

Carats Whisper - Principalele caracteristici ale jocului

- ◇ Video slot cu 5 role și 40 de linii.
- ◇ Volatilitate scăzută (**).
- ◇ Simboluri speciale: wild și scatter.
- ◇ Jocuri gratuite cu wild suplimentar.

Statistică scurtă

- ◆ Pariul pe linie: de la 1 până la 200 de puncte de credit*.
- ◆ Câștigul maxim pe linie: 1,000x pariul pe linie (1 / ~ 17,000 de jocuri per 40 de linii).
- ◆ Câștigul maxim posibil: 40,000 x pariul pe linie (40 de linii).
- ◆ Frecvența câștigurilor: ~ 6.37.
- ◆ Media plăților: 96.88%



Fig.1 Ecran de joc de bază

		JOKER/SCATTER Substituit pentru toate celelalte simboluri.	
	5: €160,00 4: €16,00 3: €2,40		
	5: €20,00 4: €2,00 3: €1,00		5: €10,00 4: €2,00 3: €0,50
	5: €4,00 4: €2,00 3: €0,50		5: €4,00 4: €2,00 3: €0,50
	5: €4,00 4: €1,50 3: €0,40		5: €4,00 4: €1,50 3: €0,40
	5: €2,00 4: €1,00 3: €0,30		5: €2,00 4: €1,00 3: €0,30
	5: €2,00 4: €1,00 3: €0,30		

Fig.2 Tabel cu câștigurile

Regulile jocului

Simbol cu plată maximă pe linie „Detectiv” - 5 x „Detectiv” pe o linie activă, plătesc câștigul maxim pe linie sau Jackpot progresiv** dacă este jucat la miza maximă.

Wild și Scatter „Diamant” - înlocuiește toate celelalte simboluri în jocurile normale. 3, 4 sau 5 „Diamant” în orice poziție de pe ecran, plătesc câștigurile scatter și declanșează Jocurile gratuite.

Modul Jocuri gratuite - 3, 4 sau 5 scatter-e oferă 15 jocuri gratuite, timp în care se pot câștiga alte 15 jocuri gratuite adiționale.

Înainte de a începe jocurile gratuite, jucătorul trebuie să aleagă unul dintre cele 3 simboluri - „Femeie”, „Bărbat” sau „Bătrân” – ca wild suplimentar, care substituie toate celelalte simboluri, cu excepția „Diamant”.



Fig.3. Ecran pentru alegerea unui joker suplimentar în jocurile gratuite

❑ Opțiuni de joc

- ❑ După un câștig care este mai mic decât 15 x din miza totală, jucătorul poate intra în modul de dublare apăsând butonul „Dublare”.
- ❑ În mijlocul ecranului este afișată o carte cu fața în jos.
- ❑ Jucătorul trebuie să ghicească dacă aceasta este roșu, negru sau o suită a cărții.
- ❑ Dacă jucătorul ghicește corect culoarea cărții, suma mizată este multiplicată cu doi (2).
- ❑ Dacă jucătorul ghicește corect suita cărții, suma mizată este multiplicată cu patru (4).
- ❑ Dacă jucătorul selectează incorect culoarea cărții sau suita, suma mizată este pierdută.
- ❑ În orice moment jucătorul poate ieși din modalitatea de dublare și poate reveni la joc colectând câștigul cu ajutorul butonului Start.
- ❑ Jucătorul poate alege să joace jumătate din câștigul actual apăsând butonul Joc pe jumătate.
- ❑ Câștigul poate fi dublat până la 50 x din miza totală.
- ❑ Când această limită este atinsă, jucătorul colectează automat câștigul și revine la jocul principal.

❑ Bonus Mister

- Dacă funcția este activată, la sfârșitul fiecărui joc, jucătorul poate intra în funcția Bonus Mister și poate juca pentru a câștiga unul dintre cele trei niveluri Bonus Mister: „Minor”, „Major” sau „Mega”.
- Pe ecranul bonus sunt afișate treizeci (30) de piese de aur dintre care jucătorul trebuie să aleagă câte una, pe rând.
- Pe fiecare piesa se poate afla un simbol care corespunde unuia dintre nivelurile bonus.
- Când este ales, simbolul trece la nivelul bonus, afișat în partea de sus a ecranului.
- Dacă jucătorul colectează patru (4) piese cu aceleași simboluri, i se acordă nivelul bonus corespunzător și jocul bonus se încheie.

□ **Bonus Scatter**

- Dacă este activată această funcție, fiecare pariu crește scala termometrului „Hot Luck” de pe ecran, indicând o acumulare a Bonusului până când ajunge în partea superioară sau dacă este lovit unul dintre cele trei bonusuri „Minor”, „Major” sau „Mega”.
- Când este activ modul Scatter, pe termometru este afișat semnul „Activ” și câștigurile Scatter sunt distribuite între toți jucătorii activi între limitele de mizare permise.
- La sfârșitul fiecărui joc jucătorului i se poate afișa animația de câștig „Hot Luck”.
- Durata modului Scatter depinde de setările Scatter și de numărul de jucători activi.
- Se termină atunci când toate câștigurile sunt plătite. Semnul „Activ” de pe ecran dispăre și scala coboară înapoi