

JVL

Siberian LYNX

Versão do jogo 1.0.0

Regras do Jogo



DESCRIÇÃO DO JOGO

Siberian Lynx é uma slot 5x4 com 1024 formas de ganhar, que apresenta símbolos Wild nos carretéis 2 e 4, e as voltas grátis com os multiplicadores Wild que podem multiplicar prémios até 15X.

O prémio ganho é o produto do prémio da tabela de pagamentos e do nível de aposta.

RPJ 88.04%, 95.99%

Regras do Jogo

- A aposta é definida através do seletor APOSTA TOTAL.
- A opção JOGO AUTOMÁTICO permite que o jogo seja jogado automaticamente durante o número de rondas selecionado.
- O Nível de Aposta é o valor de Aposta Total dividido por 40.
- Os prémios de forma são multiplicados pelo Nível de Aposta atual do jogo vencedor.
- Todos os prémios de forma são da esquerda para a direita em qualquer posição em carretéis adjacentes, começando do carretel mais à esquerda.
- Apenas o prémio de forma mais elevado de cada tipo é pago por jogada.
- Os prémios Dispersos são multiplicados pela Aposta Total.
- Os prémios Dispersos são pagos em qualquer posição nos carretéis.
- Os prémios Dispersos são pagos de forma adicional aos prémios de forma.
- Apenas o prémio disperso mais elevado é pago por jogada.




WILD



é Wild e substitui todos os símbolos.

Aparece apenas nos carretéis 2 e 4.

DISPERSO PAGA

- 5  PAGA 50x A APOSTA + BÓNUS
- 4  PAGA 20x A APOSTA + BÓNUS
- 3  PAGA 5x A APOSTA + BÓNUS

Paga em qualquer posição nos carretéis adjacentes começando com o carretel mais à esquerda.

BÓNUS DE VOLTAS GRÁTIS

3 ou mais FLORES dispersas que apareçam em qualquer posição em carretéis adjacentes começando do carretel mais à esquerda atribuem 12 voltas grátis.









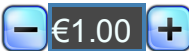
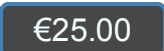

As volta grátis são jogadas ao mesmo nível de aposta que o jogo base acionador.

Durante as voltas grátis, a FLORESTA+3X substituta que apareça no carretel 2 multiplica o prémio resultante por 3X, e a FLORESTA+5X substituta que aparece no carretel 4 multiplica o prémio resultante por 5X. Se a FLORESTA substituta aparecer nos carretéis 2 e 4, o prémio resultante é multiplicado por 15X.

Se no final de qualquer volta grátis aparecer uma ou mais FLORESTAS nos carretéis e não houver resultado vencedor, o(s) carretel(éis) no(s) qual(ais) a FLORESTA aparece mantêm-se e os restantes carretéis giram uma vez mais apenas com quaisquer prémios resultantes pagos como normal.

3 ou mais FLORES dispersas que apareçam em qualquer posição em carretéis adjacentes começando do carretel mais à esquerda atribuem 12 voltas grátis adicionais.

FUNÇÕES DO JOGO

	BOTÃO GIRAR Clique para iniciar uma ronda de jogo com o valor de aposta atual.
	BOTÃO GIRAR (DURANTE A VOLTA) Clique para parar rapidamente as animações dos carretéis ou quaisquer animações de prémios. Isto não interrompe o jogo automático.
	BOTÃO GIRAR (COM JOGO AUTOMÁTICO ATIVO) O número exibe quantas voltas de jogo automático ainda faltam.
	BOTÃO JOGO AUTOMÁTICO Clique para abrir o menu pop-up de jogo automático.
	BOTÃO JOGO AUTOMÁTICO (COM JOGO AUTOMÁTICO ATIVO) Clique para interromper o jogo automático.
	BOTÃO INFORMAÇÃO Clique para abrir a tabela de pagamentos e as regras do jogo.
	BOTÃO MENU Clique para abrir as definições.
	BOTÃO ÁUDIO Clique para definir o nível de volume.
	APOSTA TOTAL Clique "+" ou "-" para alterar o nível de aposta.
	PRÉMIO Exibe o prémio atual em moedas.
	SALDO Exibe o saldo em moedas.

MENUS POP-UP

JOGO AUTOMÁTICO

O menu pop-up de jogo automático permite que o jogador selecione um número de voltas para o jogo automático com a Aposta Total atual. Para tal, o jogador altera o Número de Jogadas com o valor desejado. O jogador deve então definir um limite de perdas (deve ser superior a 0) e depois clique no botão INICIAR para confirmar a sua intenção. O menu fica então oculto e o jogador regressa ao ecrã de jogo principal com a opção de jogo automático ativa.

O jogador pode também optar por definir as melhores condições para interromper automaticamente o jogo automático. Estas incluem:

- Parar o jogo automático num prémio individual de um valor estipulado pelo jogador.
- Parar o jogo automático caso o saldo ascenda ao montante especificado pelo jogador.
- Parar o jogo automático depois de entrar nas voltas grátis.

Nota: Se a sua ligação cair enquanto estiver a jogar, todas as definições de jogo automático regressarão ao modo predefinido ao recarregar o jogo.

DEFINIÇÕES DO JOGO

VOLUME

Clique para ligar/desligar todo o áudio.

ECRÃ DE INTRODUÇÃO

Clique para exibir/ocultar o ecrã de introdução ao entrar no jogo.

BARRA DE ESPAÇOS PARA GIRAR

Clique ativar/desativar a capacidade de girar utilizando a barra de espaços.

VOLTA RÁPIDA

Clique para trocar. Quando selecionada, a volta do carretel para o mais rapidamente possível.

MÚSICA DE FUNDO

Clique para ligar/desligar a música de fundo do jogo base.

INFORMAÇÃO REGULATÓRIA E ADICIONAL

HORA ATUAL

O cliente do jogo exibe sempre a hora atual. A hora é obtida a partir do computador do jogador ou do relógio do sistema do dispositivo.

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Os processos seguintes podem ser sujeitos aos termos e condições do website de jogo.

- O processo de gestão de rondas de jogo não terminadas.
- A hora após a qual as sessões de jogo inativas são terminadas automaticamente.

200,000.00 é o prémio máximo a partir de um jogo individual. Se o prémio máximo for alcançado durante as jogadas, o jogo termina e é atribuído o prémio máximo.

Na eventualidade de avaria do hardware/software do jogo, todas as apostas e prémios de jogo afetados são considerados nulos e todas as apostas afetadas são reembolsadas.