

MANUAL DE UTILIZARE



Rev.1.1

04.07.2024

*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.
Rev.1.1.	Corecție RTP%

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

Mr. FIRST

Informații de bază

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

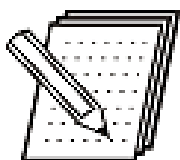
- ✓ Următorul document se referă la **jocul software „Mr. First”**.
- ✓ Cuprinsul de la începutul manualului de utilizare indică localizarea informațiilor respective.
- ✓ Unele descrieri (funcții de afișare și/sau meniu) pot varia în funcție de jurisdicții sau specificații diferite, legate de cerințele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

<u>1.1. Introducere și obiectivul jocului</u>	5
---	---

2. Joc „Mr. First”

<u>2.1. Regulile jocului</u>	6
<u>2.2. Comenzi de joc</u>	8
<u>2.3. Simboluri de joc</u>	12
<u>2.4. Tabelul de plăți și liniile de plată</u>	13
<u>2.5. Cum se joacă</u>	14
<u>2.6. Funcția Gamble</u>	14
<u>2.7. Restituirea la jucător (RTP)</u>	17
<u>2.8. Întreruperile și recuperarea jocurilor</u>	17
<u>2.9. Joc responsabil</u>	18

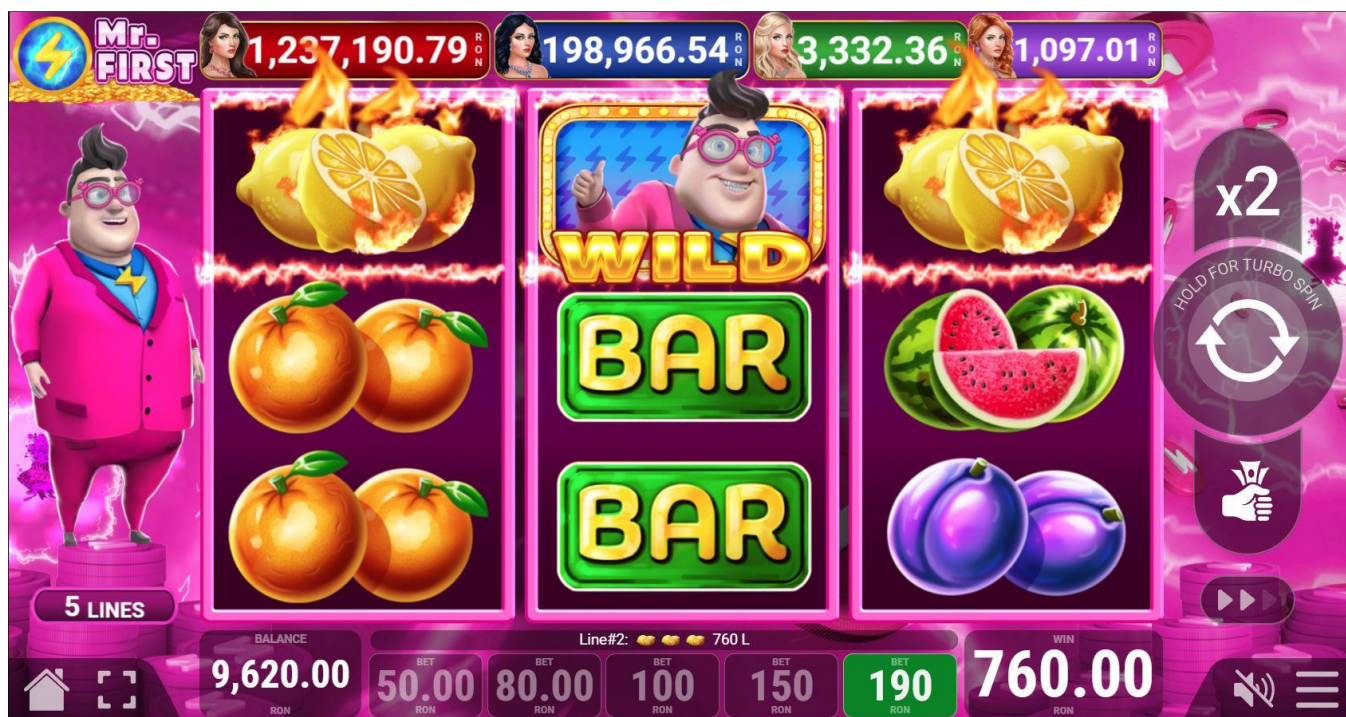
Producătorul își păstrează dreptul de a face modificări pe produs și pe documentație fără notificare prealabilă.

Mr. FIRST

CAPITOLUL 1. INTRODUCERE

1.1. Introducere și obiectivul jocului

Fermecătorul **Mr. First** și costumul său roz impecabil croit sunt o celebrare a opulenței. 3 role și 3 rânduri împodobite cu 11 monede zornăitoare și fructe luxuriante prind viață cu animații vibrante și nenumărate oportunități de a obține combinații câștigătoare de pe 5 linii de plată. Îndrăzniți să adăugați un plus de emoție și să vă bucurați de universul opulenței pentru a debloca premii ascunse! Toate câștigurile sunt calculate de la stânga la dreapta pe rolele alăturate, începând de la rola cea mai din stânga.



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



CAPITOLUL 2. Joc Mr. First

2.1. Regulile jocului

Fermecătorul **Mr. First** și costumul său roz impecabil croit sunt o celebrare a opulenței. 3 role și 3 rânduri împodobite cu 11 monede zornăitoare și fructe luxuriante prind viață cu animații vibrante și nenumărate oportunități de a obține combinații câștigătoare de pe 5 linii de plată. Îndrăzniți să adăugați un plus de emoție și să vă bucurați de universul opulenței pentru a debloca premii ascunse! Toate câștigurile sunt calculate de la stânga la dreapta pe rolele alăturate, începând de la rola cea mai din stânga. Este acordat doar câștigul cel mai mare de pe linia de plată, multiplicat cu valoarea pariului. Erorile de funcționare anulează toate plățile și rundele.

PILE OF TOKENS

Orice rotire necâștigătoare cu simboluri MONEDĂ care apare pe role în timpul jocului de bază acordă o șansă de declanșare a funcției PILE OF TOKENS, care adaugă simboluri MONEDĂ în cantitate suficientă (sau suplimentară) pentru a declanșa jocul bonus.

JOCUL BONUS

Când MONEDELE DE AUR apar pe rolele 1 și 2 și o MONEDĂ ALBASTRĂ apare pe rola 3, se declanșează jocul BONUS cu 3 ROTIRI GRATUITE. Numai simbolurile MONEDĂ apar pe ecran în timp ce funcția este activă. Simbolul MONEDĂ ALBASTRĂ se fixează pe rolă și adună toate valorile monedei. Fiecare MONEDĂ nouă resetează numărul de rerotiri la 3. Funcția se termină când toate rerotirile sunt epuizate. Toate câștigurile acumulate în MONEDELE ALBASTRE sunt adăugate la CÂȘTIGUL TOTAL.

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

Mr. FIRST

2.1. Regulile jocului



- Simbolul WILD apare pe orice rolă și substituie toate simbolurile, cu excepția MONEDA ALBASTRĂ și MONEDE DE AUR



- Apare numai pe rola 3. În timpul jocului de bază, simbolul MONEDĂ ALBASTRĂ colectează câștigurile în MONEDE DE AUR doar dacă există o singură rolă cu MONEDE DE AUR.



- Apare pe rolele 1 și 2. Plata este indicată pe monedă ca fiind de x1, x2, x5, x10, x15, x25, x50, x150 și x1000 ori pariul.

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

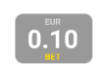
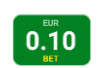
Mr. FIRST

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 AUTOMAT.

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

Mr. FIRST

BUTON	NUME	DESCRIERE
	PORNIRE 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 rolelor 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	Pariul total pentru toate liniile de câștig active la momentul învârtirii este reprezentată de suma pariului afișată pe fiecare dintre butoanele VALOARE PARIU.

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

Mr. FIRST

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.
	GAMBLE COLECTEAZĂ	Butonul COLECTARE CÂȘTIG este disponibil în modul GAMBLE. Prin apăsarea acestuia, câștigurile realizate în funcția GAMBLE vor fi transferate în soldul total.
	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. În mod implicit, viteza normală este preselectată la începutul jocului. Notă: Setarea este supusă cerințelor jurisdicțiilor locale.
	DIMENSIUNE ECRAN	Ajustează dimensiunea ecranului de joc alegând între ecranul complet și modul fereastră. Butonul este vizibil doar pe dispozitivele desktop.

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

Mr. FIRST

BUTON	NUME	DESCRIERE
	SETĂRI SUNET	Folosește funcția pentru a activa sau dezactiva sunetele jocului.
	LOBBY	Faceți clic pe acest buton din joc pentru a accesa lobby-ul și intrați pe portalul de selecție a jocului pentru a vedea o selecție de jocuri de jucat.
	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.

Mr. FIRST

2.3. Simboluri de joc

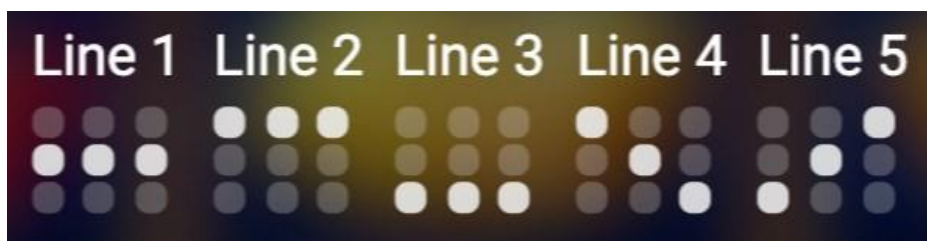
NUME	SIMBOL	IMAGINE
Minor 1	CIREȘ	
Minor 2	LĂMÂIE	
Minor 3	PORTOCAL	
Minor 4	PRUNĂ	
Major 1	STRUGURI	
Major 2	PEPENE	
Major 3	BAR	
Major 4	CLOPOȚEL	
Wild	Mr. First	
SIMBOL SCATTER	MONEDA DE AUR	
Colector	MONEDA ALBASTRĂ	

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

Mr. FIRST

2.4. Tabelul de plăți și liniile de plată

NUME	SIMBOL	3 de un fel
Minor 1	CIREȘ	1x
Minor 2	LĂMÂIE	4x
Minor 3	PORTOCAL	4x
Minor 4	PRUNĂ	4x
Major 1	STRUGURI	16x
Major 2	PEPENE	16x
Major 3	BAR	20x
Major 4	CLOPOȚEL	30x
Wild	Mr. First	50x
SIMBOL SCATTER	MONEDA DE AUR	Când este colectat - 1x, 2x, 5x, 10x, 15x, 25x, 50x, 150x și 1000x



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

Mr. FIRST

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. Premiile SCATTER sunt independente de premiile pentru linia de plată și sunt, de asemenea, adăugate la suma totală plătită.

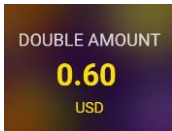
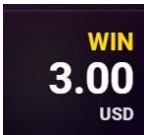
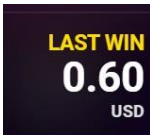
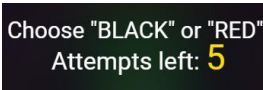
2.6. Funcția Gamble

În jocul GAMBLE, tu stabilești provocarea. 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	Apăsați 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.

Mr. FIRST

	COLECTARE CÂȘTIG	Butonul COLECTARE CÂȘTIG este disponibil în modul GAMBLE. Dă clic pe el pentru a colecta câștigurile și a le transfera în sold.
	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 runda jucătorului.
	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.

Mr. FIRST

Pentru a accesa ecranul cu câmpul de selectare a cardului, faceți clic pe GAMBLE. 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.

Vă rugăm să țineți cont de câmpurile SUMĂ GAMBLE și CÂȘTIG POTENȚIAL. Primul afișează câștigurile potențiale care ar putea fi dublate în urma unui joc reușit, în timp ce al doilea afișează câștigurile potențiale pentru prezicerea corectă a culorii 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 rundei.

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 96,05%.

Pariul minim este de 0,50 RON

Pariul maxim este de 190 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.