

## PRAVIDLÁ HRY č. 2026/3060

### Apollo Mines

Hra Apollo Mines je hazardná hra typu Crash Game na výhernom prístroji prevádzkovaná ako internetová hra v internetovom kasíne. Cieľom hazardnej hry je po vložení stávky a aktivovaní hry prostredníctvom tlačidla **ŠTART** odhaliť dľaždice v hernom poli o veľkosti 5 x 5 a nájsť symboly **DIAMANT**, pričom je potrebné vyhnúť sa symbolom **MÍNA**. Herné pole pozostáva z dvadsiatich piatich interaktívnych dľaždíc usporiadaných do štvorca, pričom jednotlivé dľaždice ukrývajú symbol **DIAMANT** alebo symbol **MÍNA**. Herné kolo sa ukončí odhalením všetkých symbolov **DIAMANT**, čím vzniká nárok na príslušnú výhru, alebo odhalením symbolu **MÍNA**, čím herné kolo bez vzniku nároku na výhru zaniká. Výsledok hazardnej hry závisí úplne alebo čiastočne od náhody. Hráč je oprávnený kedykoľvek počas herného kola ukončiť hru a vzniká mu nárok na výhru vo výške aktuálne zobrazenej hodnoty. Každý hráč sa zúčastňuje samostatnej hazardnej hry.

Hra je prístupná aj prostredníctvom mobilnej verzie, pričom pravidlá hry, stávky a výhry sú totožné s verziou hry pre počítače. V prípade zobrazenia na mobilnom zariadení, môže byť rozloženie ovládacích a informačných prvkov prispôbené danému zariadeniu.

#### Hlavné ovládacie a informačné prvky

Na spodnej časti obrazovky sa nachádzajú informačné polia **KREDIT**, ktoré zobrazuje finančné prostriedky hráča, **STÁVKA**, ktoré zobrazuje výšku celkovej stávky, a **VÝHRA/POSLEDNÁ VÝHRA**, ktoré zobrazuje aktuálnu alebo poslednú dosiahnutú výhru, ako aj ovládacie tlačidlá **MENU**, **REPRODUKTOR**, **AUTOŠTART**, **ŠTART**, **MINCE** a **HISTÓRIA**. Tlačidlo **MENU**, znázornené tromi vodorovnými čiarami, obsahuje informácie o hre, výhernú tabuľku, nastavenia hry, históriu hier, nastavenie stávky a možnosť návratu do zoznamu hier, pričom tlačidlo **REPRODUKTOR** umožňuje zapnutie alebo vypnutie zvukov. Tlačidlo **AUTOŠTART** môže byť aktivovaná po kliknutí tlačidla **AUTOŠTART MRIEŽKA**, cez ktoré si hráč môže nastaviť jednotlivé polia, ktoré budú odhalené cez automatické hranie. Po vybratí jednotlivých polí si hráč môže cez tlačidlo **AUTOŠTART** nastaviť počet točení alebo možnosť do minútia kreditu, pričom nastavenie konkrétneho počtu točení je aj dostupné prostredníctvom tlačidla **MENU** v časti **NASTAVENIE HRY**, znázornenej symbolom ozubeného kolesa. Hráč má možnosť zrušiť automatické hranie cez tlačidlo **X**. Pod herným polom sa nachádza pole s červenou bombou a dvomi tlačidlami **+** a **-**, ktoré nastavujú počet mín, ktoré sú skryté pod dľaždicami herného poľa. Tlačidlo **ŠTART** slúži na spustenie jednej hazardnej hry, tlačidlo **MINCE** umožňuje nastavenie výšky stávky a tlačidlo **HISTÓRIA** umožňuje zobrazenie histórie hrania hráča. Návrat do hry je možný prostredníctvom tlačidla **SPÄŤ**, znázorneného šípku doprava. Po prvej výhernej hazardnej hre sa na obrazovke zobrazí tlačidlo **HISTÓRIA**, ktoré po kliknutí zobrazí históriu hráča.

#### Nastavenie hodnoty stávky

Hodnota celkovej stávky na jedno točenie sa zobrazuje v eurách v spodnom poli **STÁVKA**, ktorá sa dá meniť tlačidlom **MINCE** v rozsahu nastavenej minimálnej a maximálnej stávky.

#### Priebeh hry

Pred začiatkom herného kola hráč stanoví výšku stávky a zvolí počet symbolov **MÍNA**, čím sa zároveň určí príslušný násobiteľ stávky. Počet symbolov **MÍNA** si hráč môže zvoliť v rozmedzí 2 až 20 v ponuke vedľa herného poľa. Herné kolo sa začína aktiváciou tlačidla **ŠTART**, na základe čoho dôjde k otočeniu náhodne vybranej dľaždice, alebo priamym označením konkrétnej dľaždice v hracom poli. Ak je po otočení dľaždice odkrytý symbol **DIAMANT**, ďalšie otáčania dľaždíc v rámci daného herného kola sa realizujú bez navýšenia stávky. Počas herného kola je možné využiť tlačidlo **VYPLATIŤ**, čím vzniká nárok na vyplatenie aktuálne dosiahnutej výhry podľa zvýrazneného stupňa pyramídy, alebo pokračovať v odkrývaní ďalších dľaždíc. Funkcia **AUTOŠTART MRIEŽKA** umožňuje pred začiatkom herného kola označiť viacero dľaždíc, ktoré budú následne otočené jedným úkonom. Označené dľaždice sú graficky vyznačené. Označenie je možné pred začiatkom herného kola kedykoľvek zrušiť opätovnou aktiváciou príslušného tlačidla. Herné kolo sa ukončí odkrytím symbolu **MÍNA**, využitím predčasného vyplatenia výhry alebo odkrytím všetkých symbolov **DIAMANT** nachádzajúcich sa v hracom poli.

**Výhry**

Hráč sa kedykoľvek po prvom nájdenom symbole **DIAMANT** počas priebehu hazardnej hry môže rozhodnúť nepokračovať v nachádzaní ďalších symbolov **DIAMANT** a vyplatiť svoju aktuálne dosiahnutú a zvýraznenú výhru tlačidlom **VYPLATIŤ**. Násobiteľ jednotlivých dlaždíc závisí od nastaveného počtu **MÍN** v hernom poli. Hráč svoju výhru prehráva ak odhalí **MÍNU**. Hodnota výhry je automaticky zaokrúhlená a zobrazená s 2 desatinnými miestami nadol. V prípade že hráč nájde symbol **DIAMANT** v poslednom pozícii herného poľa, výhra bude automaticky pripočítaná do kreditu hráča a herné kolo sa ukončuje.

**Prerušenie hry**

Ak hráč vloží stávkou a následne sa odhlási/odpojí z hry, všetky aktuálne akceptované stávky zostanú v platnosti a počas absencie hráča zostávajú nemenné. Ak sa vráti do hry, môže ďalej pokračovať.

**Herné limity:**

Minimálna stávka do hry:	<b>0,10 €</b>
Maximálna stávka do hry:	<b>50,00 €</b>
Maximálna výhra z hry:	<b>500 000,00 €</b> (10 000 násobiteľ celkovej stávky)