

# SPARTA POMOĆ

- 5 stupaca i 3 redova su u igri tijekom **OSNOVNA IGRA**.
- 5 stupaca i 3 redova su u igri tijekom **BESPLATNE IGRE**.
- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Redovi mogu biti odabrani kao **1, 3, 5, 10, 15, 20 & 25**.
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama odgovara broju redova pomnoženom s razinom oklade.
- Ukupna oklada u valuti igrača odgovara ukupnoj okladi u kovanicama pomnoženoj s apoenom kovanice.
- Sve kombinacije i isplate izvršavaju se u skladu s **ISPLATA NA STOLU**.
- Svi dobitci u redovima događaju se samo u odabranim redovima.
- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATA NA STOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.
- Kliknite na **OKLADA** ili **STANJE RAČUNA** u **SUČELJU IGRE** kako biste se prebacili između prikaza u valutama i kovanicama.




## • PRIKAZ U KOVANICAMA

- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATA NA STOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

## • PRIKAZ U VALUTI

- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATA NA STOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATA NA STOLU**.
- U slučaju bilo kakvog kvara na igri, sve oklade i isplate iskazuju se kao nevažeće.
- Ako se prikaz kod korisnika razlikuje od rezultata na serveru kakav je prikazan u povijesti igre, točnim će se smatrati rezultat na serveru.

# SUČELJE IGRE

SALDO	Trenutno stanje računa u valuti igrača.
KOVANICE	Stanje računa podijeljeno s odabranim apoenom kovanice.
OKLADA	Ukupna oklada u kovanicama.
OKLADA (polje za poruku)	Ukupna oklada u valuti igrača.
DOBITAK (polje za poruku)	Ukupan dobitak u valuti igrača uključujući i dobitke u značajkama tijekom aktivne igre.
KOVANICA	Povećanje/smanjenje apoena novčića (ako je aktivno).
RAZINA OKLADA	Povećanje/smanjenje razine oklade (ako je aktivno).
N°	Broj trenutačne igre.
	Pogledaj Isplata na stolu.
	Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice, razinom oklade i odabranim redovima ili putevima. Za okretanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.
	Ovaj gumb tijekom igre može biti korišten kao gumb za preskakanje (ako je aktivno).



Zaustavlja valjak (ako je aktivno).  
Za zaustavljanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.



**MAKSIMALNA OKLADA**  
Postavlja redove i razinu oklade na maksimalnu razinu, ako ona već nije postavljena.  
Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice te redovima i razinom oklade na maksimumu.



**AUTOMATSKA IGRA** (ako je primjenjivo)  
Prikazuje opcije Automatska igra.  
Može se koristiti za zaustavljanje Automatska igra kad je aktivno.



Aktivira ili deaktivira prikaz na cijelom zaslonu (ako je vidljiv).  
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira zvuk.  
Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira bržu igru.  
Dostupno tijekom igre.



Prikazuje Izbornik igre.  
Dostupno tijekom igre.

## AUTOMATSKA IGRA

Ukupni uložene kovanice	Ukupna oklada u kovanicama tijekom trajanja Automatska igra.
Ukupna uložena gotovina	Ukupna oklada u valuti igrača tijekom trajanja Automatska igra.
Broj spinova	Odabire broj vrtnji koje će se odigrati.
Ako se saldo smanji za	Zaustavlja Automatska igra ako se stanje računa smanji za iznos koji navedete.
Ako pojedinaèan dobitak premaši	Zaustavlja Automatska igra ako pojedinaèni dobitak bude veći od iznosa koji navedete.

## IZBORNIK IGRE

Postavke Igre	Prikazuje postavke igre.
Kako Igrati	Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica).

## POSTAVKE IGRE

Brzi Spin	Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Glasnoća	Podlašava glavnu jaèinu zvuka.

## PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

Problemi u internetskoj komunikaciji mogu dovesti do prekida veze.

Softver je razvijen s namjerom da zaštiti igrača od neopravdanog gubitka, te uklanja mogućnost namjernog prekida veze i zloupotrebe sistema.

Detalnija pravila u slučaju prekida veze možete pronaći u svakom odjeljku u nastavku.

## SPARTA PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

- Dođe li do prekida veze prije početka nove igre, s računa igrača neće biti oduzeta nikakva sredstva.
- Dođe li do prekida veze nakon odigravanja oklade i pritiska tipke Vrtnja:
  - Ako nije potrebno poduzeti dodatne akcije za završetak igre, rezultat će odrediti server. Igra neće prikazati rezultat. Rezultat se može pregledati u detaljnoj povijesti igračevih igara nakon što bude određen. Za ovu igru neće biti dostupna opcija Kocka (ako je aktivirana).
  - Ako za završetak igre trebate poduzeti dodatne akcije, rezultat u igri neće biti prikazan dok je ponovno ne otvorite. Igra će se nastaviti tamo gdje je prekinuta prema podacima na serveru.

Ako nije završena, nakon 60 dana igra će biti zatvorena, a bilo kakvi dodatni dobici bit će oduzeti.

## **PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE PRI ODABIRU ZNAČAJKE**

- Dođe li do prekida veze prije nego što je server zaprimio zahtjev za odabir značajke, igraču će biti omogućeno da ga ponovi. Ako igrač nastavi ili ponovno otvori igru, bit će mu dozvoljeno da odabere drugi predmet.
- Dođe li do prekida veze nakon što je server zaprimio zahtjev za odabir značajke, rezultat odabira bit će prihvaćen, a igra će se nastaviti tamo gdje je prekinuta prema podacima na serveru.

## **IGRA KOCKE**

- Sparta ne nudi igru Kocke.

## **POVRAT IGRAČU (RTP)**

- Teoretski RTP za Sparta iznosi 94.05%

## **DATUM DATOTEKE**

2019/05/29 13:14:20 (UTC)

## **SERVER VERZIJA**






5.1.1331.93

## **RNG VERZIJA**

5.1.1391.105

# ZAMJENA



-  simboli se pojavljuju samo na valjcima **1 , 3 , 5** .
-  zamjenjuje sve druge simbole osim scatter simbola   .
- Bilo koji  koji se pojavljuje u dobitnoj kombinaciji proširuje se da bi pokrio sve pozicije a bubnju prije nego se dodjeljuju isplate.

# SCATTER SIMBOL



5 100  
4 5  
3 2  
2 1

- Dobici scatter simbola su dodani linijskim dobitcima.
- Dobici scatter simbola se multipliciraju sa ukupnim ulogom.

# ISPLATE



5 2000  
4 200  
3 50



5 1000  
4 150  
3 50



5 500  
4 100  
3 25



5 250  
4 25  
3 10



5 250  
4 25  
3 10



5 125  
4 20  
3 5



5 125  
4 20  
3 5









5 100  
4 15  
3 5





5 100  
4 15  
3 5




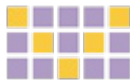



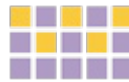
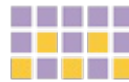








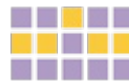
## ELEMENT

- Ovaj element se aktivira kad se bilo gdje pojave 3 ili više  simbola.
- Odaberi 3 od 6 
- Svaki odabrani  otvara do 7 besplatne igre
- Sve nagrade su **UTROSTRUÈENO** tijekom besplatnih igara, uključujući  nagrade.
- Tijekom besplatnih igri scatter simboli  su zamijenjeni sa scatter simbolima  i plaæaju (prije utrostruèenja) kao što slijedi:
  - **600** za 5 kombinacija(e) scatter simbola
  - **30** za 4 kombinacija(e) scatter simbola
  - **8** za 3 kombinacija(e) scatter simbola
  - **4** za 2 kombinacija(e) scatter simbola
- Besplatne igre se igraju po linijama i ulozima igre koje ih je aktivirala.
- Ova element ne može se ponovno aktivirati.

## OSTALA PRAVILA

- Svi simboli plaæaju s lijeva na desno osim scatter simbola   koji plaæaju svima.
- Dobici na raznim linijama se dodaju.
- Dobici scatter simbola su dodani linijskim dobitcima.
- Dobici scatter simbola se multipliciraju sa ukupnim ulogom.
- Linijski dobitci se množe sa ulogom po liniji.
- Samo najveæi dobitak na svakoj liniji.

## ISPLATNE LINIJE

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								
10	11	12	13	14	15	16	17	18
								
19	20	21	22	23	24	25		
