



NINJA

NINJA

Verzija: 1.1

Sadržaj

Opći opis.....	3
Topologija linija	4
Dostupni ulozi.....	4
Nominalne	4
Povrat igraču	4
Ikone.....	5
Dobitne kombinacije	7
Simbol WILD	8
Sakupljač simbola WILD	8
Besplatne igre.....	10
Riskiranje (igra rizika)	12
Pomoć.....	14

Opći opis



NINJA je automat s 5 rola, 3 retka i 20 fiksnih isplatnih linija.

Sve se nagrade dodjeljuju za kombinacije istovrsnih simbola.

Podudarni simboli trebaju biti na isplatnim linijama i susjednim rolama, počevši od krajnje lijeve.

Isplaćuje se samo najveći dobitak na svakoj isplatnoj liniji.

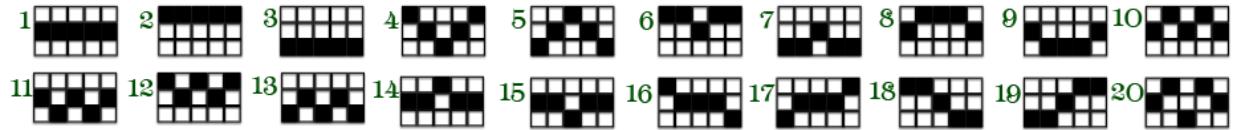
Dobici po raznim isplatnim linijama zbrajaju se.

Svi se dobici u tablici isplata prikazuju za trenutno odabrani ulog.

Svi se dobici u tablici isplata prikazuju u novčanoj vrijednosti ili bodovima, ovisno o trenutno odabranom načinu.

Topologija linija

Dostupne linije: 20 (fiksne linije).



Dostupni ulozi

Vrijednosti dostupnih uloga po liniji: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 (bodova).

Nominale

Konfiguriraju se u administratorskoj ploči na zahtjev kasina.

Trenutačno podržan raspon vrijednosti bodova: 0,001-10 000 novčanih jedinica.

Povrat igraču

RTP igre: 96,02%

Prednost kuće: 3,98%

Ikone

ID	Naziv	Slika	Role	Bilješke
1	Plavi nindža		automat, Besplatne Igre	
2	Crveni nindža		automat, Besplatne Igre	
3	Žuti nindža		automat, Besplatne Igre	
4	Nunčake		automat, Besplatne Igre	
5	Šuriken		automat, Besplatne Igre	
6	Otvorne strelice		automat, Besplatne Igre	
7	Kandže		automat, Besplatne Igre	
8	Crni nindža		Automat	WILD, sakupljač

9	WILD X2 u Besplatnim Igrama za 1. simbol		Besplatne Igre	WILD
10	WILD X2 u Besplatnim Igrama za 2. simbol		Besplatne Igre	WILD
11	WILD X2 u Besplatnim Igrama za 3. simbol		Besplatne Igre	WILD
12	WILD u Besplatnim Igrama za 4. simbol		Besplatne Igre	WILD
13	WILD u Besplatnim Igrama za 5. simbol		Besplatne Igre	WILD
14	WILD u Besplatnim Igrama za 6. simbol		Besplatne Igre	WILD
15	WILD u Besplatnim Igrama za 7. simbol		Besplatne Igre	WILD

Dobitne kombinacije

ID	Ikona	Broj	Dobitak	Topologija dobitka	Bilješke
0	1	5	5000	S lijeva na desno	
1		4	500	S lijeva na desno	
2		3	100	S lijeva na desno	
3	2	5	750	S lijeva na desno	
4		4	75	S lijeva na desno	
5		3	20	S lijeva na desno	
6	3	5	500	S lijeva na desno	
7		4	50	S lijeva na desno	
8		3	15	S lijeva na desno	
9	4	5	200	S lijeva na desno	
10		4	30	S lijeva na desno	
11		3	5	S lijeva na desno	
12	5	5	100	S lijeva na desno	
13		4	20	S lijeva na desno	
14		3	5	S lijeva na desno	
15	6	5	75	S lijeva na desno	
16		4	15	S lijeva na desno	
17		3	5	S lijeva na desno	
18	7	5	75	S lijeva na desno	
19		4	15	S lijeva na desno	
20		3	5	S lijeva na desno	
21	8	5	+ 100 WILD simbola u sakupljaču*	SCATTER	
22		4	+ 30 WILD simbola u sakupljaču*	SCATTER	
23		3	+ 5 WILD simbola u sakupljaču*	SCATTER	
24		2	+ 2 WILD simbola u sakupljaču*	SCATTER	
25	8	5	Besplatne Igre	SCATTER	
26		4	Besplatne Igre	SCATTER	
27		3	Besplatne Igre	SCATTER	

* Tijekom glavne igre simboli WILD sakupljaju se u sakupljaču za primjenu u Besplatnim Igrama.

Simbol WILD

CRNI NINDŽA je WILD i zamjenjuje sve simbole. Poput pravog nindže, može se pojaviti na bilo kojoj poziciji na svim rolama.



Kad se CRNI NINDŽA pojavi na rolama, odgovarajući broj simbola WILD prikuplja se na posebnom brojaču za kasniju primjenu u Besplatnim Igrama:

- 5 CRNIH NINDŽI prikuplja 100 WILD simbola
- 4 CRNA NINDŽE prikupljaju 30 WILD simbola
- 3 CRNA NINDŽE prikupljaju 5 WILD simbola
- 2 CRNA NINDŽE prikupljaju 2 WILD simbola

Jedan CRNI NINDŽA na rolama ne prikuplja WILD simbole i može samo zamjenjivati.

Sakupljač simbola WILD



BROJAČ PRIKUPLJANJA SIMBOLA WILD puni se tijekom glavne igre. WILD simboli prikupljeni tijekom igara s različitim ukupnim ulozima broje se zasebno i ne mogu se zbrajati. Poseban brojač prikazuje broj simbola WILD prikupljenih za trenutačni ukupni ulog.

Ako promijenite iznos ukupnog uloga, broj na brojaču također se mijenja da bi prikazao broj WILD simbola prethodno prikupljenih za prikazan ukupan ulog.





Besplatne igre



3 ili više simbola CRNI NINDŽA raspršenih na rolama pokreću Besplatne Igre s prikupljenim simbolima WILD. Nindža se pojavljuje i otvara simbole WILD na rolama 2 do 4.



Ako CRNI NINDŽA udari preko ikone oružja, umjesto toga se pojavljuje simbol WILD.

Ako CRNI NINDŽA udari preko ikone nindže, zamjenjuje se WILD množiteljem X2.



Ako CRNI NINDŽA otkrije nekoliko množitelja, svi se primjenjuju. Na taj način dobitke po kombinaciji u svakoj Besplatnoj Vrtnji možete povećati do 8 puta!

Besplatne Igre nastavljaju se dok vam ne ponestane prikupljenih simbola WILD.

Besplatne Igre igraju se s istim ulogom kao u glavnoj igri i ne mogu se iznova aktivirati tijekom posebnog dodatka.





Riskiranje (igra rizika)



U svakoj igri u kojoj je dobitak veći od nule igrač ima priliku udvostručiti dobitak do 10 puta (najveći broj mogućih rundi riskiranja).

Da bi pobijedio u rundi riskiranja, igrač mora dobiti bolju kartu od djeliteljeve odabriom jedne od četiri karte okrenute naopačke.

Ako igrač dobije kartu jaču od djeliteljeve, njegov se dobitak udvostručuje i može pokušati ponovno. Ako u bilo kojoj rundi pobjedu odnese djelitelj, igrač gubi dobitak i igra se završava.

Sve karte okrenute naopačke mogu biti jače od djeliteljeve karte. Sve karte okrenute naopačke mogu biti slabije od djeliteljeve karte. Karte se mogu ponovno pojavljivati kroz runde. Vjerovatnost dijeljenja karata nije jednak raspoređena. Vjerovatnost ranga karte igrača ovisi o trenutačno dodijeljenoj djeliteljevoj karti.

Joker je jači od svih ostalih karata. Djelitelj ni u kojem slučaju ne može dobiti Jokera.

Ako igrač izvuče kartu iste vrijednosti kao što je djeliteljeva, rezultat je izjednačen, odnosno karta ne utječe na igračev dobitak te on može ponovno birati kartu.

Da bi odbio sudjelovanje u igri i preuzeo trenutačan dobitak, igrač mora pritisnuti UZMI DOBITAK.

Prosječni povrat igraču iznosi 84%. Međutim, izgledi u pojedinoj rundi mogu biti bolji ili lošiji ovisno o djeliteljevoj karti:

Rang karte	RTP
2	162%
3	121%
4	113%
5	101%
6	100%
7	100%
8	100%

Rang karte	RTP
9	92%
10	78%
J	69%
Q	66%
K	64%
A	42%

Pomoč



