



Návod na hru VHP MARACASH

Výherný hrací prístroj MARACASH verzia pre SR ponúka hráčovi nasledujúce herné možnosti:

Hru na spodných (troch) valcoch s možnosťou stávky 1,- Sk alebo 2,- Sk:

Výhru je možné získať pri 3 rovnakých symboloch na výhernej línii. Pri symboloch čerešne, citróna pomeranča, slivky a štvorlístka dopĺňa výhernú líniu bar na pravom kotúči. Pri symboloch čerešne je možné získať výhru na 2 symboly zľava príp. aj 1 symbol zľava. Tri otázniky v línii dávajú výhru MYSTERY. Tri hviezdy v criss-crosse dávajú tiež výhru. Maximálna výhra je 300,- Sk pre všetky stávky. V prípade, že hráč nezíska výhru a má šancu ju získať v hre nasledujúcej, prístroj automaticky funkciou "autohold" zablokuje jeden alebo dva valce pre ďalšiu hru. Hráč môže zrušiť tlačítkom BLOKOVANIE. Tlačítkom ZVOL 1-2 hráč volí stávku 1,- Sk alebo 2,- Sk. Hra sa spúšťa tlačítkom START. pri všetkých stávkach prístroj ponúkne hráčovi v nevýhernej kombinácii náhodne jednu hru zdarma, tzv. RESPIN. Na ukazovateli sa objaví nápis "RESPIN" a hra je automaticky spustená.

Rizikovú hru (stávka 1,- Sk alebo 2,- Sk):

Túto hru môže hráč zvoliť tlačítkom RIZIKO HRA. Stávka pri tejto hre je 1,- alebo 2,- Sk a hráč môže hrou v riziko rebríku získať výhru od 0 do 300,- Sk.

Losovanie výhry dosiahnutej na dolnej alebo hornej hre (rizikový rebrík):

Losovanie prebieha v rebríku hodnoty 0,- až 300,- Sk. Hráč môže vylosovať vždy výhru o 1 stupeň vyššiu alebo o 2 stupňa nižšiu.

Klubovú hru s tromi rôznymi stávkami (stávka 1,- Sk + 4 body, 2,- Sk + 8 bodov alebo 2,- Sk + 18 bodov):

Tlačítkom HRA 4+1 môže hráč zvoliť hru pri stávke 1,- Sk + 4 body z winmetra, tlačítkom HRA 8+2 hru pri stávke 2,- Sk + 8 bodov z winmetra alebo tlačítkom HRA 18+2 hru pri stávke 2,- Sk + 18 bodov z winmetra. Hra sa zahajuje stlačením vyššie uvedených tlačítek. Pri všetkých klubových hrách v nevýhernej kombinácii sa môže náhodne objaviť na ukazovateli nápis "MAGIC" a hráč obdrží mystery výhru do 300 bodov. Výhry môže hráč losovať tlačítkom RIZIKO alebo previesť do kreditu tlačítkom PREVOD DO KREDITU, alebo previesť do winmetra tlačítkom DO WINMETRA. Hráč môže kedykoľvek body z winmetra previesť do kreditu. Pri všetkých stávkach prístroj ponúkne hráčovi v nevýhernej kombinácii náhodne jednu hru zdarma, tzv. RESPIN. Na ukazovateli sa objaví nápis "RESPIN" a hra je automaticky spustená. V klubovej hre sa hrá na horných 3 valcoch. Výhry sa získavajú na 3 rovnaké symboly v línii. Všetkých 5 línii je vždy aktívnych. Pri stávke 2+18 funguje "duch" ako wildcard. Maximálna výhra je 300 bodov. U výhier duch a náramok nasleduje opakovaná hra na 5 poliach pod klubovými kotúčmi, kde sa strieda SPIN a REPEAT. Pokiaľ sa zastaví hra na poli REPEAT nasleduje pri ďalšej kotúčovej hre rovnaké nastavenie kotúčov. Pokiaľ sa zastaví na SPIN dosiahne pri nasledujúcom roztočení kotúčov novú pozíciu. Pri malých výhrách (20 bodov pri stávke 1+4, 40 bodů pri stávke 2+8, 2+18) môže dôjsť ku znásobeniu výhry (multiwin). Na alfanumerickom displeji sa objaví číslica 1 - 7. Súčasná výhra sa podľa vylosovaného čísla násobí. Maximálna výhra je 140 bodov pri stávke 1+4 a 280 bodov pri stávke 2+8 alebo 2+18.

Stávka na jednu hru: 1,- alebo 2,- Sk

Maximálna výhra z jednej hry: 300,- Sk

Výherný podiel: 76 - 95 %

Minimálna dĺžka jednej hry:

V dolnej hre pri nastavení výhernosti 76 % je **2,34** sekundy.

V hornej hre pri nastavení výhernosti 76 % je **2,36** sekundy.

Prístroj prijíma mince v hodnote 1,-,Sk, 2,- Sk, 5,- Sk, 10,- Sk, 20,- Sk, 50,- Sk.

Prístroj vypláca mince v hodnote 10,- Sk, 20,- Sk.

Zvyšný kredit je možné vyplatiť dohodným mincí v hodnote 1,- Sk, 2,- Sk, 5,- Sk.