



Autor

Andreas Gerard

Denumirea documentului

GRS0553-3-Gemix Rules and Settings

Data

2020-10-02 9:23 AM

Clasa de
informații

PRIVAT

Numărul ediției

A

Aprobat de

Martin Zettergren

Deținut de

Martin Zettergren

Gemix

Gemix este un joc video slot în cascadă care se joacă pe o grilă de 7 pe 7. Simbolurile apar pe grilă pentru a forma combinații câștigătoare. Câștigurile sunt realizate obținând 5 sau mai multe simboluri într-un grup conectat care se ating orizontal și/sau vertical. Simbolurile câștigătoare sunt eliminate iar apoi cad noi simboluri pentru a umple grila. Jocul continuă în cascadă până când nu se mai pot crea noi combinații câștigătoare.

Jocul continuă normal după efect, permițând astfel contorului de încărcare a cristalului să se încarce pentru mai multe efecte, posibil pentru a crea câștiguri suplimentare!

Jocul poate deveni Super-încărcat. Când contorul de încărcare a cristalului este complet încărcat, se poate super-încărca jocul câștigând la simboluri suplimentare. Dacă reușiți să câștigați la suficiente simboluri și super-încărcați complet contorul de încărcare a cristalului înainte de epuizarea cascadelor, ați realizat deja câștiguri, și toate câștigurile suplimentare obținute ca urmare a efectului din timpul acelei runde de joc se înmulțesc cu 3!

Super-încărcarea poate fi inițiată doar o dată într-o rundă de joc.

Gemix include lumi diferite. Fiecărei lumi îi sunt atribuite trei tipare diferite. Tiparul activ este indicat pe ecran. Pentru a debloca un tipar, trebuie să obțineți câștiguri pe pozițiile indicate pe grilă. Deblocarea unui tipar activează următorul tipar pentru lumea curentă. Dacă deblocați trei tipare într-o lume, ajungeți la următoarea lume și sunteți premiat cu Bonusul lumii.

Bonusul lumii este mărit cu orice câștig obținut în timpul unei runde de joc.

Fiecare lume are un simbol joker unic care poate apărea în rundele de joc necâștigătoare. Aceste simboluri joker înlocuiesc orice alt simbol pentru a ajuta la realizarea combinațiilor câștigătoare. Aceste simboluri joker sunt eliminate dacă fac parte dintr-o combinație câștigătoare.

Castigul pentru jucator este de {RTP_MIN}%.

90 de zile de inactivitate a jucătorului vor avea ca rezultat pierderea progresului jucătorului în cadrul jocului.

Desktop

GID	gemix
ID joc	286
Versiune	1.0



Mobil

GID	gemixmobile
ID joc	100286
Versiune	1.0



Model matematic

Numărul de role:	7x7
Număr de monede:	Fixă 10
Numărul de linii de plată:	Fixă 1
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 , 0.25, 0.30, 0.35, 0.40, 0.45, 0.50 , 0.75, 1.00 , 1.25, 1.50, 2.00 , 2.50, 3.00, 3.50, 4.00, 4.50, 5.00 , 6.00, 7.00, 8.00, 9.00, 10.00 Valorile implicite sunt îngroșate.
Pariu minim (*):	0.10
Pariu maxim (*):	100.00
Expunere maximă (*):	451350
Probabilitatea expunerii maxime:	9.96139E-10
Volatilitate:	6 – MEDIE
Suport joc gratuit:	DA

Configurații RTP					
implicit ¹	96	94	91 ²	87 ²	84 ²
96.83%	96.83%	94.78%	91.66%	87.66%	84.90%

¹Valorile implicite pot varia în funcție de piață.

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


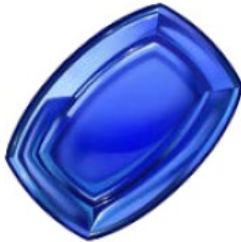

Tabel de plăți

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

Simbol	X15+	X12+	X10+	X9	X8	X7	X6	X5
HP4	1000.00	200.00	40.00	25.00	15.00	10.00	7.00	3.50
HP3	500.00	100.00	15.00	10.00	7.50	5.00	3.50	2.50
HP2	200.00	50.00	12.00	7.50	4.00	3.00	2.00	1.50
HP1	100.00	25.00	8.00	5.00	2.50	1.50	1.20	1.00
LP4	30.00	10.00	4.00	2.00	1.20	0.80	0.60	0.50
LP3	15.00	5.00	2.00	1.00	0.70	0.50	0.40	0.30
LP2	10.00	3.00	1.20	0.80	0.50	0.40	0.30	0.20
LP1	7.50	2.00	0.80	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10

Simboluri

Simbol	Imagine	Simbol	Imagine
WILD		HP1	
WILD		LP4	
WILD		LP3	
HP4		LP2	

HP3		LP1	
HP2			

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.