



Ancient Troy Dice

Versione: 0e5d81f

Conținut

Descriere generală.....	3
Topologia liniilor.....	3
Mize disponibile.....	3
Denominări.....	4
Rentabilitatea pentru jucător.....	4
Pictograme.....	5
Combinații câștigătoare.....	8
Simbolul Wild.....	8
Jocurile gratuite.....	9
Pariu (Joc de risc).....	10

Descriere generală



ANCIENT TROY DICE este un joc de slot cu 5 role, 3 rânduri și 25 de linii de plată.

Toate premiile sunt pentru combinații de un fel.

Simbolurile identice, cu excepția celor scatter, trebuie să fie pe linii de plată active și pe role adiacente, începând cu extrema stângă.

Simbolurile scatter sunt luate în considerare în orice poziție de pe role.

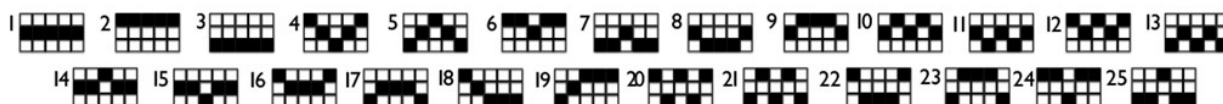
Pentru numărul de simboluri scatter și de combinații pe fiecare linie de plată activă, se plătește doar cel mai mare câștig.

Câștigurile pentru scatter și câștigurile de pe diferite linii de plată se cumulează.

Toate premiile din tabelul de plăți sunt afișate pentru miza actuală și numărul de linii de plată selectate.

Toate premiile din tabelul de plăți sunt afișate în bani sau credite, în funcție de modul actual selectat.

Topologia liniilor



Selecții de linii disponibile: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 (linii).

Mize disponibile

Mize disponibile conform valori pe linie: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50, 100 (credite).

Denominări

Configurate din panoul de administrare, conform solicitării cazinoului.

Interval al valorilor creditului acceptat în prezent: 0,001 – 10000 de unități monetare.

Rentabilitatea pentru jucător

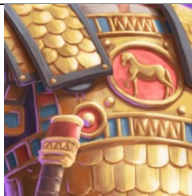
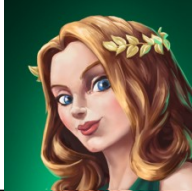
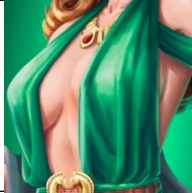
RTP joc: 96,06%

Avantajul casei: 4%

Pictograme

ID	Nume	Imagine	Role	Note
1	Wild		Slot	Joker
2	Ahile		Slot, FG	
3	Hector		Slot, FG	
4	Elena		Slot, FG	
5	Săbii		Slot, FG	
6	Coif		Slot, FG	
7	Şase		Slot, FG	
8	Cinci		Slot, FG	
9	Patru		Slot, FG	

10	Trei		Slot, FG	
11	Doi		Slot, FG	
12	Scatter		Slot, FG	Scatter
13	Panou perete 1		FG	joker
14	Panou perete 2		FG	joker
15	Panou perete 3		FG	joker
16	Ahile 1		FG	joker
17	Ahile 2		FG	joker
18	Ahile 3		FG	joker
19	Hector 1		FG	joker

20	Hector 2		FG	joker
21	Hector 3		FG	joker
22	Elena 1		FG	joker
23	Elena 2		FG	joker
24	Elena 3		FG	joker

Combinatii câștigătoare

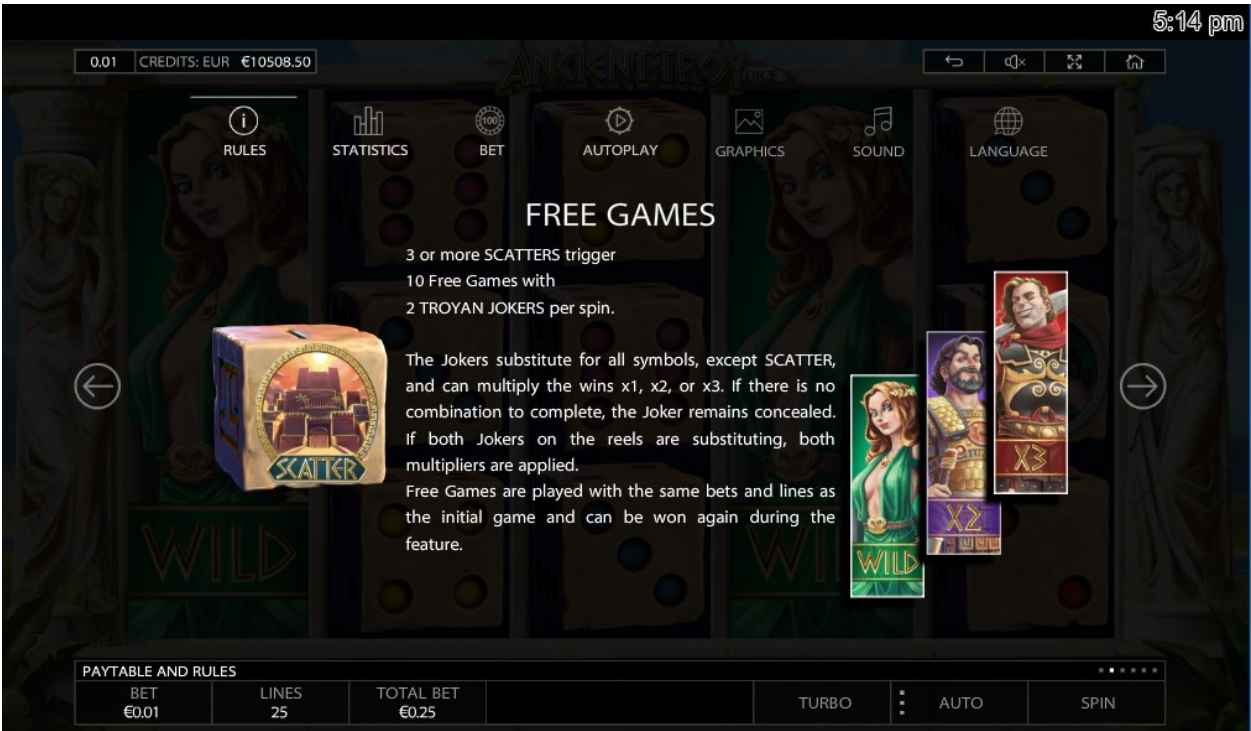
ID	Pictograma	Număr	Câștig	Topologie câștig
0	1	5	1000	LR
1		4	500	LR
2		3	100	LR
3	2	5	800	LR
4		4	250	LR
5		3	80	LR
6	3	5	600	LR
7		4	200	LR
8		3	40	LR
9	4	5	600	LR
10		4	200	LR
11		3	40	LR
12	5	5	500	LR
13		4	150	LR
14		3	30	LR
15	6	5	500	LR
16		4	150	LR
17		3	30	LR
18	7	5	200	LR
19		4	50	LR
20		3	10	LR
21	8	5	150	LR
22		4	30	LR
23		3	10	LR
24	9	5	150	LR
25		4	30	LR
26		3	10	LR
27	10	5	100	LR
28		4	20	LR
29		3	10	LR
30	11	5	100	LR
31		4	20	LR
32		3	10	LR
33	12	5	5000 + 10 FG	Scatter
34		4	500 + 10 FG	Scatter
35		3	50 + 10 FG	Scatter

Simbolul Wild

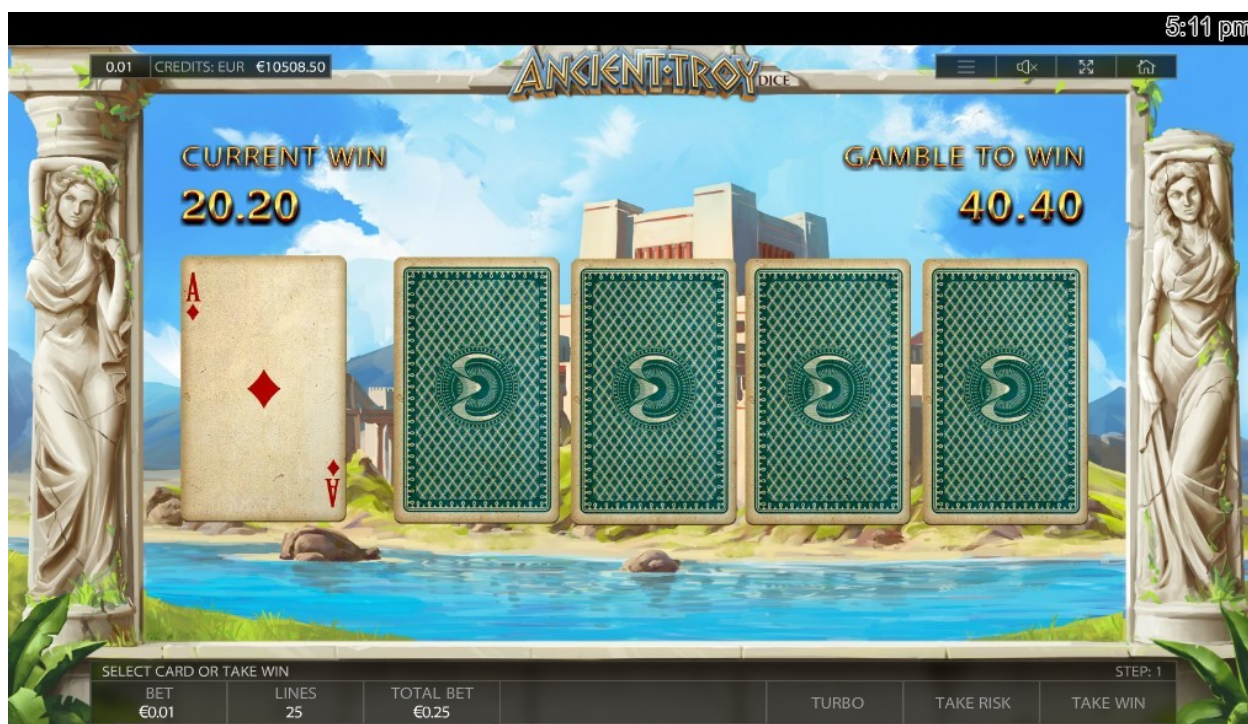


WILD substituie toate simbolurile, cu excepția simbolurilor Scatter.

În Jocurile gratuite, simbolurile wild apar stivuite pe 2 role simultan. Imaginile șui Ahile, Hector sau Elena acoperă întreaga rolă și, când substituie, înmulțesc câștigurile cu x3, x2 și, respectiv, x1. La început, Jokerii apar acoperiți de un panou de perete. Ei sunt dezvăluiți dacă există o combinație de completat.



Pariu (Joc de risc)



În fiecare joc în care există un câștig, Jucătorul are șansa de a-și dubla câștigul de până la 10 ori (numărul maxim de runde de pariu).

Pentru a câștiga o rundă Pariu, Jucătorul trebuie să bată cartea Crupierului alegând una dintre cele patru cărți acoperite.

Dacă Jucătorul bate cartea Crupierului, câștigul lui este dublat și poate încerca încă o dată. Dacă Crupierul câștigă în orice rundă, Jucătorul își pierde câștigurile și jocul de risc se încheie.

Toate cărțile acoperite pot să fie mai mari decât cartea Crupierului. Toate cărțile acoperite pot să fie mai mici decât cartea Crupierului. Cărțile pot reapărea de la rundă la rundă. Probabilitatea de împărțire a cărților nu este echivalent distribuită. Probabilitatea rangului cărții Jucătorului depinde de cartea curentă generată pentru Crupier.

Jokerul bate toate celelalte cărți. Crupierul nu poate obține niciodată un Joker.

Alegerea unei cărți cu aceeași valoare ca a Crupierului duce la remiză: câștigurile Jucătorului nu se modifică și acesta poate să mai încerce încă o dată.

Pentru a refuza jocul și a-și colecta câștigurile curente, Jucătorul trebuie să apese pe ÎNCASARE CÂȘTIG.

Rentabilitatea medie pentru jucător este de 84%. Însă, șansele pot să fie mai mari sau mici în fiecare rundă, în funcție de cartea Crupierului:

Rangul cărții	RTP
2	162%
3	121%
4	113%
5	101%
6	100%
7	100%
8	100%

Rangul cărții	RTP
9	92%
10	78%
J	69%
Q	66%
K	64%
A	42%