

Pravila Nsoft

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 gdje se u svakom kolu generiše 35 nasumično izabranih brojeva podjeljenih 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 posljednji 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, 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;
- Zbir 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, dvije 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 unaprijed 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 posljednji pogođeni broj dobitne kombinacije.

- Klađenje unaprijed: Učesnik može odigrati bilo koju opkladu (standardnu, specijalnu, sistemsku) do 10 rundi unaprijed. U ovom slučaju, svaka opklada se tretira kao zasebna opklada.

Maksimalan broj opklada na jednom tiketu je **10**.

Bonus

Na prikazu 35 brojeva koji se tokom kola generišu nalaze se i 2 (dva) slikovna simbola (u daljem tekstu: Simbol). Simbol omogućuje igraču bonus kvotu u sljedećim slučajevima:

- **Ako šesti broj** iz kombinacije pogodi zlatni bonus simbol, primjenjuje se **bonus x2**.
- **Ako šesti broj** pogodi zlatni bonus simbol i bilo koji od preostalih pet brojeva pogodi plavi bonus simbol, primjenjuje se **bonus x4**.

Pozicija Simbola na navedenom prikazu ishod je nasumičnog odabira i ne može se unaprijed predvidjeti.

Bonus runda

Bonus runda se aktivira nasumično. Tokom bonus runde, svi dobici ostvareni u toj rundi povećavaju se za određeni postotak.

Minimalna uplata po opkladi je **0,50 KM**.

U slučaju sistemskog klađenja minimalna uplata po izvlačenju iznosi **0,01 KM po kombinaciji**.

Maksimalna uplata po opkladi iznosi **100,00 KM**.

Maksimalni dobitak koji učesnik može ostvariti po opkladi je **100.000,00 KM**.

TRKE PASA NSOFT (Greyhound Races)

„Trke pasa – Greyhound races“ predstavlja igru klađenja zasnovanu na simulaciji stvarnih događaja trka pasa ili snimljenim događajima trka pasa, pri čemu se za odabir događaja koristi Generator slučajnih brojeva (RNG).

Klađenje se odvija na način da se igraču omogućava klađenje na ishod simulacije stvarnih događaja trka pasa ili snimljenih trka pasa koje se nude kroz standardne i posebne vrste opklada.

U ovoj igri igračima se nudi simulirani stvarni ili snimljeni događaj trke u kojem svaka pojedinačna runda uključuje 6 ili 8 pasa (u daljem tekstu: takmičari). Svaki takmičar je označen određenim brojem, u rasponu od 1 do 6, odnosno od 1 do 8. Jedna trka u prosjeku traje 3 minute i 45 sekundi, a sastoji se od najave trke, prikaza i objave rezultata.

Prilikom klađenja na trke igrači mogu izabrati sljedeće igre (opklade):

- **Pobjednik** – igrač pogađa da li će izabrani takmičar pobijediti, odnosno prvi preći ciljnu liniju ispred ostalih takmičara.
- **Prognoza** – igrač pogađa plasman prva dva takmičara. Igrač bira dva takmičara na način da prvi izabrani takmičar treba prvi proći kroz cilj, a drugi izabrani takmičar drugi. Ako se tačno pogodi redoslijed prva dva takmičara, dobitak se određuje množenjem odgovarajućeg koeficijenta za izabrani poredak i uplaćenog iznosa/depozita.
- **Obrnuta prognoza** – ova opklada omogućava igraču da pogodi više različitih kombinacija prognoze na jednom tiketu. Svaka kombinacija podliježe posebnoj uplati/depozitu, a minimalna uplata/depozit na tiketu povećava se proporcionalno broju odigranih kombinacija prognoze.
- **Pobjednik Par/Nepar** – igrač pogađa da li će broj pobjedničkog takmičara biti paran ili neparan.
- **Pobjednik Nizak/Visok (Winner Low/High)** – igrač pogađa da li će broj pobjedničkog takmičara biti niži ili viši od postavljene granice. Granice se određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).
- **Zbir prva dva (Sum First Two)** – igrač pogađa da li će zbir brojeva takmičara koji su završili na prvom i drugom mjestu biti manji ili veći od unaprijed postavljene granice. Granice se određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).
- **Zbir prva tri (Sum First Three)** – igrač pogađa da li će zbir brojeva takmičara koji su završili na prvom, drugom i trećem mjestu biti manji ili veći od unaprijed postavljene granice. Granice se

određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).

- **Plasman (Place)** – igrač može pogađa da li će izabrani takmičar biti jedan od prva dva takmičara koji će preći ciljnu liniju.

- **Prikaz (Show)** – igrač može pogađa da li će izabrani takmičar biti jedan od prva tri takmičara koji će preći ciljnu liniju

- **Bez plasmana (Not Place)** – igrač pogađa koji takmičar neće biti jedan od prva dva takmičara koji će preći ciljnu liniju

- **Bez prikaza (Not Show)** – igrač pogađa koji takmičar neće biti jedan od prva tri takmičara koji će preći ciljnu liniju

- **Bez pobjede (Not Winner)** – igrač može pogađa koji takmičar neće pobijediti, odnosno neće prvi preći ciljnu liniju

Minimalna uplata po opkladi je **0,50 KM.**

Minimalna uplata po kombinaciji iznosi **0,50 KM**

Maksimalna uplata po opkladi iznosi **500,00 KM.**

Maksimalni dobitak koji učesnik može ostvariti po opkladi je **20.000,00 KM.**