ

Kotač za American Roulette ispunjen je brojevima od 1 do 36, naizmjenično crne i crvene boje, te zelenim brojevima 0 i 00.

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

S lijeva nadesno, prikaz je sljedeći:

- **Lijevo:** opcije u igri, kotač za rulet i ograničenja stola, naslagani nizovi žetona, polje Povijest i gumb za **OKLADE NA SKUPINE** u donjem lijevom uglu.
- **Sredina:** stol za rulet, gumbi za igru (prije početka igre vidjet će se samo gumb **ZAVRTI**) i info-traka na kojoj se prikazuje trenutni novčani saldo, trenutni ulog/oklada i dobiti.
- **Desno:** izbornik za oklade na skupine – prikazuje se kada kliknete gumb **OKLADA NA SKUPINE**.

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

Gumb **OKLADA NA SKUPINE** daje vam pristup do popularnih posebnih oklada kao što je oklada na susjedne brojeve i Finals oklada.

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.

7. PRAVILA I POSTAVKE IGRE

7.1. Postavke igre

Početno zadana vrijednost žetona je 0,5 (za stol s ograničenjima 0,1-10; za stolove s drugim ograničenjima, pogledajte **2. Opće specifikacije**).

Nije moguće stavljati 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 na željenu vrijednost žetona u donjem lijevom uglu stola za rulet. 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 – svakim klikom stavljate po jedan žeton na označenu poziciju.

Za uklanjanje oklade, kliknite gumb **PONIŠTI OKLADU**, a zatim okladu koju želite ukloniti.

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.

4. korak:

Svi dobitnici prikazuju se u info-traci i dodaju se vašem igračem saldu. Dio kotača za rulet s dobitnim brojem prikazuje se lijevo od polja Povijest.

Nakon zaustavljanja kuglice, možete:

- Kliknuti gumb **PRETHODNA OKLADA** za stavljanje prethodne oklade o zatim kliknuti **ZAVRTI** za novu vrtnju kotača.
- Kliknuti gumb **NOVA RUNDA** kako biste opet počeli od početka, odnosno od **1. koraka**.
- Kliknuti gumb **PONOVI I ZAVRTI** kako biste dodali prethodnu okladu na stol i automatski započeli vrtnju uz trenutačne i prethodne uloge. Gumb **PONOVI I ZAVRTI** bit će raspoloživ kada ste jednom stavili okladu na stol i odigrali tu rundu do kraja.

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
Dvobroj	17 za 1
Dvobroj s 0	17 za 1
Red	11 za 1
Trio	11 za 1
Četverobroj	8 za 1
Gornji redak	6 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. POSTAVKE IGRE

Gumb za 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
- **Esc** – izlaz iz prikaza preko cijelog zaslona ili skrivanje otvorenih prozora
- **X** – mijenja pokazivač miša u “**PONIŠTI OKLADU**” - igrač mora kliknuti oklade za njihovo uklanjanje. Za vraćanje pokazatelja na zadano stanje, pritisnite **X** ili kliknite na bilo koje mjesto na zaslonu na kojem nema stavljene oklade.
- **C** – uklanja sve oklade sa stola
- **L** – stavlja okladu iz prethodne runde
- **O** – otvara/zatvara prozor s okladama na skupine
- **Razmaknica** – vrti kotač za rulet
- **Enter** – ponavljanje oklade i vrtnja
- **Pomak kogačića 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