

Pravilnik Nsoft igara

Lucky Six

Klađenje na brojeve Lucky six predstavlja virtuelnu igru klađenja na brojeve, odnosno kompjuterski generisani događaj, čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG random number generator).

Lucky six nudi učesnicima 48 brojeva gde se u svakom kolu generiše 35 nasumično izabranih brojeva podeljenih u 8 grupa po 6 brojeva. Svaka grupa je označena posebnom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom.

Raspored boja:

1. Crvena grupa brojeva: 1, 9, 17, 25, 33, 41
2. Zelena grupa brojeva: 2, 10, 18, 26, 34, 42
3. Plava grupa brojeva: 3, 11, 19, 27, 35, 43
4. Ljubičasta grupa brojeva: 4, 12, 20, 28, 36, 44
5. Braon grupa brojeva: 5, 13, 21, 29, 37, 45
6. Žuta grupa brojeva: 6, 14, 22, 30, 38, 46
7. Narandžasta grupa brojeva: 7, 15, 23, 31, 39, 47
8. Crna grupa brojeva: 8, 16, 24, 32, 40, 48

Jedna runda traje 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva odnosno prikaza izvlačenja i objave rezultata.

Lucky Six nudi 48 brojeva (u rasponu od 1 do 48) od kojih Učesnik bira 6 različitih brojeva. Tokom runde virtuelne igre klađenja, od ponuđenih 48 brojeva nasumično se generiše njih 35. Ukoliko se među navedenih 35 nalazi 6 brojeva odabranih od strane Učesnika, Učesnik ostvaruje dobitak jednak množenjem uplata/uloga i koeficijenta naznačenog uz poslednji pogođeni broj.

Vrste opklada u virtuelnoj igri „Lucky six“

- Šest brojeva jedna boja: Učesnik pogađa boje generisane grupe brojeva. Učesnik će ostvariti dobitak ukoliko tokom runde bude generisano 6 brojeva iste boje, odnosno, odnosno boje prethodno odabrane od strane Učesnika;

- Par/Nepar u prvih pet: Učesnik pogađa hoće li u prvih pet generisanih brojeva biti više parnih ili neparnih brojeva;
- Prvi broj par/nepar: Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj runde biti paran ili neparan;
- Zbroj prvih 5 brojeva (-122,5+): Učesnik pogađa hoće li zbir prvih pet generisanih brojeva u rundi biti manji ili veći od 122,5.;
- Prvi broj (-24,5+): Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj u rundi biti manji ili veći od 24,5.
- Boja prvog broja: Učesnik pogađa boju prvog generisanog broja u rundi. Učesnik ima mogućnost odabira jedne, dve ili četiri boje.
- Broj izvučen među prvih pet: Učesnik pogađa hoće li odabrani broj biti među prvih pet generisanih brojeva u rundi.
- Sistemsko klađenje: Učesnik može odabrati više od 6 brojeva od ponuđenih 48, odnosno Učesnik može odabrati 7, 8, 9 i 10 brojeva, čime formira unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Za ostvarivanje dobitka Učesnik mora pogoditi minimalno 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. Prema povećanju odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija: 1. za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7; 2. za sistem 6/8 mogući broj kombinacije je 28; 3. za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84; 4. za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210. U Sistemskom klađenju dobitak se obračunava tako što se ukupna uplata/ulog množi sa koeficijentom naznačenim uz poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije.
- Klađenje unapred: Učesnik može odigrati bilo koju opkladu (standardnu, specijalnu, sistemsku) do 10 rundi unapred. U ovom slučaju, svaka opklada se tretira kao zasebna opklada.

Minimalni iznos koji Učesnik može uplatiti za klađenje na virtuelnu igre je 10,00 dinara

Maksimalni iznos koji Učesnik može uplatiti za klađenje na virtuelne igre je 50.000,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitaka Učesniku je 10.000.000,00 dinara

Lightning Lucky Six

U igri Lightning Lucky Six izvlači se 35 kuglica od 48. Da bi opklada bila dobitna, morate pogoditi 6 kuglica od 35 izvučenih. Iznos dobitka zavisi od pozicije kada su izvučene kuglice, odnosno kada je izvučena šesta kuglica sa opklade za minimalni dobitak.

Lightning Lucky Six možete igrati na sledeći način: za standardnu opkladu odaberite 6 kuglica, a za sistem od 7 do 10. Odaberite "Ukupan ulog" i pritisnite dugme "Uplata". Dobićete potvrdu i vaša opklada će se prikazati na listi "Aktivne opklade". Opklade možete staviti do 3 sekunde pre početka izvlačenja. Za igranje sistemske opklade odaberite više od 6 brojeva.

Bonus

Zvezda je bonus simbol. Ako jedna od odabranih kuglica bude na polju gde je zvezdica i opklada bude dobitna, dobitni iznos će se pomnožiti sa manjim faktorom (Kvota 1.20). Ako odabrane kuglice slete na obe zvezdice, dobitni iznos će se pomnožiti sa većim faktorom (Kvota 4.00). Ako opklada nije dobitna, nema bonusa.

Minimalni ulog: 10.00 RSD

Maksimalni ulog: 50,000.00 RSD

Lucky X

Lucky X je igra na sreću u kojoj je igraču ponuđeno 50 brojeva, od kojih se 36 nasumično izvlači u jednoj rundi. Brojevi su podeljeni u 5 grupa po 10 brojeva. Svaka grupa označena je određenom bojom: crvenom, plavom, zelenom, žutom, ljubičastom, na sledeći način:

1. Crvena grupa brojeva: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46
2. Plava grupa brojeva: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47
3. Zelena grupa brojeva: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48
4. Žuta grupa brojeva: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49
5. Ljubičasta grupa brojeva: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

Jedna Lucky X runda traje 5 minuta i sastoji se od najave, izvlačenja brojeva (prikaza izvlačenja) i objave rezultata klađenja.

STANDARDNE OPKLADNE

Igrači izborom količine brojeva određuju koji tip standardne opklade igraju. Koliko brojeva odaberu, taj tip igre su odigrali. Pravila su sledeća:

Tip opklade 1

Ako igrač odabere samo 1 broj od 50, igra tip opklade jedan. Ovaj tip opklade važi za prvih 9 brojeva u nizu izvučenih brojeva. Ako igrač igra ovaj tip opklade i jedan od izvučenih brojeva bude njegov, dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon 9 izvučenih brojeva, tip opklade 1 se završava i naredni brojevi (od 10 do 36) ne važe za ovaj tip opklade!

Tip opklade 2

Ako igrač odabere samo 2 broja od 50, igra tip opklade dva. Ovaj tip opklade važi za prvih 18 brojeva u nizu izvučenih brojeva. Ako igrač igra ovaj tip opklade i oba njegova broja budu izvučena, njegov dobitak

se određuje prema tablici isplate. Nakon 18 izvučenih brojeva, tip opklade 2 se završava i naredni brojevi (od 19 do 36) ne važe za ovaj tip opklade!

Tip opklade 3

Ako igrač odabere samo 3 broja od 50, igra tip opklade tri. Ovaj tip opklade važi za prvih 25 brojeva u nizu izvučenih brojeva. Ako igrač igra ovaj tip opklade i sva tri njegova broja budu izvučena, njegov dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon 25 izvučenih brojeva, tip opklade 3 se završava i naredni brojevi (od 26 do 36) ne važe za ovaj tip opklade!

Tip opklade 4

Ako igrač odabere samo 4 broja od 50, igra tip opklade četiri. Ovaj tip opklade važi za prvih 31 brojeva u nizu izvučenih brojeva. Ako igrač igra ovaj tip opklade i sva četiri njegova broja budu izvučena, njegov dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon 31 izvučenog brojeva, tip opklade 4 se završava i naredni brojevi (od 32 do 36) ne važe za ovaj tip opklade!

Tip opklade 5

Ako igrač odabere samo 5 brojeva od 50, igra tip opklade pet. Ovaj tip opklade važi za prva 34 broja u nizu izvučenih brojeva. Ako igrač igra ovaj tip opklade i svih 5 izabranih brojeva budu izvučeni, njegov dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon 34 izvučena broja, tip opklade 5 se završava i naredni brojevi (od 35 do 36) ne važe za ovaj tip opklade!

Tip opklade 6/7/8/9/10

Za ove tipove opklada važe ista pravila. Ako igrač odabere 6 do 10 brojeva od 50, igra pripadajući tip opklade. Ovi tipovi opklada važe za svih 36 brojeva u nizu. Ako igrač igra jedan od ovih tipova opklada i svi odabrani brojevi budu izvučeni, njegov dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon svih izvučenih brojeva, tip opklade 6/7/8/9/10 se završava.

Igrač ostvaruje dobitak koji je jednak kvoti pomnoženoj sa ulogom. Dobitna kvota se nalazi u tablici na preseku Kolone koja određuje tip igre, i mesta na kome je izvučen broj koji kompletira dobitnu kombinaciju.

DOBITAK

Dobitak je jednak kvoti pomnoženoj sa ulogom. Dobitna kvota se nalazi na preseku Kolone koja određuje tip igre, i mesta na kome je izvučen broj koji kompletira dobitnu kombinaciju.

Tablica isplate - Brojevi koji idu u vodoravnom nizu predstavljaju "broj odigranih kuglica" a brojevi nanizani uspravno predstavljaju "broj izvučenih kuglica".

1	9										
2	8	100									
3	7	40	200								
4	6	15	100	1000							
5	5	14	80	200	5000						
6	4	13	70	80	1000	10000					
7	3	12	50	60	500	5000	20000				
8	2	11	40	50	400	2500	10000	30000			
9	1	10	30	40	300	1500	5000	10000	50000		
10		9	20	30	200	1000	2500	5000	20000	100000	
11		8	15	25	100	700	2000	4000	10000	50000	
12		7	14	20	90	500	1000	3000	5000	40000	
13		6	13	19	70	250	700	2000	3000	20000	
14		5	12	18	50	200	500	1000	2000	10000	
15		4	11	17	45	100	400	900	1000	5000	
16		3	10	16	40	90	300	800	900	3000	
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2500	
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1500	

19	7	13	20	60	90	500	600	1000
20	6	12	15	50	80	100	400	600
21	5	11	14	40	70	90	300	500
22	4	10	13	30	60	80	250	400
23	3	9	12	25	50	70	200	300
24	2	8	11	15	45	60	150	250
25	1	7	10	14	40	50	100	200
26		6	9	13	35	45	90	150
27		5	8	10	25	40	80	100
28		4	7	9	20	35	70	90
29		3	6	8	15	30	60	80
30		2	5	7	12	25	50	70
31		1	4	6	10	20	40	60
32			3	5	8	15	30	50
33			2	4	6	10	20	40
34			1	3	4	9	10	30
35				2	3	8	9	20
36				1	2	3	4	10

Next Six

Next six je igra klađenja koja nudi Igračima 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično izvlači 35 brojeva. Brojevi su podeljeni u 6 grupa, svaka grupa sadrži 8 brojeva.

Svaka grupa je označena drugom bojom, prema sledećem rasporedu:

Plava – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Zelena – 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Ljubičasta – 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

Crvena – 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32

Narandžasta – 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

Crna – 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

Kuglice se izvlače iz bubnja i ne vraćaju se u bubanj dok ne završi cela runda. Pre nego što se izvuče kuglica, na prikazu su dostupne različite opklade za sledeću kuglicu i sledećih šest kuglica. Ishodi elektronske igre klađenja, odnosno ishodi ponuđenih standardnih, specijalnih i sistemskih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi.

Vrste opklada u virtuelnoj igri Next six:

- Sledeća kuglica: Učesnik pogađa broj sledeće kuglice. Pre izvlačenja kuglice, opklade se odnose na ishod sledeće kuglice. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju;
- Sledeće dve kuglice: Učesnik pogađa sledeća dva broja u izvlačenju, u bilo kom redosledu. Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na ishod sledeće dve izvučene kuglice. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju.
- Jedna u sledećih šest: Pre izvlačenja sledeće kuglice, opklada se odnosi na to da li će odabrani broj biti izvučen u sledećih šest kuglica. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju;
- Dve u sledećih šest: Pre izvlačenja nove kuglice, opklada se odnosi na to da li će dva odabrana broja biti izvučena u sledećih šest kuglica. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučenog broja;
- Tri u sledećih šest: Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će odabrana tri broja biti izvučena u sledećih šest kuglica. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučenog broja;
- Sledeća kuglica par/nepar: Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će sledeća kuglica biti parna ili neparna. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja parnih i neparnih kuglica u bubnju;
- Boja sledeće kuglice: Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na boju sledeće kuglice. Dostupno je šest boja a klađenje je moguće samo na preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubnju. Ako u bubnju nema više kuglica neke boje, opklada će biti nedostupna:

- Više parnih/neparnih u sledećih šest: Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će u sledećih šest izvučenih kuglica biti više parnih ili neparnih brojeva, ili će biti isti broj parnih i neparnih brojeva. Za klađenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučene kuglice.