

# PARA JOGAR O JOGO:

- Escolhe um Nível de Aposta.
- Para girar os rolos:
  - Clica/toca no botão Rodar.
  - Clica/prime a Barra de Espaços (apenas no computador).
  - Inicia um número fixo de jogadas com o menu Jogo Automático.

O modo Jogo Rápido aumenta a velocidade de movimento dos rolos, mostrando os resultados da spin mais rapidamente, sem os afetar. Abre as definições para ativar/desativar o modo Jogo Rápido. Algumas definições podem não estar disponíveis no jogo que estás a jogar. Todas as apostas e pagamentos estão na moeda do usuário.

## DEFINIÇÕES DE JOGO AUTOMÁTICO

Aqui, podes escolher as definições de Jogo Automático.

- Saiba mais sobre as definições de Jogo Automático:
  - as definições de Jogo Automático variam consoante o jogo. O teu jogo pode não ter todas estas definições. O Jogo Automático pode não estar disponível em determinados mercados.
  - O Jogo Automático permite jogar automaticamente um número fixo de rondas de jogo consecutivas, sem interagir com o jogo.
  - O Jogo Automático joga com o último valor de Aposta que seleccionaste ou com o valor de Aposta predefinido do casino.
  - Cada jogo tem diferentes definições de Jogo Automático. Algumas podem não estar disponíveis no jogo que estás a jogar.
  - O número de jogadas restantes na sessão de Jogo Automático é exibido no jogo.
  - O Jogo Automático é interrompido quando as Bonus Spins são ativadas.

### Definições de Jogo Automático

#### Número de spins

Define o número de spins que pretendes jogar.

#### Parar em qualquer prémio

Para a sessão se a spin tiver prémio.

#### Limite de prémio definido

Para a sessão se o prémio for igual ou superior ao montante selecionado.

#### Limite de prémio

Para a sessão se o saldo aumentar e exceder ou igualar o montante selecionado.

#### Limite de perdas

Parar a sessão se o saldo diminuir e ficar inferior ou igual ao montante selecionado.

- Iniciar Jogo Automático:
  - Clica/toca no botão Jogo Automático. Será aberta a caixa de diálogo de definições, o que permite seleccionar o número de jogadas que pretendes fazer e ajustar as definições de paragem.
  - Clica/toca nas definições de Jogo Automático.
  - Clica/toca em Confirmar para iniciar o Jogo Automático. A sessão de Jogo Automático é iniciada e continua até esgotar as spins definidas ou até o jogador clicar/tocar no botão Parar.
  - Clica/toca no botão Parar para terminar o Jogo Automático. Clicar/tocar neste botão não influencia os resultados da jogada.

## SOBRE O JOGO

ELEMENTO DRAGONS é um jogo de 9x9 CLUSTER WIN com AVALANCHE, MULTIPLIER, Recurso FIRE WILD, Recurso ICE STRIKE, Recurso TORNADO, Recurso LEAF BURST e BONUS SPINS com o aumento de MULTIPLIER.

O retorno médio teórico para o player (RTP) para este jogo é 96.13%.  
O RTP foi calculado simulando 5000000000 rodadas de jogoplay.

Uma CLUSTER WIN ocorre quando 5 ou mais símbolos correspondentes horizontal ou verticalmente adjacentes aparecem no jogo.

Múltiplas CLUSTERS do mesmo símbolo que não são adjacentes entre si pagam como CLUSTERS separadas. Apenas a combinação correspondente mais longa para cada símbolo é paga. Ganhos simultâneos são somados. Combinações vencedoras e pagamentos são feitos de acordo com a Tabela de Pagamentos e multiplicados pelo Multiplier aplicável (se houver).

A Tabela de Pagamentos reflete a configuração de aposta atual e muda de acordo com a aposta correspondente. Todas as apostas e pagamentos são em moeda.

## **ELEMENT AREA E PLAY AREA**

ELEMENTO DRAGONS é um jogo 9x9.

A linha superior e inferior, e a coluna esquerda e direita do jogo são os ELEMENT AREA.

Apenas ELEMENT WILD símbolos e posições vazias podem aparecer nos ELEMENT AREA.

Os símbolos nos ELEMENT AREA não caem no AVALANCHE.

O area 7x7 dentro do ELEMENT AREA é o PLAY AREA.

Apenas símbolos regulares e WILD podem aparecer no PLAY AREA.

Os símbolos no PLAY AREA caem no AVALANCHE.

## **AVALANCHE**

No início de cada rodada, todos os símbolos das rodadas anteriores desaparecem do PLAY AREA e novos símbolos caem no AVALANCHE.

Quaisquer símbolos regulares e WILD que façam parte de um CLUSTER WIN pagam e desaparecem, novos símbolos então caem criando oportunidades adicionais de ganho.

O AVALANCHE continua até não haver mais CLUSTER WIN novo.

## **ELEMENT SPAWN**

Se um CLUSTER WIN não incluir nenhum símbolo ELEMENT WILD, pode spawn um símbolo ELEMENT WILD aleatório e colocá-lo numa posição aleatória no ELEMENT AREA.

A funcionalidade ELEMENT SPAWN é reiniciada após cada rodada BASE GAME e BONUS SPIN.

Apenas um símbolo ELEMENT WILD é atribuído por cada AVALANCHE.

## **SÍMBOLOS ESPECIAIS**

### **WILDS**

Existem 4 tipos de símbolos ELEMENT WILD, todos eles atuam como o símbolo WILD.

No início de cada rodada, até 4 símbolos ELEMENT WILD aleatórios aparecem em posições aleatórias no ELEMENT AREA.

Todos os símbolos no ELEMENT AREA movem-se um passo no sentido horário sempre que ocorre o AVALANCHE.

No máximo 5 de um tipo de símbolo ELEMENT WILD podem estar presentes no ELEMENT AREA durante uma rodada BASE GAME ou um BONUS SPIN.

Símbolos ELEMENT WILD que fazem parte de um CLUSTER WIN são ativados.

Cada símbolo ELEMENT WILD ativado aumenta o Medidor ELEMENT correspondente em 1.

Símbolos ELEMENT WILD podem fazer parte de múltiplos CLUSTER WINS antes do AVALANCHE. Uma vez que o AVALANCHE ocorre, os símbolos ELEMENT WILD ativados não podem fazer parte de nenhum CLUSTER WIN.

Quando não há mais CLUSTER WINS e não são mais possíveis AVALANCHES, cada símbolo ELEMENT WILD ativado ativa sua funcionalidade correspondente e depois desaparece.

- O símbolo FIRE ELEMENT WILD ativa a Funcionalidade FIRE WILD.
- O símbolo WATER ELEMENT WILD ativa a Funcionalidade ICE STRIKE.
- O símbolo EARTH ELEMENT WILD ativa a Funcionalidade LEAF BURST.
- O símbolo WIND ELEMENT WILD ativa a Funcionalidade TORNADO.

Símbolos WILD podem ser colocados nos rolos pela Funcionalidade FIRE WILD.  
Símbolos WILD substituem todos os símbolos regulares para a avaliação CLUSTER Win.  
O símbolo WILD é avaliado separadamente em cada CLUSTER de símbolos do qual faz parte.  
O símbolo WILD não paga por si só.

## **FIRE WILD**

A Funcionalidade FIRE WILD coloca símbolos WILD em posições aleatórias no PLAY AREA.  
Entre 4 e 12 WILDS podem ser criados a partir da Funcionalidade FIRE WILD.

## **ICE STRIKE**

A Funcionalidade ICE STRIKE seleciona posições aleatórias no PLAY AREA e transforma todas as posições no mesmo símbolo.  
CLUSTER WINS são avaliados após o símbolo WATER ELEMENT WILD ativado terminar de ativar a Funcionalidade ICE STRIKE.

## **LEAF BURST**

A Funcionalidade LEAF BURST seleciona um tipo aleatório de símbolo de pagamento baixo e remove todos os símbolos desse tipo do PLAY AREA.  
Um símbolo EARTH ELEMENT WILD ativado pode ativar a Funcionalidade LEAF BURST até 4 vezes e remover todas as ocorrências de todos os 4 símbolos de pagamento baixo do Play AREA.  
O AVALANCHE ocorre após o símbolo EARTH ELEMENT WILD ativado terminar de ativar a Funcionalidade LEAF BURST.

## **TORNADO**

A Funcionalidade TORNADO seleciona um símbolo regular em uma posição aleatória no PLAY AREA.  
Todos os símbolos adjacentes que são diferentes em comparação com o símbolo selecionado são removidos.  
A Funcionalidade TORNADO não pode remover símbolos WILD ou MULTIPLIER.  
Símbolos removidos são substituídos aleatoriamente por 0-8 novos símbolos do mesmo tipo que o símbolo selecionado antes que ocorra o AVALANCHE e CLUSTER WINS sejam avaliados.  
Um símbolo WIND ELEMENT WILD ativado pode ativar a Funcionalidade TORNADO duas vezes.

## **MULTIPLIER**

O símbolo MULTIPLIER assume um valor aleatório entre x2-x10.  
Quando a rodada do jogo termina, os valores de todos os símbolos MULTIPLIER na tela são somados, e o ganho total da sequência é multiplicado pelo valor final.  
O símbolo MULTIPLIER só pode aparecer no PLAY AREA e está disponível tanto no BASE GAME quanto no BONUS SPINS.  
O símbolo MULTIPLIER não pode fazer parte de um CLUSTER WIN ou ser afetado pela funcionalidade FIRE WILD, ICE STRIKE, LEAF BURST, ou TORNADO.

## **BONUS SPINS**

Se todos os quatro símbolos ELEMENT WILD forem ativados pelo menos uma vez durante uma rotação BASE GAME, os BONUS SPINS são ativados.

O número inicial de BONUS SPINS é 5 mais o número total de símbolos ELEMENT WILD ativados na rotação BASE GAME.

No BONUS SPINS, há um Multiplier de vitória que começa em x1 e é aumentado em 1 após cada AVALANCHE.

O multiplier de vitória multiplica todos os CLUSTER WINS no BONUS SPINS.

Se todos os quatro símbolos ELEMENT WILD forem ativados pelo menos uma vez durante um BONUS SPIN, são ativados BONUS SPINS extra.

O número de BONUS SPINS extra é o número total de símbolos ELEMENT WILD ativados durante esse BONUS SPIN.

BONUS SPINS são played com a mesma configuração de aposta da rodada que ativou o BONUS SPINS.

## **COMPRAR BONUS SPINS**

Comprar BONUS SPINS será igual a 80x a aposta correspondente e ativar o BONUS WHEEL.

O BONUS WHEEL girará e decidirá aleatoriamente o número de BONUS SPINS.

O BONUS WHEEL não representa probabilidades reais.

Comprar BONUS SPINS só pode ser feito no BASE GAME.

O teórico RTP (retorno para playor) para comprar BONUS SPINS é 96.39%.

O RTP foi calculado simulando 200000000 rodadas de jogoplay.

O pagamento é baseado no valor da aposta correspondente.

## **COMPRAR RANDOM FEATURE**

Comprar RANDOM FEATURE será igual a 10x a aposta correspondente.

O jogo garantirá aleatoriamente pelo menos uma ativação da Funcionalidade FIRE WILD, Funcionalidade ICE STRIKE, Funcionalidade TORNADO ou Funcionalidade LEAF BURST.

BONUS SPINS são ativados se todos os quatro símbolos ELEMENT WILD forem ativados pelo menos uma vez durante a mesma rodada.

A chance de ativar o BONUS SPINS é maior em comparação com o BASE GAME.

Comprar RANDOM FEATURE só pode ser feito no BASE GAME.

O teórico RTP (retorno para playista) para comprar RANDOM FEATURE é 96.15%.

O RTP foi calculado simulando 200000000 rodadas de jogoplay.

O pagamento é baseado no valor da aposta correspondente.

## **VOLATILIDADE**

BONUS SPINS - Volatilidade: Média

RANDOM FEATURE - Volatilidade: Média

Serviços de IA foram utilizados para modificar, gerar ou melhorar partes da arte do jogo e para traduzir as Regras do Jogo.

## **INFORMAÇÕES ADICIONAIS**

As anomalias anulam todos os pagamentos e jogadas.

De acordo com as práticas de jogo justo, o resultado de cada jogo é completamente independente.

As hipóteses de obter um determinado resultado são sempre as mesmas no início de cada jogo.

Prevalece a versão inglesa das regras do jogo.

Jogos incompletos serão automaticamente resolvidos após 24 horas. Quaisquer ganhos resultantes da resolução automática serão creditados na conta do jogador.

