

DARK WOODS

Principalele caracteristici ale jocului

- video slot cu 5 role și 30 de linii
- Volatilitate scăzută (**)
- Simboluri speciale: wild și scatter
- câștiguri în cascadă

Statistică scurtă

- ♦ Pariul maxim pe linie: de la 1 până la 200 de puncte de credit*
- ♦ Câștigul maxim pe linie: 1,000 x pariul pe linie (1 / ~ 1,600 de jocuri pe 30 de linii)
- ♦ Câștigul maxim posibil: 18,035 x pariul pe linie (30 de linii)
- ♦ Frecvența câștigurilor: ~ 6,83
- ♦ Media plăților: 95.95%



Fig. 1. Ecran principal

		JOKER Apare numai pe roata 2, 3 și 4. Substituit pentru toate celelalte simboluri, cu excepția  .	
		SCATTER	
	5: €300,00 4: €30,00 3: €12,00		
	5: €20,00 4: €2,00 3: €0,70		5: €2,00 4: €0,50 3: €0,10
	5: €2,00 4: €0,50 3: €0,10		5: €2,00 4: €0,50 3: €0,10
	5: €2,00 4: €0,20 3: €0,10		5: €2,00 4: €0,20 3: €0,10
	5: €2,00 4: €0,20 3: €0,10		5: €2,00 4: €0,20 3: €0,10

Fig. 2 Tabel cu câștigurile

Regulile jocului

Simbolul wild "Unicorn" - apare pe rolele 2, 3 și 4 și înlocuiește toate celelalte simboluri, cu excepția simbolului scatter.

Simbolul "Elf" - 5 x "7" pe linia activă și plătește câștigul maxim pe linie.

Simbolul Scatter "Magician" plătește câștigurile scatter de până la 500 x Pariul total.

Joc în cascadă - Odată ce toate câștigurile dintr-un joc au fost plătite, toate simbolurile care au participat la câștiguri dispar, simbolurile de deasupra lor coboară pentru a ocupa locurile libere și noi simboluri apar în spațiile rămase. Odată ce se face acest lucru din combinațiile nou obținute de pe ecran, toate câștigurile sunt date din nou. Aceasta continuă până când se ajunge la un ecran din care nu se pot plăti câștiguri. Înlocuirea simbolurilor câștigătoare cu a altora noi în locul lor este gratuită.

☐ **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 piesă 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 dispare și scala coboară înapoi