



Autor

Mike Collins

Denumirea documentului

GRS0406-3-Pearl Lagoon Rules and Settings

Data

2020-10-23 4:20 PM

Clasa de  
informații

PRIVAT

Numărul ediției

A

Aprobat de

Martin Zettergren

Deținut de

Martin Zettergren

# Pearl Lagoon

Pearl Lagoon este un joc slot video cu 5 role. Puteți activa până la 20 linii și să pariati până la 5 monede/linie. Liniile trebuie să fie activate în ordine numerică (1, 2, 3, 4 etc.).

Pearl Lagoon include un simbol joker (delfinul) și un simbol scatter (scoica). Simbolul joker înlocuiește toate simbolurile de pe rolă (cu excepția simbolului scatter) pentru a vă ajuta să realizați combinații câștigătoare. O combinație câștigătoare care include un simbol joker se plătește dublul premiului normal. Două sau mai multe simboluri scatter care se află oriunde pe role reprezintă un câștig.

Trei sau mai multe simboluri scatter care apar oriunde pe role inițiază secvența rotiri gratuite; atunci când această secvență începe, premiile pentru combinațiile câștigătoare sunt triplate. Combinațiile câștigătoare care includ un simbol joker se plătesc de 6 ori valoarea premiului normal. Rotirile gratuite pot fi reinițiate până la un număr maxim de 60 de rotiri gratuite.

Puteți încerca să vă multiplicați premiul în runda opțională de Joc de noroc. Apăsați butonul JOC DE NOROC după ce ați câștigat un premiu pentru a începe runda. Obiectivul dvs. este de a ghici corect culoarea sau suita (neagră, roșie, treflă, romb) unei cărți cu fața în jos. Ghiciți făcând clic pe butonul corespunzător. Dacă ghiciți corect culoarea, vă veți dubla premiul. Dacă ghiciți corect suita, vă veți înmulți premiul de patru ori. Puteți Juca la noroc până la de cinci ori consecutiv și până la o limită de 2.500 de monede.

# Desktop

GID	pearllagoon
ID joc	241
Versiune	1.0



# Mobil

GID	pearllagoonmobile
ID joc	100241
Versiune	1.0



## Model matematic

<b>Numărul de role:</b>	5
<b>Număr de monede:</b>	1 – 5
<b>Numărul de linii de plată:</b>	1 – 20
<b>Denumiri<sup>1</sup>:</b>	<b>0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20, 0.25, 0.50, 1.00</b> Valorile implicite sunt îngroșate.
<b>Pariu minim (*):</b>	0.01
<b>Pariu maxim (*):</b>	100
<b>Expunere maximă (*):</b>	25000
<b>Probabilitatea expunerii maxime:</b>	3,725E-07
<b>Volatilitate:</b>	MARE (7)
<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>96,88%</b>	<b>96,88%</b>	94,83%	91,84%	87,85%	84,85%

<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

Toate câștigurile înmulțite cu pariul mizat pe linie.

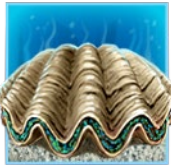





Toate câștigurile se plătesc de la stânga la dreapta. Numai cel mai mare câștig se plătește pe linia selectată.

Simbol	X5	X4	X3	X2
WILD	5000	1000	100	10
HP5	750	250	25	3
HP4	750	250	25	2
HP3	500	150	20	-
HP2	250	75	15	-
HP1	250	75	15	-
LP5	150	50	10	-
LP4	150	50	10	-
LP3	125	25	5	-
LP2	100	20	5	-
LP1	100	20	5	-

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

Simbol	X5	X4	X3	X2
SCATTER	200	20	5	2

# Simboluri

Simbol	Imagine	Simbol	Imagine
SCATTER		HP1	
WILD		LP5	
HP5		LP4	
HP4		LP3	
HP3		LP2	
HP2		LP1	

# 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.