

Snakes & Ladders 2 - Snake Eyes

REGULILE JOCULUI

Toate simbolurile plătesc de la stânga la dreapta pe role adiacente începând cu rola din capătul stâng.



5 - 500
4 - 250
3 - 100



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 150
4 - 75
3 - 30



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5

5 - 500
4 - 250
3 - 100



Acesta este simbolul ZAR WILD.
El înlocuiește toate simbolurile cu excepția simbolului BONUS.
Oricând pică, simbolul ZAR WILD va avea 1, 2 sau 3 puncte pe el. Acestea reprezintă un multiplicator de 1x, 2x sau 3x care se aplică la câștigul total al acelei rotiri.



Acesta este simbolul BONUS.
Apare pe toate rolele.

SNAKES & LADDERS BOARD BONUS

Câștigă 3 sau mai multe simboluri BONUS pentru a declanșa BONUSUL SNAKES & LADDERS BOARD.

În funcție de numărul de simboluri BONUS atinse, se acordă un număr de role, după cum urmează:

5 simboluri BONUS - 16 aruncări de zaruri
4 simboluri BONUS - 14 aruncări de zaruri
3 simboluri BONUS - 12 aruncări de zaruri

Când în modul de joc pică 4 sau 5 simboluri BONUS, există o șansă ca unul dintre aceste simboluri să se transforme într-un simbol BONUS ȘARPE, care acordă 2 aruncări de zaruri suplimentare pentru runda următoare.

În jocul BONUS jucătorului îi este prezentată o tablă de joc cu 144 de poziții, pe o grilă de 12x12.

Jucătorul este reprezentat de un cap de maimuță care, la începutul jocului, este așezat pe poziția 1.

La începutul jocului, lucruri aleatorii sunt puse în poziții aleatorii pe grilă: premii directe în bani exprimate ca și multiplicatoare de miză, multiplicatoare de câștig total, scări de mărimi diferite, șerpi de mărimi diferite și banane.

În timpul jocului, pentru fiecare aruncare de zar, 2 zaruri acordă un rezultat aleatoriu, de la 1 la 6 puncte pe fiecare. După fiecare aruncare, capul de maimuță se mișcă un număr de poziții pe grila în funcție de numărul total de puncte de pe ambele zaruri.

Capul de maimuță poate ateriza pe o poziție cu una dintre următoarele:

Premiu în bani - O valoare aleatorie de la 4x la 100x miză totală. Aterizat pe o poziție cu premiu în bani va adăuga valoarea aceasta la câștigul total al rundeii.

Multiplicator - Un multiplicator pe care când capul de maimuță aterizează va multiplica câștigul total care a fost colectat până în acel moment.

Scara - Scara este o scurtătură care duce jucătorul de la o poziție inferioară la una superioară pe grilă. Când capul de maimuță aterizează pe poziția unde porțiunea inferioară a scării este, el se va muta automat pe poziția unde porțiunea superioară a scării este.

Șarpe - Șarpele este o scurtătură care duce jucătorul de la o poziție superioară la una inferioară de pe grilă. Când capul de maimuță aterizează pe poziția unde capul șarpelui este, el se va muta automat pe poziția unde capul coziei șarpelui este.

Banana - Aterizat pe o banană va declanșa o secvență în care premii cu bani de valori aleatorii sunt adăugate pe grilă în poziții aleatorii și toate bananele de pe ecran sunt îndepărtate.

Poziția finală - Dacă picăți pe poziția 144 de pe masă, veți primi 1000x pariul total.

În mod aleatoriu, orice pătrat poate avea o scurtătură ascunsă, funia fermecată. Atunci când capul maimuței pică pe un pătrat cu o funie fermecată, scurtătura va apărea și capul maimuței va fi mutat într-o poziție aleatorie mai sus pe grilă decât acest pătrat.

Runda se termină când nu mai sunt aruncări de zaruri sau ultima poziție cu numărul 144 este atinsă. La sfârșitul rundeii, valoarea colectată până în acel moment este acordată.

Jocul BONUS are un câștig minim garantat de 20x pariul total. Dacă la terminarea rotirilor, suma colectată în prezent este mai mică de 20x pariul total, se va intra în MODUL FURIE și capul maimuței se va deplasa de la poziția curentă până la capătul grilei, trecând prin toate pozițiile rămase în ordine și colectând toate valorile și multiplicatorii peste care trece, aplicând totalul tuturor multiplicatorilor colectați la suma finală. În timp ce se află în modul furie, capul de maimuță ignoră toate scările, șerpii, bananele și funiile fermecate.

Dacă în orice moment, capul de maimuță atinge poziția 144, runda se termină imediat și o șansă pentru re-declanșare este prezentată. Jocul va arunca 2 zaruri iar dacă rezultatul este 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 sau 6-6 jocul BONUS este redeclanșat și începe de la început.

Numărul de aruncări de zaruri în jocul re-declanșat este la fel cu numărul de aruncări de la jocul BONUS inițial.

De fiecare dată când se obține un rezultat 1-1, se adaugă încă o aruncare.

De fiecare dată când se obține un rezultat 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, o secțiune a șarpelui prezintă în partea de sus a rolilor se umple. Șarpele are 4 secțiuni. Atunci când toate cele 4 secțiuni sunt umplute, se acordă o redeclanșare a bonusului. Bonusul redeclanșat va fi jucat după ce se termină cel curent.

Câștigul total al rundeii este egal cu valoarea totală colectată din toate jocurile BONUS care au fost jucate.

REGULILE JOCULUI

VOLATILITATE ⚡⚡⚡⚡

Jocurile cu volatilitate ridicată plătesc în medie mai rar, însă au o șansă mai mare de a acorda câștiguri mari într-o perioadă scurtă de timp.

Toate simbolurile plătesc de la stânga la dreapta pe liniile active. Toate câștigurile sunt multiplicare

cu miza de pe linie. Câștigurile din "Bonus" sunt multiplicare de miza totală.

Toate sumele sunt exprimate ca și câștiguri reale în fise.

Numai cel mai mare câștig este plătit pentru fiecare linie.

Atunci când se câștigă pe mai multe linii, toate câștigurile se adaugă la câștigul total.



CÂȘTIG MAXIM

Valoarea maxima de câștig este limitată la 5.300x miză în ambele jocuri de bază și bonus. Dacă câștigul total al unei runde atinge 5.300x miză runda se termină imediat, câștigul este acordat și toate modurile speciale rămase sunt pierdute.

Poți folosi butoanele SPACE și ENTER de pe tastatură pentru a începe și a opri jocul.

RTP-ul teoretic al acestui joc este 96.08%

RTP alternativ: 94.08%, 95.08%

Defecțiunile anulează toate plățile și jocurile.

MIZĂ MINIMĂ: 0,10€

MIZĂ MAXIMĂ: 100,00€

CUM SE JOACĂ

Apasă butoanele sau pentru a schimba valoarea mizei și a deschide meniul de schimbat miza. Alege miza pe care vrei să o joci.

INTERFAȚA DE BAZĂ A JOCULUI



deschide meniul de SETĂRI care conține setări ce afectează modul în care rulează jocul.



deschide pagina cu Informații

Câmpurile CREDIT și MIZĂ arată soldul curent și miza totală.

Apasă pe aceste câmpuri pentru a schimba afișarea valorilor în fise sau cash.

și cresc sau scad miza curentă și deschid meniul de schimbat miza.



pornește jocul



deschide meniul de joc automat

MENIUL DE SETĂRI

JOC RAPID – activează modul joc rapid în care rolele pornesc toate în același timp și se opresc cât mai repede posibil

ECRAN INTRODUCERE – pornește/oprește ecranul introductiv

AMBIENT – pornește/oprește sunetul ambiental și muzica jocului

EFECTE SONORE – pornește/oprește efectele sonore din joc

ISTORIC – deschide pagina cu istoricul jocurilor

ECRAN INFORMAȚII

și permit schimbarea paginilor cu informații

închide ecranul cu informații

MENIU MIZĂ

Meniul mizelor afișează numărul de linii disponibile în joc și miza totală curentă, atât în fise cât și cash.

Folosește butoanele și din câmpurile FISE PE LINIE și VALOAREA FISEI pentru a schimba valorile.

Suma maximă de câștig este limitată la 5300x miză. Dacă câștigul total

al runde atinge 5300x miză runda se termină imediat, câștigul este

acordat până la limită iar toate modurile speciale sunt pierdute.

JOC AUTOMAT

Pentru a porni jocul automat apasă pe butoanele care afișează numerele posibile de jocuri automate

Opțiunea SARI PESTE ECRANE omite ecranele de introducere și final ale rundelor speciale

OPREȘTE JOCURILE AUTOMATE

LA ORICE CÂȘTIG – jocurile automate se opresc oricând câștigi ceva

DACĂ SE CÂȘTIGĂ RUNDA SPECIALĂ – jocurile automate se opresc atunci când câștigi o rundă specială, cum ar fi un joc bonus sau jocuri gratuite

DACĂ UN SINGUR CÂȘTIG ESTE MAI MARE DE – jocurile automate se opresc atunci când câștigul

unui joc este mai mare decât valoarea înscrisă în acest câmp

DACĂ BALANȚA CREȘTE CU – jocurile automate se opresc atunci când soldul curent depășește valoarea înscrisă în acest câmp

DACĂ BALANȚA SCADE CU – jocurile automate se opresc atunci când soldul curent scade sub valoarea înscrisă în acest câmp

PORNEȘTE JOCURILE AUTOMATE – pornește funcția de joc automat