

Road Kill

Tabelul de plată

CALL TO ARMS



Două simboluri Scatter declanșează Call To Arms și aplică două inimi normale.

Dacă apare al treilea simbol Scatter în timpul acestui mod, el declanșează Team Assemble Freespins și restabilește orice inimă normală care a fost pierdută.

Modul de joc se încheie de îndată ce nu mai sunt inimi.

COLLECTORS



Collector se activează de fiecare dată când un animal Jumping Wild este în joc.

Fiecare Collector are o conexiune vizuală cu animalul Jumping Wild corespunzător în funcție de culoare și tip.

De fiecare dată când o mașină este oprită de Jumping Wild, crește valoarea Collector aferentă cu 1.

În cazul în care Collector ajunge la nivelul limită de 5, se declanșează funcția de upgrade care îmbunătățește Jumping Wild în funcție de tip.

Când este declanșată funcția de upgrade, o inimă normală devine una blindată din stânga listei cu inimi.

Dacă lipsește o inimă, adăugați una blindată din stânga listei cu inimi.

Contorul Collectors este eliminat dacă s-a atins nivelul limită.

PAPA BEAR



Aționează ca un Jumping Wild prin deplasarea într-o poziție aleatorie din interiorul Zona de luptă (rolele 2, 3 și 4) între runde.

Mai jos se explică modul în care funcționează Papa Bear Wild:

- Când este activ, se activează un multiplicator general.
- Încearcă să se deplaseze 1 pas la fiecare a doua rotire și în orice direcție.
- Poate bloca o mașină o singură dată prin deteriorarea ei în două puncte de impact din stânga și dreapta.
- De fiecare dată când o mașină este oprită, multiplicatorul general crește cu 1x până la 5x, iar Collector cu 1.

În cazul în care Collector atinge pragul de 5:

- Se aplică un multiplicator permanent de x2 la Jumping Wild până la finalul pariului.

DEER JOE



Aționează ca un Jumping Wild prin deplasarea într-o poziție aleatorie din interiorul Zona de luptă (rolele 2, 3 și 4) între runde.

Mai jos se explică modul în care funcționează Deer Joe:

- Aționează ca Split Wild și se declanșează doar dacă blochează o mașină.
- Încearcă să se deplaseze 1 pas la fiecare rotire și în orice direcție.
- Poate bloca o mașină o singură dată prin deteriorarea ei într-un punct de impact din stânga și dreapta.
- De fiecare dată când o mașină este blocată, divizează toate simbolurile din același rând și aceeași direcție din care vine mașina.

În cazul în care Collector atinge pragul de 5:

- Funcția Split va diviza acum toate rândurile în loc de unu.

FRED THE RABBIT



Aționează ca un Jumping Wild prin deplasarea într-o poziție aleatorie din interiorul Zona de luptă (rolele 2, 3 și 4) între runde.

Mai jos se explică modul în care funcționează Fred The Rabbit:

- Aționează ca Trapper.
- Se deplasează oriunde la fiecare rotire în interiorul Zona de luptă.
- Poate bloca o mașină de mai multe ori prin deteriorarea ei pentru un punct de impact din stânga și dreapta.
- De fiecare dată când o mașină a fost oprită, aceasta lasă în urmă un simbol Wild din poziția curentă, după care sare la o poziție liberă nouă.

În cazul în care Collector atinge pragul de 5:

- În timpul primului salt, aplicați un simbol Trap o dată din poziția inițială.
- Simbolul Trap poate bloca și deteriora o mașină o singură dată și se transformă în Wild dacă mașina a fost oprită de el.
- Dacă simbolul Trap nu oprește sau nu lovește nicio mașină, este eliminat înainte ca rotirea să se termine.

HILLY AND BILLY CARS



Se activează de fiecare dată când un animal este în joc și se declanșează doar între rotiri.

Sunt două tipuri de mașini:

Verde - Hilly (1 punct de impact)

- Intră întotdeauna prima în fiecare rundă.
- Trebuie lovită o dată pentru a fi oprită.

Roșie - Billy (2 puncte de impact)

- Intră doar la fiecare a cincea rundă în timpul Team Assemble sau în fiecare rundă în timpul Junkyard Assault.
- Trebuie lovită de două ori pentru a fi oprită.

De fiecare dată când o mașină apare în joc, aceasta traversează zona de role începând din dreapta, pe un rând aleatoriu.

Dacă un simbol Jumping Wild reușește să blocheze mașina, se elimină un punct de impact de pe aceasta. Dacă punctele de impact ajung la zero, mașina se oprește.

Dacă mașina reușește să traverseze zona pornind din partea dreaptă fără a fi oprită, va alege un rând aleatoriu și va traversa din partea stângă.

O deplasare reușită dintr-o parte în alta fie va deteriora o inimă blindată, fie va elimina o inimă normală din partea dreaptă a listei cu inimi.

Funcția se oprește când nu mai sunt inimi în joc.

TEAM ASSEMBLE



Se declanșează la colectarea a 3 simboluri Scatter în timpul Base Game sau Call To Arms.

Când se declanșează, aplică trei inimi sau restabilește inimile normale pierdute.

Mașina roșie se activează și apare împreună cu cea verde la fiecare a cincea rotire.

Poate traversa spre funcția bonus Junkyard Assault dacă toate cele trei simboluri Jumping Wild au trecut printr-un upgrade.

Modul de joc se încheie de îndată ce nu mai sunt inimi.

JUNKYARD ASSAULT



Se declanșează doar dacă toate cele trei simboluri Jumping Wild au trecut printr-un upgrade.

Când se declanșează, aplică trei inimi sau restabilește inimile normale pierdute.

Mașina roșie apare în joc acum la fiecare rotire, la fel ca mașina verde.

Contoarele Collector individuale de Jumping Wild sunt înlocuite cu un Total Collector pornind de la 0, care declanșează acum Roadblock de fiecare dată când se atinge nivelul limită.

Modul de joc se încheie de îndată ce nu mai sunt inimi.

ROADBLOCK



Se declanșează prin colectarea unui număr total de 20 de lovituri, activate pentru rotirea următoare.

Funcția începe prin restabilirea oricărei inimi normale și transformă toate simbolurile Jumping Wild pentru a acoperi un rând întreg pe Zona de luptă.

Când se aplică, mașinile Hilly și Billy apar în joc și lovesc un rând aleatoriu, declanșând o funcție pe baza rândului lovit:

Sus - adaugă un simbol Wild aleatoriu pe rola 5.

Mijloc - divizează toate rândurile pe rola 5.

Jos - înmulțește cu doi simbolul Wild 3x3.

Această ordine va fi întotdeauna aceeași și fiecare rând poate fi lovit de două ori.

Când ambele mașini au fost oprite, toate cele trei rânduri se transformă într-un singur simbol Wild 3x3 mare, care acoperă în totalitate Zona de luptă.

După efectuarea plății, simbolul Wild 3x3 se divizează înapoi în Jumping Wild, iar Total Collector începe de la 0.

KINGS OF THE ROAD



Plata maximă a jocului este de 11091 pariul de bază.

Când câștigul total depășește această sumă, runda de joc se va încheia și se acordă de 11091 pariul de bază.

Reguli joc

Road Kill este un joc slot video cu următoarele funcții:

- - Call To Arms
- - Collectors
- - Team Assemble
- - Junkyard Assault
- - Roadblock
- - Kings of the RoadUn slot cu 5 role, 3 rânduri cu 16 simboluri.
- Randamentul teoretic pentru jucător la acest joc este de 94,11%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Team Assemble este 94,14%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Junkyard Assault este 94,22%.
- Revenirea teoretică la jucător pentru cumpărarea caracteristicii Lucky Draw este 94,13%.
- Zona de luptă poate apărea doar pe rolele 2, 3 și 4 în Call To Arms, Team Assamble și Junkyard Assault.
- Un simbol Wild înlocuiește orice simbol cu potențial de plată.
- Combinațiile câștigătoare și plățile se fac în conformitate cu tabelul de plată.
- Câștigurile care coincid la mai multe combinații sunt plătite.
- Se utilizează diferite configurații de role, în funcție de modul jocului (joc principal sau oricare dintre modurile bonus).
- Plata maximă simulată este de 11091 de ori pariul (1:32000000 runde).
- Funcțiile și rezultatele rotirilor se influențează unele pe altele în cadrul unei runde de joc.

- Toate valorile de plată ale simbolurilor din tabelul de plăți sunt afișate în aceeași monedă cu pariul plasat.
- O defecțiune anulează toate câștigurile.
- Defecțiune la hardware-ul/software-ul de joc; toate pariurile afectate sunt rambursate.
- Rundele de joc neterminate în 90 de zile vor fi închise automat. Orice câștiguri acumulate în timpul rundei de joc respective vor fi plătite. Aceste runde nu se pot rejuca.
- Redare automată redă jocul un anumit număr de runde selectate sau atunci când oricare dintre criteriile de setare avansate sunt îndeplinite.
- Când se schimbă setările de redare automată în timpul unei runde de joc, toate setările vor intra în vigoare la încheierea rundei de joc sau a caracteristicii.
- Unele caracteristici de redare automată pot fi obligatorii pentru anumite jurisdicții.