



MAGNUM OPUS

Versiune: 68098

Conținut

Descriere generală	3
Topologia liniilor	4
Mize disponibile	4
Denominări	4
Rentabilitatea pentru jucător	4
Pictograme	5
Combinații câștigătoare	7
Jocul Bonus	8
Pariu (Joc de risc)	10

Descriere generală



MAGNUM OPUS este un joc de slot cu 3 role, 3 rânduri și 5 linii de plată.

Toate premiile sunt pentru combinații de un fel.

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

Pe fiecare linie de plată activă, se plătește doar cel mai mare câștig.

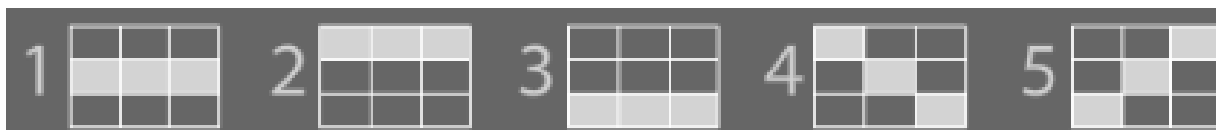
Câștigurile de pe diferite linii de plată se cumulează.

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

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 (linii).



Mize disponibile

Mize disponibile conform valori pe linie: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 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: 96,01%

Avantajul casei: 3,99%

Pictograme

ID	Nume	Imagine		Role	Note
1	Leu				Slot
2	Lună				Slot
3	Stea				Slot
4	Pământ				Slot
5	Foc				Slot

6	Apă				Slot	
7	Aer				Slot	
8	Spirit				Slot	

Combinatii câștigătoare

ID	Pictogramă	Număr	Câștig	Topologie câștig	Note
0	1	3	750	Stânga spre dreapta	
1	2	3	200	Stânga spre dreapta	
2	3	3	60	Stânga spre dreapta	
3	4	3	40	Stânga spre dreapta	
4	5	3	40	Stânga spre dreapta	
5	6	3	40	Stânga spre dreapta	
6	7	3	40	Stânga spre dreapta	
7	8	3	5	Stânga spre dreapta	
8	4	9	Jocul Bonus	SCATTER	
9	5	9	Jocul Bonus	SCATTER	
10	6	9	Jocul Bonus	SCATTER	
11	7	9	Jocul Bonus	SCATTER	

Jocul Bonus

9 Elemente Alchimice care aterizează pe role declanșează Jocul Bonus ELIXIR DE AUR.



Pe parcursul activității speciale, Jucătorul se află în Laboratorul Alchimistului, ajutându-l să facă aur. Eforturile Jucătorului vor fi răsplătite cu generozitate – alchimistul va crește câștigurile pentru combinația de 9-DE-UN-FEL:

- X2 dacă jucătorul face cupru
- X4 dacă jucătorul face argint
- X8 dacă jucătorul face aur

E bine de știut că e imposibil să faci aur din prima: mai întâi, Jucătorul trebuie să creeze cupru, iar apoi argint.



Pentru a-și începe experimentul, Jucătorul trebuie să selecteze un Element alchimic din partea dreaptă... și să lase magia să facă restul!

Dacă experimentul reușește, jucătorul obține un metal și poate merge mai departe. Pentru a continua, trebuie să adauge unul dintre Elementele alchimice rămase la metalul pe care l-a creat.

Dacă experimentul eșuează, Jocul Bonus ia sfârșit.

CâștigInițial → Probabilitate de succes Cupru: $\frac{1}{4}$ (câștigul rezultat: CâștigInițial x2)

Cupru → Probabilitate de succes Argint: $\frac{1}{2}$ (câștigul rezultat: CâștigInițial x4)

Argint → Probabilitate de succes Aur: $\frac{1}{4}$ (câștigul rezultat: CâștigInițial x8)

Câștigurile din Jocul Bonus nu se cumulează. Doar ultimul multiplicator activat este aplicat câștigurilor pentru combinația de 9-DE-UN-FEL.



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 egal 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%