

AJUTOR "HEY SUSHI"

- Moneda jucătorului este **RON** afișată ca **LEI**.
- Jucătorul joacă cu bani reali.
- Moneda poate fi selectată ca **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Liniile sunt stabilite în **25**.
- Nivelul pariului poate fi selectat ca **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Pariul total în fise reprezintă numărul de linii înmulțit cu nivelul pariului.
- Pariul total în moneda jucătorului este pariul total în fise înmulțit cu denominarea fisei.
- Toate combinațiile și plățile se fac în conformitate cu **TABELUL DE PLĂȚI**.
- Apasă **PARIU** sau **BALANȚĂ** în **INTERFAȚA JOCULUI** pentru a schimba între modul de afișare valută și monedă.

• MODUL ÎN FISE

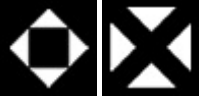
- Valorile de plată în fise din **TABELUL DE PLĂȚI** sunt bazate pe nivel pariuri 1.
- Orice câștig în fise din linii este valoarea afișată în **TABELUL DE PLĂȚI** multiplicată de nivelul pariului.
- Orice câștig în monedă este egal cu câștigul în monede înmulțit cu valoarea monedei.

• MODUL ÎN MONEDĂ

- Valorile de plată în fise din **TABELUL DE PLĂȚI** sunt afișate în valuta jucătorului ca valoare câștigătoare.
- Toate celelalte reguli de joc sunt afișate în **TABELUL DE PLĂȚI**.
- În eventualitatea unei defecțiuni, toate pariurile și plățile jocurilor sunt anulate.
- În cazul în care ecranul clientului este diferit de rezultatul serverului așa cum este afișat în istoricul jocului, rezultatul serverului va fi considerat cel corect.

INTERFAȚA JOCULUI

SOLD	Soldul actual în moneda jucătorului.
MONEDE	Soldul împărțit la valoarea nominală a fisei.
PARIU	Pariul total în fise.
CÂȘTIG	Câștigul total în fise, inclusiv câștigurile din secvențele jocului activ.
PARIU (bara de mesaje)	Pariul total în moneda jucătorului.
CÂȘTIG (bara de mesaje)	Câștigul total în moneda jucătorului, inclusiv câștigurile din secvențele jocului activ.
MONEDĂ	Creșterea/scăderea denominării monedei (dacă este activă).
NIVEL PARIU	Creșterea/scăderea nivelului pariului (dacă este activ).
LINII	Creșterea/scăderea liniilor (dacă este activă).
NR.	Numărul jocului actual.
	Vedeți Tabelul de plăți.
	Începe un nou joc la valoarea nominalizată a monedei, nivelul pariurilor și liniile sau modurile selectate. Bara de spațiu poate fi utilizată pentru a roti rolele.
	În timpul jocului, acest buton poate fi utilizat ca buton de sărit (dacă este activ).
	Oprește rolele (dacă este activă). Bara de spațiu poate fi utilizată pentru a opri rolele.
	PARIU MAXIM Setează liniile și nivelul pariurilor la valorile maxime respective, dacă nu sunt deja setate. Începe un nou joc la valoarea nominală a monedelor și la numărul maxim de linii, cu nivelul pariurilor setat la maxim.

	PARIAZĂ Deschide jocul de pariere (dacă este activ).
	JOC AUTOMAT (dacă este aplicabil) Afișează Joc Automat opțiuni. Poate fi folosit pentru a opri Joc Automat când este activ.
	STOP JOC AUTOMAT Oprește Joc Automat (dacă este activ).
	Activează sau dezactivează ecranul complet (dacă este vizibil). Disponibil în timpul jocului.
	Activează sau dezactivează sunetul. Disponibil în timpul jocului.
	Activează sau dezactivează redarea rapidă a jocului. Disponibil în timpul jocului.
	Reîmprospătează soldul jucătorului. Nu este disponibil în timpul jocului.
	Afișează meniul jocului. Disponibil în timpul jocului.

JOC AUTOMAT

Număr de învârtiri	Selectează numărul de învârtiri care trebuie jucate.
Dacă soldul scade cu	Oprește Joc Automat dacă soldul se micșorează cu suma pe care o specificeți.
Dacă un singur câștig depășește	Oprește Joc Automat dacă un singur câștig depășește suma pe care o specificeți.

MENIUL DE JOC

Istoric	Vizualizați istoricul jocurilor jucătorului.
Cum se joacă	Consultați ajutorul suplimentar pentru joc (acest ecran).

SETĂRILE JOCULUI

Învârtire rapidă	Activează sau dezactivează redarea rapidă a jocului.
Volum	Reglează volumul principal al sunetului.

POLITICA ÎN CAZ DE DECONECTARE

Problemele de comunicare cu rețeaua de internet pot cauza deconectări. Software-ul este conceput pentru a proteja jucătorul împotriva pierderilor nejustificate, eliminând în același timp posibilitatea de deconectare intenționată și abuzarea sistemului.

Consultați fiecare secțiune de mai jos pentru politicile specifice de deconectare.

POLITICA ÎN CAZ DE DECONECTARE PENTRU "HEY SUSHI"

- În cazul în care apare o deconectare înainte de a începe un nou joc, fondurile nu vor fi retrase din contul jucătorului.
- Dacă deconectarea are loc după plasarea pariului și apăsarea butonului Învârti:
 - Dacă nu este necesară nicio acțiune suplimentară pentru a finaliza jocul, rezultatul va fi determinat de server. Jocul nu va afișa rezultatul. Rezultatul poate fi văzut în istoricul detaliat al jocurilor jucătorului, după ce rezultatul a fost determinat. Opțiunea de pariere (dacă este activată) nu va fi disponibilă pentru acest joc.
 - Dacă vi se cere să luați măsuri suplimentare pentru a finaliza jocul, jocul nu va afișa rezultatul până când nu redeschideți jocul. Jocul va fi reluat din ultimul punct determinat de server. După 60 (de) zile, dacă nu este finalizat, jocul va fi închis, iar orice câștiguri vor fi pierdute.

PROCENTUL DE RETURNARE LA JUCĂTOR (RTP)

- Câștigul teoretic al jucătorului (RTP) pentru Hey Sushi este de 93.97%.

DATA FIȘIERULUI

2024-04-23T10:21:05.032Z (UTC)

WILD

- Simbolul  înlocuiește toate celelalte simboluri în afară de simbolul 
- Simbolurile  apar pe rolele **2 - 4**.

SCATTER



5 100
4 5
3 1

- Câștigurile din  se adaugă la câștigurile de pe linie.
- Câștigurile din  sunt multiplicare cu pariul total.
-  plătește oriunde.
- Simbolurile  apar doar în timpul **JOCURILOR OBIȘNUITE**.

SIMBOLURI CU CÂȘTIGURI MARI



5 750
4 250
3 25



5 500
4 200
3 15



5 400
4 125
3 15



5 300
4 100
3 15



5 250
4 75
3 10



5 150
4 50
3 10



5 100

4 25

3 5

SIMBOLURI CU CÂȘTIGURI MICI



5 75

4 20

3 5



5 75

4 20

3 5



5 50

4 15

3 5



5 25

4 10

3 5



5 25

4 10

3 5



5 25

4 10

3 5

CASCADĂ

- Simbolurile câștigătoare sunt înlocuite cu unele noi și/sau simboluri existente.
- Cascadele continuă atât timp cât există câștiguri noi.
- Multiplicatorul jocului crește cu fiecare cascadă într-o rundă de joc până când este atins maximul.
- Multiplicatorul jocului se resetează la valoarea inițială aplicabilă dacă nu există câștiguri noi.

JOC DE BAZĂ

- Multiplicatorul este **X1** pentru cascada **INIȚIALĂ**.
- Multiplicatorul este **X2** pentru **A DOUA** cascadă.
- Multiplicatorul este **X3** pentru **A TREIA** cascadă.
- Multiplicatorul este **X5** pentru **A PATRA SAU URMĂTOARELE** cascade.

JOC GRATUIT

- **10** (de) jocuri gratuite se acordă când 3 sau mai multe simboluri  apar oriunde.
- După ce funcția este activată, cascadele pentru **JOCUL DE BAZĂ** se încheie.
- Dacă funcția activează cascada **INIȚIALĂ** a **JOCULUI DE BAZĂ** atunci multiplicatoarele pentru **FUNCȚIA JOCURI GRATUITE** sunt **X1 X2 X3** și **X5**
- Dacă funcția activează **A DOUA** jocului de bază atunci multiplicatoarele pentru **FUNCȚIA JOCURI GRATUITE** sunt **X2 X3 X5** și **X7**
- Dacă funcția activează **A TREIA** jocului de bază atunci multiplicatoarele pentru **FUNCȚIA JOCURI GRATUITE** sunt **X3 X5 X7** și **X10**
- Dacă funcția activează **A PATRA SAU URMĂTOARELE** jocului de bază atunci multiplicatoarele pentru **FUNCȚIA JOCURI GRATUITE** sunt **X5 X7 X10** și **X15**

- Secvența nu poate fi redeclanșată.
- Jocurile gratuite se joacă cu liniile și pariul din jocul care le-a declanșat.

PLĂȚI BONUS PENTRU JOC GRATUIT



100



70



60



50



40



30



20

- Simbolurile       și  care apar în combinații câștigătoare acordă plăți bonus.
- Plățile bonus se acordă pentru fiecare combinație câștigătoare dacă  apare într-o combinație câștigătoare apoi **100** vor fi acordați o singură dată.
- Plățile bonus sunt multiplicare de pariul pe linie și de multiplicatorul actual al jocului.

ALTE REGULI

- Jucați **25** linii fixe cu un cost de **25** (de) monede.
- Câștigurile pe linie se plătesc dacă sunt în succesiune, începând cu rola din extremitatea stângă înspre dreapta.
- Cel mai lung câștig doar pe fiecare linie.
- Câștigurile din linii diferite se însumează.
- Câștigurile pe linie sunt înmulțite cu pariul per linie.

LINII DE PLATĂ 1-25

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

