

Cash of Command

Nezavršene igre

Ako dođe do prekida usred runde, svi podaci i ulozi spremiće se dok ponovno ne otvorite igru. Nedovršenu rundu možete nastaviti od trenutka kada je došlo do prekida. Ulozi koji su bili stavljeni, ali nisu riješeni zbog nedovršenih rundi postat će nevažeći nakon 90 dana. Pogreška u igri poništava sve isplate i tu igru.

Pravila igre

Cash of Command je videoautomat koji se igra na ploči s 9 x 9 polja.

Simboli padaju na ploču i tvore dobitne kombinacije. 5 ili više susjednih (spojenih) simbola u skupini znači dobitak. Isplaćuje se samo najveći dobitak u pojedinoj skupini. Simboli u dobitnoj kombinaciji uklanjuju se s igračeg polja. U nastale praznine padaju novi simboli. Višestruke skupine istih simbola koje nisu spojene isplaćuju se kao zasebne (odvojene) skupine.

U svakoj vrtnji bez dobitka postoji šansa za aktiviranje značajke Barunovi topovi i dodavanja Wild simbola na ploču. Wild simboli zamjenjuju/predstavljaju sve platežne simbole.

Simboli se prikupljaju kada tvore dio dobitne kombinacije. Da biste aktivirali značajke Morskih heroja, morate prikupiti određene količine dobitnih simbola. Redoslijed u kojem se pojavljuju Morski heroji nasumično se određuje na početku svake vrtnje. Količine potrebnih simbola za aktiviranje značajki iste su u svakoj vrtnji: 15, 40, 70

Značajka svakog Morskog heroja aktivira se redoslijedom u kojem je stečena i samo nakon što u rundi više nema dobitnih kombinacija na igračoj ploči. Značajka svakog Morskog heroja dodat će brod ili podmornicu na igraču ploču. Taj brod ili podmornica ne tvori dobitak i ne mijenja/predstavlja nijedan simbol; samo se dodaju na ploču prije odigravanja pojedinih značajki.

U igri postoje tri Morska heroja: zapovjednik Wilder, kapetan Verto i admiral Magna. Svaki od njih ima svoju jedinstvenu značajku. Zapovjednik Wilder dodat će Wild simbole na igraču ploču. Kapetan Verto pretvorit će 2 kompleta simbola u isti simbol. Admiral Magna dodat će četiri Megasimbole veličine 2 x 2 na ploču.

Ako se u jednoj rundi prikupi 110 ili više simbola, aktivirat će se značajka baruna Fusca. Ta će značajka ukloniti dva od tri broda/podmornice i na igračoj ploči ostaviti samo jedan brod ili podmornicu.

Preostali brod ili podmornica odigrat će superverziju svoje značajke Morskog heroja. Ako na ploči ostane zapovjednik Wilder, brod će dodati još Wild simbola na ploču. Ako na ploči ostane kapetan Verto, pretvorit će 3 vrste simbola u isti simbol. Ako na ploči ostane admirал Magna, brod će na ploču dodati četiri Megasimbole veličine do 4 x 4.

Morske značajke i barun Fusco mogu se aktivirati po jednom u svakoj rundi.

U izborniku možete odrediti željeni ulog. Za početak runde dodirnite gumb za početak. Kada se simboli spuste na svoja mesta, dobitak se određuje prema isplatnoj tablici za razne kombinacije simbola.

Radnje/potezi

Isplatna tablica

- Otvorite izbornik i pomaknite se do stranice isplatne tablice kako biste vidjeli sve bonus igre/značajke i isplate u igri.

Autoigra

- Automatsku igru možete uključiti/isključiti u izborniku. U Autoigri se određeni broj uzastopnih rundi pokreće automatski uz trenutno odabrane postavke uloga. Autoigra automatski prestaje ovisno o postavkama ili ako nemate dovoljno novca za nastavak igre.

Hipervrtnja

- Pritisnjanje i držanje gumba ZAVRTI 1,5 sekundi aktivirat će način igre Hipervrtnja. Time će se role jako ubrzati, ali će usporiti ako se aktivira bonus značajka.

Brza igra

- Uključite za značajno bržu igru.

Pokreni

- Započinje rundu igre uz trenutno odabrani ulog.

Automatski podesi ulog

- Automatski umanjuje ukupni ulog na početku nove vrtnje ako je saldo prenizak za aktivaciju vrtnje na trenutačnoj razini uloga.