

MANUAL DE UTILIZARE



Rev.1.0

06.12.2023

*Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări
pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.*



Istoricul revizuirilor:

Rev.1.0.	Versiunea inițială a documentului.

*Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări
pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.*

DYNAMITE 10 Splash

Informații de bază

Manualul de utilizare actual oferă toate informațiile necesare pentru utilizarea corectă și sigură a produsului software prezentat.

- ✓ Următorul document se referă la **jocul software “Dynamite Splash 10”**.
- ✓ Cuprinsul de la începutul manualului de utilizare indică localizarea informațiilor respective.
- ✓ Unele descrieri (funcții de afișare și/sau meniu) pot varia în funcție de jurisdicții sau specificații diferite, legate de cerințele clienților.

Simboluri folosite:



ATENȚIE!

Acest simbol avertizează asupra situației și/sau condițiilor specifice care ar trebui abordate cu o atenție specială.



REȚINEȚI!

Acest simbol indică informații importante și/sau suplimentare cu privire la produsul software prezentat.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



Cuprins

1. Introducere

1.1. Introducere și obiectivul jocului	5
--	---

2. Joc Dynamite Splash 10

2.1. Regulile jocului	6
2.2. Comenzi de joc	7
2.3. Simboluri de joc	11
2.4. Tabelul de plăți și liniile de plată	12
2.5. Cum se joacă	13
2.6. Funcția Gamble	13
2.7. Restituirea la jucător (RTP)	16
2.8. Întreruperile și recuperarea jocurilor	16
2.9. Joc responsabil	17

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10 Splash

CAPITOLUL 1. INTRODUCERE

1.1. Introducere și obiectivul jocului

Explorează universul fascinant din **Dynamite Splash 10** și invazia de culori, pentru a vedea dacă poți obține câștigul cel mare! Datorită celor 8 simboluri de pe 5 role și 10 linii de câștig, dezamăgirea nu este o opțiune! Învârte rolele pline de fructe dulci și zemoase și obține câștiguri suplimentare cu simbolul special WILD care se extinde și dezvăluie diverse surprize.

Toate câștigurile liniei de plată sunt calculate de la stânga la dreapta pe rolele adiacente, începând de la prima rolă.



Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



CAPITOLUL 2. Joc Dynamite Splash 10

2.1. Regulile jocului

Explorează universul fascinant din **Dynamite Splash 10** și invazia de culori, pentru a vedea dacă poți obține câștigul cel mare! Datorită celor 8 simboluri de pe 5 role și 10 linii de câștig, dezamăgirea nu este o opțiune! Învârt rolele pline de fructe dulci și zemoase și obține câștiguri suplimentare cu simbolul special WILD care se extinde și dezvăluie diverse surprize.

Toate liniile de câștig se calculează de la stânga la dreapta, luând rolele alăturate începând cu prima rolă. Doar linia cu cel mai mare multiplicator de câștig este acordată, înmulțită cu valoarea pariului sau câștigul SCATTER. Câștigurile SCATTER sunt independente de calculul unui câștig de linie.

Simbolul WILD apare pe orice rolă și transformă toate simbolurile adiacente în WILD.

WILD înlocuiește toate simbolurile.

Erorile de funcționare anulează toate plățile și rundele.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



2.2. Comenzi de joc

BUTON	NUME	DESCRIERE
	MENIU	Din butonul MENIU, ai acces la paginile INFORMAȚII, AJUTOR și ISTORIC.
	TABEL DE PLATĂ	Pictograma INFORMAȚII te direcționează spre secțiunea TABEL DE PLĂȚI și te ajută să obții detalii despre plăți, combinațiile câștigătoare și funcțiile speciale din joc.
	ISTORIC	În pagina ISTORIC, se prezintă istoricul celor mai recente jocuri. Poți căuta rundele de joc în funcție de dată și oră, însă aceste statistici nu sunt disponibile în modul demo.
	AJUTOR	Poți folosi acest modul pentru a obține informații complete despre joc, cum ar fi funcțiile, comenzile, regulile și jurisdicția.
	PORNIRE JOC AUTOMAT	Butonul JOC AUTOMAT este situat lângă butonul de învârtire, iar acesta deschide o fereastră cu numere prestabilite de învârtiri care pot fi selectate pentru jocul automat. Jucătorul poate ajusta limitele de câștig și pierdere pentru jocul automat, iar de asemenea acesta poate selecta oprirea rolurilor în cazul unui câștig mare. Odată inițiată funcția, butonul ȚINE APĂSAT PENTRU ÎNVÂRTIRE TURBO devine OPRIRE JOC

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10

Splash

BUTON	NUME	DESCRIERE
	Contorul de JOC AUTOMAT	Butonul afișează învârtirile rămase când modul JOC AUTOMAT este activ și apare de îndată ce butonul ÎNVÂRTE/ȚINE APĂSAT PENTRU ÎNVÂRTIRE TURBO devine STOP JOC AUTOMAT. Un clic pe buton în orice moment închide acest mod. Când contorul ajunge la 0, modul se termină automat.
	OPRIRE JOC AUTOMAT	În timpul JOCULUI AUTOMAT, butonul ÎNVÂRTIRE devine OPRIRE. Contorul care apare pe buton afișează numărul de învârtiri rămase.
	ÎNVÂRTIRE/ȚINE APĂSAT PENTRU ÎNVÂRTIRE TURBO	Butonul ÎNVÂRTIRE determină învârtirea roletelor prin începerea unui joc nou la valoarea selectată a pariului. Dacă ții apăsat butonul, se activează modul ÎNVÂRTIRE TURBO, care accelerează viteza cu care se învârt rolele pentru un joc continuu la viteză turbo. Butonul ȚINE APĂSAT PENTRU ÎNVÂRTIRE TURBO activează sau dezactivează modul TURBO. Când funcția este activată, unele animații și sunete declanșate în cazul unui câștig sunt omise, iar rolele se învârt mai repede.
	OMITE ANIMAȚIA	În timpul unei animații de câștig, după ce rolele nu se mai învârt, butonul ÎNVÂRTE este înlocuit cu funcția OMITE ANIMAȚIA.
	OPȚIUNI PARIU	Prin apăsarea butonului OPȚIUNI PARIU, veți accesa întregul meniu de setare a pariului și veți putea selecta valoarea preferată a pariului. În cazul în care jocul nu are linii fixe, numărul de linii pe care se poate paria poate fi de asemenea schimbat.
	PARIAZĂ	Butonul este folosit pentru a plasa un pariu și a începe jocul. În cazul unui câștig, suma câștigată se adaugă automat la sold. În cazul atingerii butonului în timp se învârt rolele, se activează oprirea rapidă.
	VALOAREA PARIULUI	Valoarea totală a pariului pentru toate liniile de pariere active în momentul învârtirii este reprezentată de valoarea pariului afișată pe fiecare dintre butoanele VALOAREA PARIULUI.

DYNAMITE 10

Splash

BUTON	NUME	DESCRIERE
	OPRIRE	Butonul OPRIRE face ca toate rolele să se oprească simultan și apoi acesta devine PARIAZĂ (dacă nu s-a câștigat) sau COLECTEAZĂ (dacă s-a câștigat). Când butoanele START și PARIAZĂ sunt active, rolele încep să se învârtă, iar butoanele PARIAZĂ devin OPRIRE.
	COLECTEAZĂ	Apasă butonul pentru colectarea sumei câștigate. Prin apăsarea butonului de colectare, animația de câștig este oprită, iar câștigul total este afișat în secțiunea CÂȘTIG, butonul devenind ulterior PARIAZĂ.
	GAMBLE	Butonul te duce la ecranul GAMBLE din joc, unde vor fi vizibile butoanele ROȘU ȘI NEGRU, precum și butonul COLECTARE CÂȘTIG.
	ROȘU	Apasă butonul pentru a selecta culoarea ROȘIE pentru cartea care luminează intermitent în timpul funcției GAMBLE.
	NEGRU	Apasă butonul pentru a selecta culoarea NEAGRĂ pentru cartea care luminează intermitent în timpul funcției GAMBLE.
	COLECTARE CÂȘTIG	Butonul COLECTARE CÂȘTIG este disponibil în modul GAMBLE. Prin apăsarea acestuia, câștigurile realizate în funcția GAMBLE vor fi transferate în soldul total.
	ULTIMELE JOCURI	Acest buton oferă acces rapid la jocurile jucate recent.
	JOC RAPID	Viteza jocului modifică timpul de oprire al rolelor, fiind puse la dispoziție trei variante din care jucătorul poate alege: normal, rapid și turbo. Notă: setarea este supusă cerințelor impuse de jurisdicțiile locale.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10

Splash

BUTON	NUME	DESCRIERE
	SETĂRI SUNET	Folosește funcția pentru a activa sau dezactiva sunetele jocului.
	DIMENSIUNE ECRAN	Ajustează dimensiunea ecranului de joc alegând între ecranul complet și modul fereastră. Butonul este vizibil doar pe dispozitivele desktop.
	LOBBY	Apasă acest buton în cadrul unui joc pentru a ajunge în LOBBY, accesând portatul de selectare a jocurilor, pentru a alege dintr-o varietate de jocuri.
	ÎNCHIDE	Apasă pe butonul ÎNCHIDE pentru a ieși din secțiunea MENU și a reveni la jocul activ.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10

Splash

2.3. Simboluri de joc

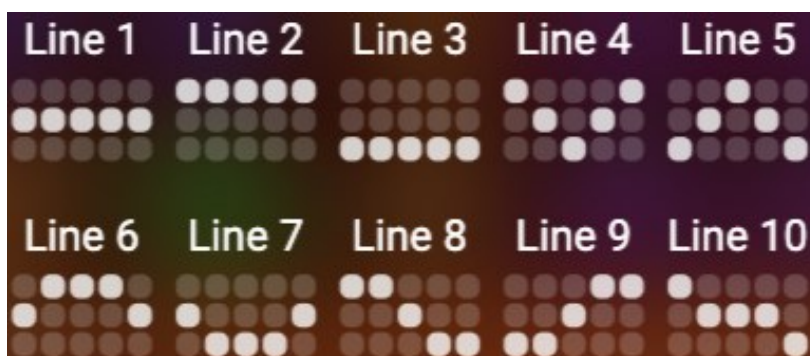
NUME	SIMBOL	IMAGINE
Minor 1	Lămâie	
Minor 2	Portocală	
Minor 3	Prună	
Minor 4	Măr	
Major 1	Struguri	
Major 2	Pepene	
Major 3	Șapte	
Wild	Dinamită	

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



2.4. Tabelul de plăți și liniile de plată

Nume	Simbol	5 de un fel	4 de un fel	3 de un fel	2 de un fel
Wild	Dinamită	X	X	X	X
Major 3	Șapte	100x	30x	5x	1x
Major 2	Pepene	50x	10x	4x	X
Major 1	Struguri	50x	10x	4x	X
Minor 4	Măr	20x	5x	2x	X
Minor 3	Prună	20x	5x	2x	X
Minor 2	Portocală	10x	3x	1x	X
Minor 1	Lămâie	10x	3x	1x	X



Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



2.5. Cum se joacă

În caseta SOLD, se afișează valoarea totală a sumei disponibile pentru joc.

Plasează un pariu apăsând pe butonul ÎNVÂRTE sau pe oricare dintre butoanele PARIAZĂ, dar și prin folosirea barei de SPAȚIU de pe tastatură dacă joci de pe computer. Câștigurile de linie sunt înmulțite cu valoarea pariului pe linie și se adaugă câștigurile simultane de pe alte linii de câștig. Câștigurile SCATTER sunt independente de calculul unui câștig de linie.

2.6. Funcția Gamble

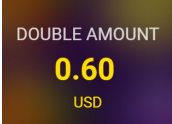
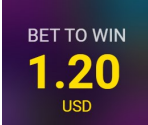
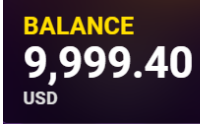
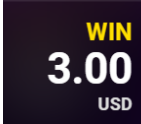
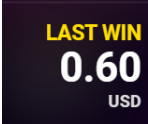
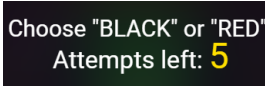
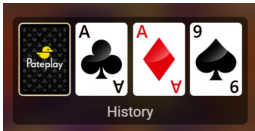
Când se obține cel puțin o linie câștigătoare, jucătorul are opțiunea de a folosi funcția GAMBLE pentru a încerca să își sporească valoarea câștigată. Jucătorul își poate încerca norocul prezicând culoarea următoarei cărți. Aceștia vor vedea o carte cu fața în jos care pâlpâie intermitent în roșu și negru. Jucătorii trebuie să aleagă una dintre cele două culori, iar în funcție de rezultatul predicției, își pot dubla sau pierde câștigul.

BUTON	NUME	DESCRIERE
	GAMBLE	Butonul te duce la ecranul GAMBLE din joc, unde vor fi vizibile butoanele ROȘU ȘI NEGRU, precum și butonul COLECTARE CÂȘTIG.
	ROȘU	Apasă butonul pentru a selecta culoarea ROȘIE pentru cartea care luminează intermitent în timpul funcției GAMBLE.
	NEGRU	Apasă butonul pentru a selecta culoarea NEAGRĂ pentru cartea care luminează intermitent în timpul funcției GAMBLE.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10

Splash

	COLECTARE CÂȘTIG	Butonul COLECTARE CÂȘTIG este disponibil în modul GAMBLE. Prin apăsarea acestuia, câștigurile realizate în funcția GAMBLE vor fi trans-
	SUMĂ GAMBLE	Câmpul SUMĂ GAMBLE afișează suma pe care jucătorul o poate risca în această funcție.
	CÂȘTIG POTENȚIAL	În câmpul CÂȘTIG POTENȚIAL, se afișează plata potențială în cazul alegerii cărții corecte.
	SOLD	În câmpul SOLD, se afișează suma curentă disponibilă utilizatorului.
	CÂȘTIG	În câmpul CÂȘTIG, apare suma tocmai câștigată de jucător în runda în curs.
	ULTIMUL CÂȘTIG	În câmpul ULTIMUL CÂȘTIG, apare suma câștigată de jucător în runda anterioară.
	ÎNCERCĂRI RĂMASE	În câmpul ÎNCERCĂRI RĂMASE, se arată de câte ori mai poate paria jucătorul banii pe care îi are la dispoziție.
	ISTORIC	În câmpul ISTORIC, se afișează cărțile întoarse anterior.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

DYNAMITE 10 Splash

Pentru a accesa ecranul pentru alegerea cărților, dă clic pe butonul GAMBLE (x2). Alege dintre cele două butoane disponibile: roșu sau negru. Dacă ghicești culoarea cărții, în centrul ecranului apare o carte nouă cu fața în jos, cu lumini intermitente de culoare roșie și neagră.

Numărul de încercări este stabilit în avans, prin urmare procesul continuă până când întorci toate cărțile sau faci o alegere greșită. Numărul de încercări rămase în rundă poate fi văzut în ÎNCERCĂRI RĂMASE.

Ai opțiunea de a transfera câștigurile din câmpul CÂȘTIG în câmpul SOLD în orice moment pe durata funcției, prin selectarea butonului COLECTARE. Dacă nu ghicești culoarea cărții, jocul din modul GAMBLE se încheie automat, iar câștigurile acumulate se pierd și nu sunt adăugate la SOLD.

În câmpul SUMĂ GAMBLE se afișează suma care ar putea fi dublată în cazul unui câștig, în timp ce în câmpul CÂȘTIG POTENȚIAL apar potențialele câștiguri în cazul în care ghicești culoarea cărții. Valoarea câștigului este dată de suma totală acumulată în momentul afișării ultimei cărți ghicite.

Premiile jackpot nu pot fi pariate. Funcția nu este disponibilă în modul Joc automat.

Secțiunea ISTORIC prezintă, ca referință, ultimele șapte cărți selectate în timpul runde.

În cazul unei deconectări, această funcție acceptă recuperarea.

*Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări
pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.*



2.7. Restituirea la jucător (RTP)

Pentru o experiență de joc optimă, se recomandă utilizarea celei mai recente versiuni software.

Generatorul nostru de numere aleatorii folosește codificare și principii de funcționare complexe, asigurând o corectitudine fără precedent în toate jocurile noastre. Calculul RTP se face pe baza analizei statistice a jocului și nu poate fi influențat de strategia jucătorului.

Valoarea teoretică de restituire la jucător este de 95.88%.

Pariul minim este de 0.20 RON.

Pariul maxim este de 200 RON.

2.8. Întreruperile și recuperarea jocurilor

Întreruperile jocurilor

În cazul unei erori de funcționare, se invalidează toate pariurile și plățile afectate.

În fiecare cont de utilizator, se poate juca un singur joc simultan și pe un singur dispozitiv. Nerespectarea acestei reguli poate duce la diferite erori.

Fiecare joc are un identificator unic, care trebuie menționat în cazul contactării echipei de asistență.

Recuperarea jocurilor

O conexiune slabă de internet ar putea duce la întârzieri și la afișarea unor valori ale premiilor care nu mai sunt valabile. Jocul întrerupt se va relua automat în punctul în care se afla înaintea întreruperii dacă rezultatul nu poate fi comunicat jucătorului în mod corespunzător sau nu este decis.

În cazul întreruperii conexiunii sau dacă se produce o altă eroare, jocul se va relua de la ultima stare înregistrată de server înaintea întreruperii. Un joc în derulare se va finaliza automat, iar ultimul rezultat este disponibil în secțiunea cu istoricul jocurilor, disponibilă ca referință în timpul jocurilor în timp real.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.



Politica de anulare

Dacă jocul se termină fără intervenția jucătorului, se presupune că s-a încheiat în momentul în care s-a produs anularea.

Toate fondurile acumulate vor fi returnate jucătorului în mod automat.

2.9. Joc responsabil

Joc responsabil

Jocul responsabil se desfășoară într-un mediu reglementat, în care posibilele daune asociate jocului sunt minimizate, iar jucătorii pot lua decizii înțelepte cu privire la implicarea lor. Exercițarea controlului și luarea unor decizii informate pentru a garanta faptul că jocul se desfășoară în limite financiare și de timp acceptabile trebuie să se realizeze într-un mod plăcut și echilibrat, în așa fel încât să se evite daunele asociate jocurilor de noroc.

Joc corect

Depunem eforturi să oferim și să menținem un mediu de joc sigur, asigurând o corectitudine optimă și șanse egale pentru fiecare jucător. Aplicând practici de joc corecte, rezultatul fiecărui joc este în totalitate independent. Cotele nu variază în funcție de rezultatele anterioare, valoarea pariului, sold, momentul din zi, ziua săptămânii etc.

Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.