

DRAGON'S THRONE 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 su fiksirani na **50**.
- 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**.
- 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 trenutne 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 pojedinačan dobitak premaši	Zaustavlja Automatska igra ako pojedinačni dobitak bude veći od iznosa koji navedete.

IZBORNİK 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 jačinu 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.

DRAGON'S THRONE 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 Vrtanja:
 - 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.

IGRA KOCKE

- Dragon's Throne ne nudi igru Kocke.

POVRAT IGRAČU (RTP)

- Teoretski RTP za Dragon's Throne iznosi 93.93%

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 **2, 3, 4 & 5**.
-  zamjene za sve simbole osim .
- Nagrada je **UDVOSTRUÈENO** kad se jedan ili više simbola  zamijene u dobitnoj kombinaciji.

ZMAJSKO PRIJESTOLJE








-  pojavljuje se na bubnju 3 i samo ako se     pojavljuje centriran na bubnju 1.

ISPLATE






- Svi simboli plaæaju s lijeva na desno.
- Sve linije **50** se igraju.

	5 500 4 150 3 20		5 250 4 100 3 15		5 200 4 80 3 10		5 150 4 50 3 5
	5 100 4 30 3 4		5 100 4 30 3 4		5 75 4 20 3 3		5 75 4 20 3 3
	5 50 4 10 3 2		5 50 4 10 3 2				

ELEMENT:

- Element je aktiviran kad se bilo koji     pojavi centriran na bubnju 1 i isti zmaj se pojavi na bubnju 5, sa  bilo gdje na bubnju 3.
- Zmaj koji aktivira je igraèev zmaj na desno; protivnikov zmaj je s lijeva.
- Tijekom besplatnih igara pobjeda ili izostanak pobjede izaziva da zmaj izgubi bodove za zdravlje.
- Kad je zmaj poražen, igraèev zmaj zaradi dodatne bodove za zdravlje i tada se pojavi jaèi zmaj.
- Maksimalni bodovi za zdravlje za igraèevog zmaja su 8.
- Besplatne igre se igraju dok se ne poraze svi zmajevi ili dok igraèev zmaj ne bude poražen.
- Ako je igraèev zmaj poražen, **1X** ukupan ulog se dodjeljuje za preostale bodove za zdravlje svakog igraèa.
- Ako su sva 3 zmaja poražena,  se pojavljuje kao završni zmaj.
- Ako  izgubi, **2X** ukupan ulog se dodjeljuje za preostale bodove za zdravlje svakog igraèa.
- Besplatne igre se igraju po linijama i ulozima igre koje ih je aktivirala.

NAREDBA ZA DVOBOJ ZMAJEVA

Aktivirajuæi zmaj	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4
				




MULTIPLIKATOR

	Runda 1	Runda 2	Runda 3	Runda 4
1x		1x	2x	3x

DODIJELJENI DODATNI BODOVI ZA ZDRAVLJE

	Kraj Runde 1	Kraj Runde 2	Kraj Runde 3
1	1	2	

POÈETNI BODOVI ZA ZDRAVLJE ZMAJA

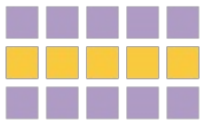
3		4		5		6		8	
---	---	---	---	---	--	---	---	---	---

OSTALA PRAVILA

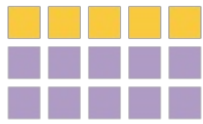
- Dobici na raznim linijama se dodaju.
- Linijski dobici se množe sa ulogom po liniji.
- Samo najveæi dobitak na svakoj liniji.

ISPLATNE LINIJE

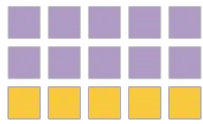
1



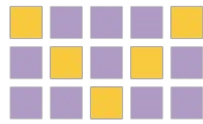
2



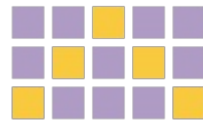
3



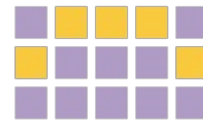
4



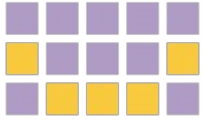
5



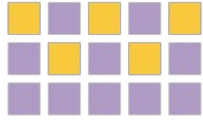
6



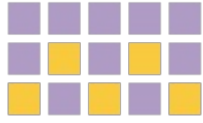
7



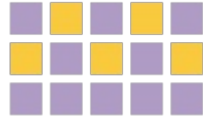
8



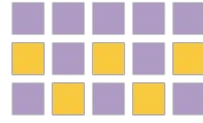
9



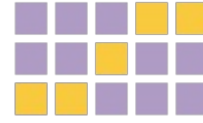
10



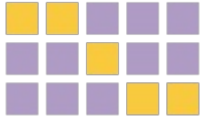
11



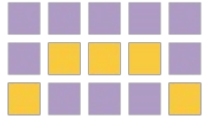
12



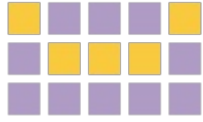
13



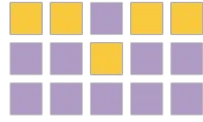
14



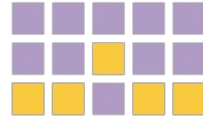
15



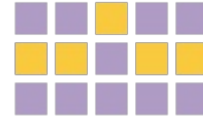
16



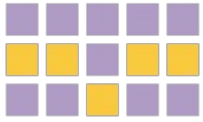
17



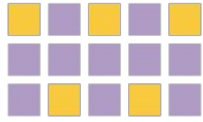
18



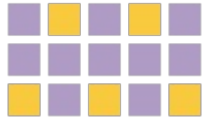
19



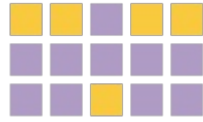
20



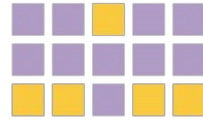
21



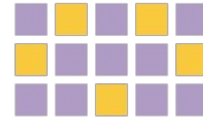
22



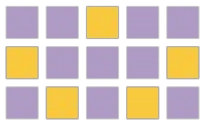
23



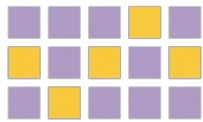
24



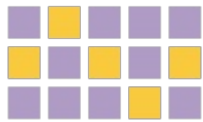
25



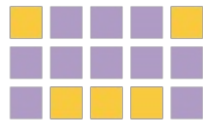
26



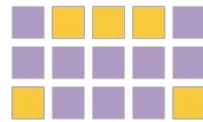
27



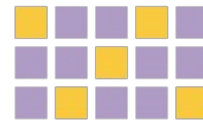
28



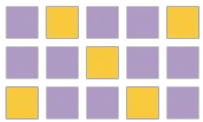
29



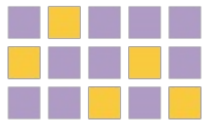
30



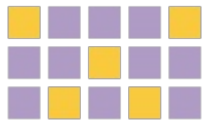
31



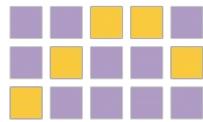
32



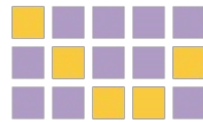
33



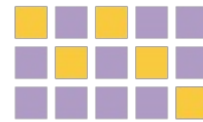
34



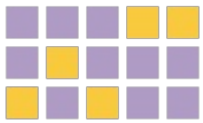
35



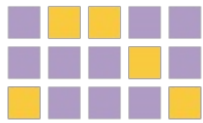
36



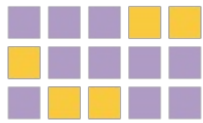
37



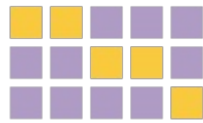
38



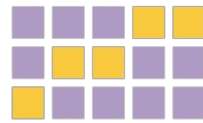
39



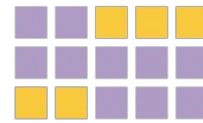
40



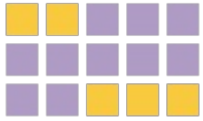
41



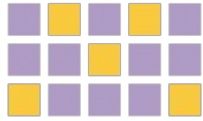
42



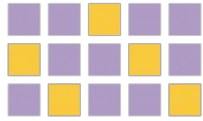
43



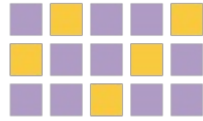
44



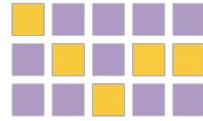
45



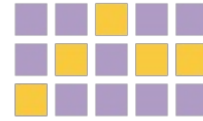
46



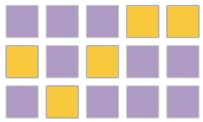
47



48



49



50

