

# Virtual Space Roulette 120x

[Uvod](#)

[Način stavljanja uloga](#)

[Vrste uloga](#)

[Ograničenja](#)

[Omiljeni uloga](#)

[Posebni uloga](#)

[Upravljanje igrom](#)

[Automatski ponovni ulog](#)

[Pravilo dinamičke tablice isplata](#)

[Značajka Jackpot Cards](#)

[Prekid igre](#)

[Povrat igraču](#)

## Uvod

U igri **Virtual Space Roulette 120x** igrač odlučuje o početku svake vrtnje, čime klasična igra ruleta postaje modernija i dinamičnija za jedinstveno i zanimljivo iskustvo igranja. Igra se na kolu s 37 mjesta (rupa za kuglice) i kuglicom koja se može zaustaviti na bilo kojem od tih mjesta, za sve je jednaka vjerojatnost. Na kolu se naizmjenice pojavljuju brojevi u crnoj i crvenoj boji. Osim brojeva od 1 do 36 na kolu je i zeleni broj "0". Dok se kolo okreće, kuglica se može zaustaviti na bilo kojem mjestu, crnom ili crvenom, s parnim ili neparnim brojem ili na broju "0". Igrač može odabrati na što će staviti ulog, ili na jedan broj ili na niz, na bilo koju boju itd. Cilj je igre **Virtual Space Roulette 120x** točno pogoditi gdje će se kuglica zaustaviti.

Virtual Space Roulette 120x v: 3.2.0.r

## Način stavljanja uloga

Igrač prvo bira žeton. Nakon toga odlučuje gdje će staviti ulog. Može odabrati jedan broj ili nekoliko brojeva. Velik je izbor kombinacija uloga koje donose različite iznose, u skladu s pravilima igre (u nastavku).

Za početak igre igrač treba staviti željeni ulog i kliknuti gumb "Početak ". Kuglica se vrti i kada se zaustavi na broju, taj se broj bilježi kao dobitni broj u toj rundi. Ovisno o vrsti uloga i točnosti predviđanja igrač kupi dobitke. Prije nego što pritisne gumb "Početak ", igrač može ukloniti postojeći ulog.

## Vrste uloga

U igri **Virtual Space Roulette 120x** postoje 3 reda i 12 stupaca. Mjesto s brojem "0" nalazi se na samom početku polja s brojevima. Svi se ulozi dijele u dvije glavne kategorije: unutarnji i vanjski. Unutarnji su ulozi na brojeve, a vanjski na crnu ili crvenu boju, neparne ili parne brojeve, prvu, drugu i treću dvanaesticu i seriju određenih brojeva. Prvi se mogu staviti na brojeve i linije koje ih razdvajaju, a drugi se stavljaju na mjesta koja nisu na prostoru ploče označenom brojevima.

### Unutarnji

Jedan broj ili Izravni ulog (Straight-up) – Ovaj ulog pokriva samo jedan broj, a igrač ga može staviti na bilo koji broj i na 0.

Dva broja ili Dijeljeni ulog (Split) – Igrač može staviti ulog na dva broja koja su jedan pored drugog na ploči, ili vertikalno ili horizontalno, i staviti ulog na liniju između tih dvaju brojeva.

Tri broja ili Red (Street) – Ulog pokriva tri broja koja ulaze u niz. Igrač može staviti ulog i na sljedeće skupine: 0, 1 i 2 ili 0, 2 i 3.

Četiri broja ili Kut (Corner) – Ovaj ulog pokriva bilo koja 4 broja koja čine kvadrat. Da bi igrač stavio ulog, mora staviti žeton na zajednički kut četiriju brojeva.

Šest brojeva ili Linija (Line) – Ovaj ulog pokriva 6 brojeva, a igrač može staviti ulog na dva susjedna reda.

### Vanjski

Stupac (Column) – Ovaj ulog pokriva 12 brojeva. U ovom se slučaju igrač kladi na 12 brojeva u bilo kojoj od tri horizontalne linije.

Dvanaestica (Dozen) – Ovaj ulog pokriva 12 brojeva. Igrač stavlja ulog na jednu od tri skupine 12 brojeva i može staviti ulog na polja označena kao 1., 2. ili 3.

Mali/Veliki (Low 1-18/High 19-36) – Ovaj ulog pokriva 18 brojeva. Ulog se ne stavlja na 0 jer se ne smatra ni velikim ni malim. Igrač može staviti ulog na prvih 18 (mali) ili zadnjih 18 (veliki) brojeva i staviti ulog na vanjska polja označena brojevima 1 – 18 ili 19 – 36.

Parni/Neparni (Even/Odd) – Igrač se može okladiti na to hoće li dobitni broj biti neparan ili paran odabirom odgovarajućeg polja, NEPARAN ili PARAN. Broj "0" nije ni paran ni neparan.

Crveno/Crno (Red/Black) – Igrač može staviti ulog na polje s crvenim ili crnim dijamentom i tako uložiti na boju dobitnog broja koja će se prikazati na kolu. Broj „0” nije ni crveni ni crni broj.

### **Najave**

Igrač može staviti uloge zvane "najave" na stadion iznad ploče. Brojevi na stadionu ponavljaju brojeve s kola i svaki se dio odnosi na određenu kombinaciju uloga koja se može staviti na njega.

Zero – Brojevi najbliži nuli - 12, 35, 3, 26, 0, 32 i 15. Ulog se sastoji od četiri žetona - tri žetona se stavljaju na razdjelnice i jedan žeton - ravno gore.

Postavljanje žetona:

- 1 žeton na 0/3 podijeljeno
- 1 žeton na 12/15 podijeljeno
- 1 žeton na 26 gore
- 1 žeton na 32/35 podijeljeno

Voisins – Sedamnaest brojeva između 22 i 25 na kolu, uključujući 22 i 25. Jednako stavljenim ulozima.

Postavljanje žetona:

- 2 žetona na skalu 0/2/3
- 1 žeton na 4/7 podijeljeno
- 1 žeton na 12/15 podijeljeno
- 1 žeton na 18/21 podijeljeno
- 1 žeton na 19/22 podijeljeno

- 2 žetona na kut 25/26/28/29
- 1 žeton na 32/35 podijeljeno

Orphelins – Pet žetona stavlja se na četiri dijeljena uloga i jedan izravni.

- 1 žeton na 1 gore
- 1 žeton na 6/9 podijeljeno
- 1 žeton na 14/17 podijeljeno
- 1 žeton na 17/20 podijeljeno
- 1 žeton na 31/34 podijeljeno

Tiers – Dvanaest brojeva na suprotnoj strani kola između 27 i 33, uključujući 27 i 33. Stavlja se 6 žetona na 6 dijeljenih uloga.

- 1 žeton na 5/8 podijeljeno
- 1 žeton na 10/11 podijeljeno
- 1 žeton na 13/16 podijeljeno
- 1 žeton na 23/24 podijeljeno
- 1 žeton na 27/30 podijeljeno
- 1 žeton na 33/36 podijeljeno



**Ulog na susjedne** – Ovim gumbom igrač može birati među susjednim brojevima odabranog broja na kolutu (oni koji se nalaze s bilo koje strane odabranog broja na kolutu) i ulog se automatski stavlja na te susjedne brojeve.

Postavljanje žetona:  
Jednako Izravnom ulogu

Kako bi zajamčio pravednu i zabavnu igru za sve igrače, operater zadržava pravo na određivanje specifičnih ograničenja i smjernica za uloge/oklade. U slučaju stavljanja takvih uloga/oklada, prikazat će se obavijest o odgovarajućem ograničenju.

## Ograničenja

ULOG	MIN ULOG	MAKS ULOG
Jedan broj ili Izravni ulog (Straight-up)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Dva broja ili Dijeljeni ulog (Split)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Tri broja ili Red (Street)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Četiri broja ili Kut (Corner)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Šest brojeva ili Linija (Line)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Stupac (Column)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Dvanaestica (Dozen)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Mali/Veliki (Low 1-18/High 19-36)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Parni/Neparni (Even/Odd)	Configurable per Operator	Configurable per Operator
Crveno/Crno (Red/Black)	Configurable per Operator	Configurable per Operator

Kvar poništava sve isplate i igre.

## Omiljeni uloga



Omogućava igraču da pohrani do 10 prilagođenih uloga ili kombinacija uloga da im može brzo pristupiti dok igra. Da bi igrač iskoristio ovu funkciju, prvo mora staviti ulog na stol/trkalište pa otvoriti izbornik "Omiljeni ulog". Prikazat će se automatsko ime, a igrač će ga moći izmijeniti prije pohranjivanja uloga sa željenim imenom tako da pritisne gumb za spremanje. Igrač može urediti ime uloga u bilo kojem trenutku.

## Posebni uloga

Igrač može staviti sljedeće uloge pritiskom tipke "Omiljeni ulozi".

- FINALE EN PLEIN

Vrsta uloga	Broj žetona koji pokrivaju ulog	Brojevi uloga
Finale 0 en plein	4	0, 10, 20, 30
Finale 1 en plein	4	1, 11, 21, 31
Finale 2 en plein	4	2, 12, 22, 32
Finale 3 en plein	4	3, 13, 23, 33
Finale 4 en plein	4	4, 14, 24, 34
Finale 5 en plein	4	5, 15, 25, 35
Finale 6 en plein	4	6, 16, 26, 36
Finale 7 en plein	3	7, 17, 27

Finale 8 en plein	3	8, 18, 28
Finale 9 en plein	3	9, 19, 29

- FINALES A CHEVAL

Vrsta uloga	Broj žetona koji pokrivaju ulog	Brojevi uloga
Finale a cheval 0/3	4	0/3, 10/13, 20/23, 30/33
Finale a cheval 1/4	4	1/4, 11/14, 21/24, 31/34
Finale a cheval 2/5	4	2/5, 12/15, 22/25, 32/35
Finale a cheval 3/6	4	3/6, 13/16, 23/26, 33/36
Finale a cheval 4/7	4	4/7, 14/17, 24/27, 34
Finale a cheval 5/8	4	5/8, 15/18, 25/28, 35
Finale a cheval 6/9	4	6/9, 16/19, 26/29, 36
Finale a cheval 7/10	3	7/10, 17/20, 27/30
Finale a cheval 8/11	3	8/11, 18/21, 28/31
Finale a cheval 9/12	3	9/12, 19/22, 29/32

- POTPUNI ULOGA

Pokriva sve unutarnje uloge za određeni broj.

Na primjer, potpunim ulogom na broj 9 ulažete 30 žetona (1 - Jedan broj ili Izravni ulog (Straight-up), 6 - Dva broja ili Dijeljeni ulog (Split), 3 - Tri broja ili Red (Street), 8 - Četiri broja ili Kut (Corner), 12 - Šest brojeva ili Linija (Line))

- Potpunim ulogom na broj 0 ulažete 17 žetona.
- Potpunim ulogom na brojeve 1 i 3 ulažete 27 žetona na svaki broj.

- Potpuni ulog na 2 je 36 žetona.
- Potpunim ulogom na brojeve 34 i 36 ulažete 18 žetona na svaki broj.
- Potpuni ulog na 35 je 24 žetona.
- Potpunim ulogom na brojeve iz 1. stupca (od 4 do 31) i brojeve iz 3. stupca (od 6 do 33) ulažete 30 žetona na svaki broj.
- Potpunim ulogom na brojeve iz 2. stupca (od 5 do 32) ulažete 40 žetona na svaki broj.

## Upravljanje igrom

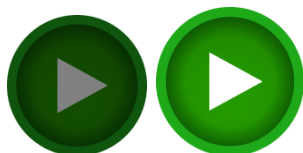
Na zaslonu se pojavljuju sljedeća polja za **Virtual Space Roulette 120x**:

Roulette **0.10 / 4 000.00 EUR**

**Min/Maks. ulog u igri** – U ovom se polju prikazuju postavke za najveći i najmanji dopušteni ulog za ploču.



**Žeton** – Postoji šest žetona s različitim vrijednostima uloga koje igrač može odabrati. Kada igrač odabere neku od mogućih opcija, aktivira prikazanu vrijednost. Kada igrač stavi taj žeton na ploču, može promijeniti vrijednost uloga. Minimalni dopušteni ulog vidljiv je u polju "Min./Maks. ulog u igri".



**Početak** – Ovaj gumb postaje dostupan nakon što igrač stavi ulog. Kada dodirivanja, igra počinje, a kuglice se počinju vrtjeti.





**Zaustavi** – Ovim gumbom zaustavljate kolo, a rezultati se odmah prikazuju.



**Prikupi** – Kada se aktivira gumb "Prikupi", cijeli iznos dobitka prenosi se iz polja "Dobitak" u polje "Saldo".



**Ponovi** – Gumb za ponavljanje postaje dostupan nakon prve igre. Pritisnite ovaj gumb i zamijenite uloge iz prethodne igre.



**Udvostruči** – Ovaj gumb udvostručava vrijednost postojećeg uloga.



**Ponovi** – Gumb za ponavljanje postaje dostupan nakon prve igre. Pritisnite ovaj gumb i zamijenite uloge iz prethodne igre.



**Poništi** – Dodirom ovog gumba igrač može poništiti zadnji ulog ili ukloniti žetone od zadnjeg uloženog prema prvom. Brzim dvostrukim dodir briše sve postojeće oklade.



**Zvuk** – Nakon aktiviranja gumba zvuk igre se uključuje/isključuje, ovisno o prethodnom stanju.



**Kontrola veličine Stol za rulet/Trkalište** – Tipka je dostupna samo u fazi "Bet Please" i može rastegnuti prozor stola za rulet /trkališta i vraća ga u normalno stanje.



**Izlaz** – Aktiviranjem ovog gumba igrač napušta igru i vraća se u predvorje igara.



**Saldo / Denominacija** – Prikazuje iznos dostupan igraču. Svaki put kada se pritisne tipka, vrijednost se mijenja iz gotovine u kredite i obrnuto.

**1 Kredit = 0.10 EUR**



**Dobitak** – Prikazuje iznos osvojen u igri.



**Ulog** – Prikazuje iznos osvojen za trenutačni ulog.



**Zadnjih brojeva zajedno s igrom za više kombinacija** – Kada prvi put ulazite u igru, linija je prazna. Svaki put kad pritisnete gumb Start, bilježi se broj svake runde. Odabirom jednog od brojeva igrač može ponoviti uloge stavljene u odgovarajućoj igri.



**Stol za rulet/Trkalište** – Tipkom mijenjate prikaz zaslona, a igrač bira gdje će staviti ulog, na stol i/ili na trkalište.



**Povijest igara** – Kad pritisnete ovu tipku, prikazuje se prozor s detaljnim informacijama o prethodnim igrama. Ondje igrač može provjeriti svoju povijest igara unatrag najviše 30 dana, vidjeti promjene stanja računa nakon svake transakcije te iznose uloga i dobitaka, vidjeti točno vrijeme svojih uloga kronološkim redoslijedom i vizualni prikaz ishoda svih uloga.

62389981813740863489 / 12:00

**Broj igre i sat** – Na vrhu zaslona za igru igrač također može vidjeti broj igre i sat. Sve vrijednosti iz gornje tablice služe samo kao primjer.

## Automatski ponovni ulog



Funkcija **Automatski ponovni ulog** omogućava igračima da ponove odabrani ulog. Kada je omogućena značajka **Automatski ponovni ulog**, igra ulazi u automatski način u kojem se uloženi automatski stavljaju za određeni broj igara. Nakon dodira tipke od igrača se traži da odabere broj igara za **Automatski ponovni ulog** i zatim pritisne tipku Start. Može se pokrenuti samo ako igrač ima prethodni ili trenutačni ulog, a stanje računa pokriva ulog za prvu rundu. Funkcija **Automatski ponovni ulog** može se u bilo kojem trenutku isključiti klikom tipke "Stop" (tipka je aktivna samo kad je igra u načinu **Automatski ponovni ulog**). Funkcija **Automatski ponovni ulog** zaustavlja se nakon što igrač uđe u značajku **Jackpot Cards**.

## Pravilo dinamičke tablice isplata

Značajka "Dinamička tablica isplata" u ruletu omogućava igraču da odabere različita pravila isplate, a time dobiva i priliku za veće dobitke. Odabrani brojevi, njihov ukupan broj i množitelji isplate biraju se proizvoljno i prikazuju se na ploči odmah nakon početka igre. Dok je aktivna igra s dinamičkim tablicama isplata, svi se dobitni uloženi isplaćuju u skladu s odgovarajućom tablicom isplata.

Sve isplate prikazuju se u nastavku:

30x/60x/90x/120x				
STRAIGHT UP	30x	60x	90x	120x
SPLIT	15x	30x	45x	60x
STREET	10x	20x	30x	40x
CORNER	7.5x	15x	22.5x	30x
BASKET	7.5x	15x	22.5x	30x
LINE	5x	10x	15x	20x
COLUMN	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x	2x

## Značajka Jackpot Cards

Igra Jackpot Cards značajka je koja nasumično postaje dostupna za vrijeme bilo koje igre u kojoj ona postoji.

Jackpot Cards je značajka igre na četiri razine. Svaka razina ilustrirana je određenom bojom igraće karte:

- TREF – 1. razina (najniža razina);
- KARO – 2. razina;
- HERC – 3. razina;
- PIK – 4. i najviša razina.

Svaki iznos i valuta razine Jackpot Cards prikazana je na desnoj strani simbola odgovarajuće boje igraće karte.

Doprinosi svim razinama izračunavaju se na temelju postotka uloga igrača. Od uloga igrača ne oduzima se nikakav iznos.

- **AKTIVIRANJE**

Značajka Jackpot Cards može se proizvoljno pokrenuti nakon završetka jedne igre, a svi dobici koji nastanu u njemu, ako do njih dođe, prikupljaju se. Kada se aktivira igra Jackpot Cards, igrač će sigurno osvojiti jednu od razina značajke.

Igra Jackpot Cards odvija se iznad osnovne igre i ne zatvara je. Po završetku, upravljanje se vraća na igru koja je odigrana prije aktiviranja Jackpot Cards.

- **PRAVILA I KONTROLE**

Nakon aktiviranja, igrač će biti prebačen na značajku igre Jackpot Cards s prikazanim poljem 12 licem prema dolje okrenutih karata. Igrač bira karte dodirivanjem zaslona dok ne otkrije 3 jednaka simbola boje karte. Dodijeljena razina igre Jackpot Cards odgovara otkrivenoj boji. Osvojeni iznos odgovara prikupljenom iznosu u trenutku otkrivanja posljednjeg istog simbola. Za završetak igre Jackpot Cards igrač može dodirnuti gumb "Prikupi" i tako dodati dobitke iz značajke igre ukupnom saldu.

Igrači imaju nasumičnu mogućnost da osvoje bilo koju razinu značajke kvalifikacijskim ulogom, svaki put kad otvore Jackpot Cards.

- **Kvalificirane oklade: Configurable per Operator**

Na svim položajima na tablici može se pokrenuti igra Jackpot Cards, osim na poljima Parni/Neparni, Crveno/Crno i Niska/Visoka i ako se ti ulozi u isto vrijeme stave na oba polja za bilo koji par.

- **SPORA INTERNETSKA VEZA I PREKID VEZE**

Spora internetska veza može prouzročiti kašnjenje i prikaz zastarjelih vrijednosti nagrade.

Značajka Jackpot Cards podržava vraćanje u slučaju prekida veze.

Ako se igra prekine zbog gubitka veze, sljedeći put kad igrač pristupi igri nezavršena igra automatski se nastavlja u stanju u kojem je prekinuta u trenutku neposredno prije prekida.

- **DOBITNICI**

Ako bude dodijeljen bilo koji dobitak u značajki Jackpot Cards, svi igrači koji igraju značajku Jackpot Cards dobit će obavijest o tome na zaslonu.

## **Prekid igre**

- **Oporavak igre**

Ako se igra prekine zbog gubitka veze, sljedeći put kad igrač pristupi igri nezavršena igra automatski se nastavlja u stanju u kojem je prekinuta u trenutku neposredno prije prekida.

- **Otkazivanje**

Ako je igra otkazana neovisno o volji igrača, smatra se da je trenutak otkazivanja kraj igre. Sav prikupljeni iznos automatski se vraća igraču.

## **Povrat igraču**

Optimalni povrat igraču u ovoj je igri 97.30%.