



Autor

Joshua Dimaculangan

Denumirea documentului

GRS2031-3-Fire Joker Freeze Rules and Settings

Data

2021-03-05 4:07 AM

Clasa de  
informații

PRIVAT

Numărul ediției

A

Aprobat de

Christian Arriola

Deținut de

Martin Zettergren

## Fire Joker Freeze

Fire Joker Freeze este un joc video slot cu 3 role și 5 linii de plată fixe. FIRE JOKER și ICE JOKER sunt WILDS și vor înlocui ORICE simbol. Toate simbolurile pot să apară ca stivă.

RE-SPIN OF ICE este inițiată când există un ICE JOKER la o rotire necâștigătoare. ICE JOKER se lipește în poziție și apoi devine o stivă pentru a acoperi rola. Numai rolele care nu conțin ICE JOKER vor face RE-SPIN.

RE-SPIN OF FIRE este inițiată atunci când există 2 stive cu același simbol la o rotire necâștigătoare. Rolele stivuite se lipesc în poziție, iar cealaltă rolă va face RE-SPIN. În cazul în care două role diferite fac RE-SPIN, atunci rolele care v-ar oferi cea mai mare recompensă potențială vor rămâne în loc.

WHEEL OF FIRE AND ICE este inițiată când toate pozițiile rolei sunt umplute cu același simbol (inclusiv FIRE JOKER și ICE JOKER WILD). WHEEL OF FIRE AND ICE este o roată de MULTIPLIERS care are 4 roți cu MULTIPLIERS diferiți. Roata pornește întotdeauna de la roata cea mai interioară, cu excepția cazului în care există o stivă ICE JOKER la rotirea care inițiază secvența roată.

În cazul în care jucătorul inițiază roata cu o stivă a unui ICE JOKER, atunci jucătorul va începe să joace la roata a 2-a în loc de roata cea mai interioară. În cazul în care jucătorul inițiază roata cu două stive a unui ICE JOKER, atunci jucătorul va începe să joace pe roata a 3-a. În cazul în care jucătorul inițiază roata cu trei stive sau pe tot ecranul a unui ICE JOKER, atunci jucătorul va începe să joace pe roata a 4-a.

Când roata se oprește pe MULTIPLIER, MULTIPLIER înmulțește câștigurile la rotirea care inițiază roata. Dacă roata se oprește pe simbolul SNOWFLAKE, roata curentă va fi eliminată și jucătorul avansează la roata următoare, oferind jucătorului o altă rotire cu un set nou de MULTIPLIERS.

MULTIPLIERS roată 1: x2, x3, x4 și un simbol SNOWFLAKE. MULTIPLIERS roată 2: x3, x4, x5 și un simbol SNOWFLAKE. MULTIPLIERS roată 3: x4, x5, x6 și un simbol SNOWFLAKE. MULTIPLIERS roată 4: x6, x10 și x20.

## Desktop

<b>GID</b>	firejokerfreeze
<b>ID joc</b>	473
<b>Versiune</b>	1.0

## Mobil

<b>GID</b>	firejokerfreezemobile
<b>ID joc</b>	100473
<b>Versiune</b>	1.0

## Model matematic

<b>Numărul de role:</b>	3
<b>Număr de monede:</b>	Fixă 1
<b>Numărul de linii de plată:</b>	Fixă 5
<b>Denumiri<sup>1</sup>:</b>	<b>0.01 0.02 0.05 0.10 0.20 0.30 0.40 0.50 0.60 0.70</b> 0.80 0.90 <b>1.00 2.00</b> 3.00 4.00 <b>5.00</b> 6.00 7.00 8.00 9.00 <b>10.00 15.00 20.00</b> Valorile implicite sunt îngroșate.
<b>Pariu minim (*):</b>	€0.05
<b>Pariu maxim (*):</b>	€100.00
<b>Expunere maximă (*):</b>	€100000
<b>Probabilitatea expunerii maxime:</b>	1 in 109,878
<b>Volatilitate:</b>	6 MEDIE
<b>Suport joc gratuit:</b>	DA

Configurații RTP					
implicit <sup>1</sup>	96	94	91 <sup>2</sup>	87 <sup>2</sup>	84 <sup>2</sup>
<b>96.18%</b>	96.18%	94.20%	91.21%	87.18%	84.18%

<sup>1</sup>Valorile implicite pot varia în funcție de piață.

<sup>2</sup>Nu se aplică operatorilor autorizați de Autoritatea pentru jocuri de noroc din Malta.

## Tabel de plăți

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

Simbol	X3
ICE JOKER WILD	50
FIRE JOKER WILD	50
HP3	20
HP2	15
HP1	10
LP5	7
LP4	5
LP3	4
LP2	3
LP1	2

## 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.