



Autor
Connor Blinman
Desemnarea documentului
Regulile și setările jocului – Chronos Joker

Data
2019-10-16

Clasă de informații
Proprietate

Număr ediție
R
Aprobat de
ÎN AȘTEPTARE
Deținută de
Martin Zettergren

Chronos Joker

Chronos Joker este un slot video cu 3 role, cu 3 simboluri pe fiecare rolă. Toate simbolurile pot apărea stivuite și un multiplicator se poate activa pe orice rotire. MULTIPLICATORUL se va aplica tuturor câștigurilor din acea rotire individuală.

Stivele de aterizare de 3 simboluri identice pe oricare 2 role vor declanșa o caracteristică de re-rotire. Tipul de caracteristică de re-spin declanșat depinde de ceea ce este activ MULTIPLICATOR. Re-spin-ul va roti doar rola care nu conține o stivă de 3 simboluri identice. WILD va înlocui orice simbol. Dacă este posibilitatea ca două role diferite să se rotească, atunci rola simbolului cu cea mai mică valoare se va roti din când în când.

O re-rotire se va declanșa pe rola rămasă dacă nu este activ niciun multiplicator. Pe măsură ce are loc re-rotirea, există o șansă pentru activarea unui MULTIPLICATOR. Tlui va declanșa un tip de re-spin caracteristică depinde de ceea ce multiplicator activat în timpul re-spin.

Rotirile viitorului se vor declanșa dacă multiplicatorul este X2. Cu fiecare re-rotire ulterioară, MULTIPLICATORUL va crește la maximum x10, înordinea următoare: X3, X4, X5, X10. Re-rotirile vor continua până când va exista o victorie.

Rotirile prezentului se vor declanșa dacă multiplicatorul este X3, X4 sau X5. Re-rotirile vor continua până când va exista o victorie.

Rotirile trecutului se vor declanșa dacă multiplicatorul este X10. With fiecare ulterior re-spin multiplicatorul va scădea la un maxim de X2, în următoarea ordine: X5, X4, X3, X2. Re-rotirile vor continua până când va exista o victorie.

Super Rotirile Viitorului se vor declanșa dacă MULTIPLICATORUL este X4. Cu fiecare re-rotire ulterioară, multiplicatorul va crește la maximum x20, în următoarea ordine: X6, X8, X10, X20. Re-rotirile vor continua până când va exista o victorie.

Super Rotirile Prezentului se vor declanșa dacă MULTIPLICATORUL este X6, X8 sau X10. Re-Spins va continua până când există o victorie.

Super Spins din trecut va declanșa în cazul în care multiplicatorul este X20. Cu fiecare re-rotire ulterioară, MULTIPLICATORUL va scădea la maxim de X4, în următoarea ordine: X10, X8, X6, X4. Re-rotirile vor continua până când va exista o victorie.

Șansa ca o caracteristică Super Rotiri să se declanșeze apare doar atunci când toți multiplicatorii sunt dublați la începutul unei rotiri sau al unei rotiri.

Desktop

Gid	chronosjoker
ID joc	389
Versiune	1.0



Mobile

Gid	chronosjokermobile
ID joc	100389
Versiune	1.0



Model de matematică

Număr de role:	3
Număr de monede:	1 (fix, 1 pe linie de plată, nu este vizibil pentru jucător)
Număr de linii de plată::	5 (fix)
Denumiri¹:	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 aldine.
Pariu minim (*):	0.05
Pariu maxim (*):	100.00
Expunere maximă (*):	160000
Probabilitatea expunerii maxime:	3.68011E-07
Volatilitate:	6 MEDIU
Suport gratuit pentru jocuri:	da

Revenire la configurațiile Playerului					
RTP implicit ¹	96	94	91 ²	87 ²	84 ²
96.54%	96.54%	94.57	91.56	87.53	84.52

¹Valorile implicite pot varia în funcție de piață.

²Nu se aplică operatorilor autorizați de Autoritatea pentru jocuri de noroc din Malta.

Paytable

Paytable reprezentat ca un "x pariu total".

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

Simboluri

Simbol	Art a	Simbol	Art a
Sălbatic e		LP4	
HP4		LP3	
HP3		LP2	
HP2		LP1	

HP1			
-----	---	--	--

Setări și reguli standard ale cazinoului

CALCULUL CÂȘTIGULUI ȘI PARIURILE:

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

modificate, precum și

- 1) Toate valorile valutare se referă la un multiplicator de valută de 1, care este exact pentru EUR, USD și GBP.
- 2) Alte valute, un alt multiplicator ar putea fi utilizate. De exemplu: SEK are multiplicator de monedă 10. Prin urmare, toate valorile legate de monedă ar trebui înmulțite cu 10 pentru SEK. Adică $10 \text{ €} = \$ 10 = \text{£ } 10 = \text{SEK}100$.
- 3) O valoare monetară este marcată cu un asterisc (*) lângă legendă în toate tabelele.