



Autor

Connor Blinnman

Denumirea documentului

GRS1654-3-Chronos Joker Rules and Settings

Data

2022-02-16 3:09 PM

Clasa de
informații

PRIVAT

Numărul ediției

A

Aprobat de

Michael Rivero

Deținut de

Martin Zettergren

Chronos Joker

Chronos Joker este un joc video slot cu 3 role și 3 simboluri pe fiecare rolă. Toate simbolurile pot să apară în stivă și un MULTIPLICATOR se poate activa la ORICE rotire. MULTIPLICATORUL se va aplica tuturor câștigurilor din rotirea individuală respectivă.

Apariția stivelor de 3 simboluri identice pe oricare 2 role va iniția o secvență re-spin. Tipul de secvență re-spin inițiată depinde de MULTIPLICATORUL care este activ. Secvența re-spin va roti doar rola care nu conține o stivă de 3 simboluri identice. Simbolul WILD înlocuiește orice simbol. Dacă ar exista posibilitatea de re-spin pentru două role diferite, atunci rola cu simbolul cu cea mai mică valoare va face re-spin.

Un re-spin va fi inițiat pe rola rămasă dacă nu este activ niciun multiplicator. În timp ce are loc un re-spin, există șansa de a se activa MULTIPLICATORUL. Aceasta va iniția un tip de secvență re-spin în funcție de MULTIPLICATORUL activat în timpul re-spin.

Rotiri în Viitor vor fi inițiate dacă MULTIPLICATOR este X2. Cu fiecare re-spin ulterior, MULTIPLICATORUL va crește la maximum X10, în ordinea următoare: X3, X4, X5, X10. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Rotiri în Prezent vor fi inițiate dacă MULTIPLICATORUL este X3, X4 sau X5. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Rotiri în Trecut vor fi inițiate dacă MULTIPLICATOR este X10. Cu fiecare re-spin ulterior, MULTIPLICATORUL va scădea la minimum X2, în ordinea următoare: X5, X4, X3, X2. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Super Rotiri în Viitor vor fi inițiate dacă SUPER MULTIPLICATOR este X4. Cu fiecare re-spin ulterior, SUPER MULTIPLICATOR va crește la maximum X20, în ordinea următoare: X6, X8, X10, X20. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Super Rotiri în Prezent vor fi inițiate dacă SUPER MULTIPLICATOR este X6, X8 sau X10. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Super Rotiri în Trecut vor fi inițiate dacă SUPER MULTIPLICATOR este X20. Cu fiecare re-spin ulterior, SUPER MULTIPLICATOR va scădea la minimum X4, în ordinea următoare: X10, X8, X6, X4. Re-spins vor continua până când există un câștig.

Șansa să fie inițiată o secvență Super Rotiri apare doar când toți MULTIPLICATORII sunt dublați la începutul unei rotiri sau re-spin; SUPER MULTIPLICATOR.



Desktop

GID	chronosjoker
ID joc	389
Versiune	1.0



Mobil

GID	chronosjokermobile
ID joc	100389
Versiune	1.0



Model matematic

Numărul de role:	3
Număr de monede:	Fixă 1
Numărul de linii de plată:	Fixă 5
Denumiri ¹ :	0.01, 0.02, 0.03, 0.04, 0.05, 0.06, 0.07, 0.08, 0.09, 0.10, 0.15, 0.20, 0.24, 0.30, 0.40, 0.50, 0.60, 0.70, 0.80, 0.90, 1.00, 1.50, 2.00, 3.00, 4.00, 5.00, 6.00, 7.00, 8.00, 9.00, 10.00, 15.00, 20.00 Valorile implicite sunt îngroșate.
Pariu minim (*):	€0.05
Pariu maxim (*):	€100.00
Expunere maximă (*):	160000
Probabilitatea expunerii maxime:	3,68011E-07
Volatilitate:	6 MEDIE
Suport joc gratuit:	DA

Configurații RTP					
implicit ¹	96	94	91	87	84
96.54%	96.54%	94.57%	91.56%	87.53%	84.52%

¹Valorile implicite pot varia în funcție de piață.

Tabel de plăți

Tabelul de plăți reprezentat ca valoare „x pariu total”.

Simbol	X3
WILD	16
HP4	4
HP3	3
HP2	2
HP1	1.4
LP4	1
LP3	0.8
LP2	0.6
LP1	0.4

Simboluri

Simbol	Imagine	Simbol	Imagine
WILD		LP4	
HP4		LP3	
HP3		LP2	
HP2		LP1	
HP1			

Reguli și setări standard pentru cazino

CALCULUL CÂȘTIGURILOR ȘI PARIURI:

- 1) Câștigurile maxime includ pariul inițial și se bazează pe pariurile implicite pentru jocuri
- 2) Valorile subliniate și îngroșate sunt setări implicite
- 3) Setările implicite pot fi modificate de operator
- 4) Dacă setările/pariurile implicite sunt modificate, câștigurile maxime vor fi, de asemenea, modificate

MONEDĂ:

- 1) Toate valorile monedelor se referă la un multiplicator monetar de 1, care este precis pentru EUR, USD și GBP.
- 2) Pentru alte monede poate fi utilizat un alt multiplicator. De exemplu: SEK are multiplicator monetar 10. Prin urmare, toate valorile legate de monedă trebuie înmulțite cu 10 pentru SEK. Adică 10 € = 10 \$ = 10 £ = 100 SEK.
- 3) Toate monedele sunt marcate cu un asterisc (*) lângă legendă în toate tabelele.