

KAJOT V.RO – BLACK PLANET JOC DE NOROC CU RISC LIMITAT

România

CONTINE URMATOARELE JOCURI:

AFRICAN WILD
DIAMONDS
CHERRY KISS
WILD LADY
JOKER BAR
REELS OF RA
RETRO WHEELS
ROUTE 81
SIMPLY GOLD XXL
SIMPLY 6
SIMPLY POWER
VEGAS STAR
THREE DREAMS OF OSIRIS
4 LUCK
BLACK DIAMONDS
BLACK DIAMONDS II
CHERRY BONUS 27
JOKER 27 DELUXE
ROULETTE
DICE 27

INSTRUCTIUNILE SI DESCRIEREA JOCURILOR

INSTRUCTIUNILE JOCULUI

KAJOT BLACK PLANET este o masina electronica cu afisaj pe monitor. Cursul fiecarui joc este controlat de un generator de numere aleatorii instalat în panoul CPU.

Masina electronica are doua monitoare TFT. Cel din partea de jos este touch-screen , folosit pentru a controla jocul si pentru setari. Monitorul de sus este informativ, folosit pentru a afisa tabele de castig si informatii despre joc si bonusurile jocului. Acceptorul de bancnote si monede este folosit pentru a introduce credit in masina electronica. Castigurile sunt platite de catre operator folosind cheia de anulare a creditului.

Bancnotele acceptate: 5, 10, 50, 100, 200, 500 RON

Deasemenea se poate introduce credit , folosind cheia de puncte, depinde de setarile jocului.

Creditul se poate plati jucatorului in orice moment , folosind cheia de anulare a punctelor. Suma platita se inregistreaza in contabilitatea jocului, in contorii electronici si in contorii mecanici .

Toate castigurile se platesc in functie de tabelul de castig al fiecarui joc si in functie de miza. Tabele de castig sunt afisate pe ecran pentru fiecare joc in parte si se schimba automat in momentul in care se schimba miza .

Orice plangere asupra sumei castigate sau defect din masina electronica se solutioneaza de catre personalul operator.

In caz de defectiune a unitatii toate castigurile vizibile vor fi anulate.

Toate castigurile afisate, in caz de eroare vor fi anulate!!!

- Aparatele electronice atribuitoare de câștiguri cu risc limitat este marcat, la loc vizibil frontal, cu mențiunea „Joc de noroc cu risc limitat”. Afișul are dimensiunea minimă 200/100 mm.

- miza maximă admisă pentru un joc este de 2 lei;

- câștigul maxim este de 1.000 lei pe fiecare joc distinct. Prin joc distinct (spin) se înțelege orice generare individuală de elemente aleatoare a simbolurilor din tabela de câștiguri a programului de joc, în orice stadiu al jocului (în jocul de bază sau în jocurile bonus);

-creditul maxim obținut de jucător este de 1.000 lei, la atingerea acestei valori aparatul blocându-se până la încasarea câștigului;

-maximum 1.000 lei câștig posibil la jocul de risc (dublaj).

-aparaturile electronice atribuitoare de câștiguri cu risc limitat nu vor permite schimbarea setărilor prin reinițializare sau prin intermediul vreunui dispozitiv extern astfel încât să fie modificată valoarea parametrilor menționați mai sus.

Procentul de castig: 90-95 %

1 RON = 100 credite

Miza minima: 1 credit

Miza maxima : 200 credite

AVERTISMENT! PERSOANELE SUB 18 ANI NU AU ACCES LA APARTE !!!

ELEMENTE DE CONTROL ALE APARATULUI

Câmp de informare:

CREDIT(credit): stadiu actual; aici sunt afișate toate bancnotele și monedele introduse

WIN(câștig): aici sunt afișate toate câștigurile obținute

BET(miză): miza actuală la jocul de noroc

Elemente de control ale ecranului tactil și butoanele:

MENU: ieșire din joc și revenire la meniul principal al aparatului

OPȚIUNE:

- **volum:** setează nivelul de volum al sonorului
- **GAME INFO (descrierea jocului):** afișează informații despre joc și instrucțiunile de joc
- **AJUTOR:** îl cheamă pe operator (numai în cazul în care aparatul acceptă această funcție)
- **GAMBLE:** activează/dezactivează jocul GAMBLE

AUTOSTART: începe jocul în modul automat, până la epuizarea creditului sau până la terminarea jocului în modul automat prin apăsarea repetată a butonului **AUTOSTOP**.

TURBO: Mod de accelerație AUTOSTART

START: pornirea jocului selectat

MIZĂ- / roșu și MIZĂ+/negru – selectarea mizei de joc în jocul de bază sau selectarea culorii cărții în jocul GAMBLE

MAXBET: miză maximă

Imaginile pentru toate jocurile care pot fi selectate sunt afișate în meniul principal. Acestea pot fi selectate folosind butonul START sau prin atingerea imaginii pentru jocul dorit.

Jocuri KAJOT Planet poate conține următoarele jocuri:

AFRICAN WILD
DIAMONDS
CHERRY KISS
WILD LADY
JOKER BAR
REELS OF RA
RETRO WHEELS
ROUTE 81
SIMPLY GOLD XXL
SIMPLY 6
SIMPLY POWER
VEGAS STAR
THREE DREAMS OF OSIRIS
4 LUCK
BLACK DIAMONDS
BLACK DIAMONDS II
CHERRY BONUS 27
JOKER 27 DELUXE
ROULETTE
DICE 27

Joc: AFRICAN WILD

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 40 de linii câștigătoare pe joc. Pe fiecare slot sunt 4 simboluri. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe cele 3 slot-uri din mijloc. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Butoane de control speciale în acest joc:

LINIE +/- : modificarea numărului de linii active

LINIE/MIZĂ +/- : modificarea mizei pe linii

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul WILD înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus FREE SPINS: Jocul bonus este activat de 3 simboluri SCATTER și jucătorul obține 7 FREE SPIN (rotiri gratuite). La fiecare rotire jucătorul obține, în mod aleatoriu, din ce în ce mai multe simboluri WILD. În timpul jocului bonus se pot obține drept bonus și alte 5 FREE SPINS.

SIMBOL	3x	4x	5x
WILD (leu)	50 x m	200 x m	1 000 x m
elefant, rinocer	25 x m	100 x m	400 x m
bivol, leopard	20 x m	75 x m	250 x m
A, K	5 x m	50 x m	150 x m
Q, J, 10, 9	5 x m	20 x m	100 x m
SCATTER (diamant)	2 x n	-	-
m = mizei pe linie, n = mizei pe joc			

Joc: DIAMONDS

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu 5 până la 10 de linii câștigătoare pe joc. Pe fiecare slot sunt 3 simboluri. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul WILD înlocuiește orice alt simbol și înmulțește toate câștigurile în mod aleatoriu, de 2 până la 10 ori.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

SIMBOL	3x	4x	5x
DIAMANT RUNDA	100 x m	500 x m	1 000 x m
DIAMANT INIMĂ, DIAMANT PĂTRAT, DIAMANT ROMB	25 x m	50 x m	250 x m
DIAMANT PORTOCALIU, DIAMANT ROZ, DIAMANT VIOLET	10 x m	25 x m	50 x m

m = mizei pe linie

Joc: CHERRY KISS

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu 10, 20, 30 până la 40 de linii câștigătoare pe joc. Pe fiecare slot sunt 4 simboluri. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, de la dreapta la stânga, sau pe cele 3 slot-uri din mijloc, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe slot-urile 2., 3., și 4. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul de bază CHERRY BONUS: în cazul în care în timpul jocului, diferite slot-uri conțin simbolul CHERRY BONUS pe toate pozițiile, toate simbolurile dintre aceste slot-uri se transformă în simbolul CHERRY BONUS și se poate crea o combinație câștigătoare.

Jocul bonus CHERRY BONUS: De 3 ori SCATTER, oriunde pe cele trei slot-uri centrale, inițiază jocul bonus. Jucătorul obține 7x FREE SPINS. În decursul jocurilor bonus se pot obține alte jocuri bonus. În decursul jocurilor bonus, fiecare simbol dintre două simboluri CHERRY BONUS, pe aceeași poziție de pe slot-uri diferite, se transformă în simbol CHERRY BONUS și poate forma o combinație câștigătoare.

SIMBOL	3x	4x	5x
ROȘU 7	50 x m	200 x m	500 x m
ALBASTRU 7	35 x m	100 x m	250 x m
VERDE 7	35 x m	100 x m	200 x m
CLOPOT, STRUGURI	25 x m	50 x m	150 x m
PEPENE, PORTOCALIU	15 x m	35 x m	100 x m
LĂMÂIE, PRUNĂ	10 x m	25 x m	80 x m
SĂRUT (CHERRY KISS)	10 x m	30 x m	80 x m
SCATTER (STEA)	5 x n	-	-
m = mizei pe linie, n = mizei pe joc			

Joc: WILD LADY

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul WILD (LADY WILD) înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER.

În cazul în care apare simbolul WILD (LADY WILD), acesta se extinde peste toate pozițiile de pe slot și completează o eventuală combinație câștigătoare de pe linie. La orice altă rotire, se deplasează în jos cu o poziție. În cazul în care se modifică miza în care simbolul WILD (LADY WILD) a fost obținut, acesta dispare de pe ecran. .

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Bonus prin înmulțirea câștigului: în cazul în care jucătorul obține simboluri identice de la stânga la dreapta blocului 3x3, 3x4 sau 3x5, câștigul se înmulțește de 3, 4, sau 5 ori.

SIMBOL	2x	3x	4x	5x
7	2 x n	10 x n	70 x n	200 x n
ZARURI	1 x n	3 x n	15 x n	70 x n
CĂRȚI DE JOC	1 x n	2 x n	10 x n	50 x n
DIAMANT LACRIMĂ	-	1,5 x n	5 x n	25 x n
CIP	-	1 x n	2 x n	10 x n
A, K	-	1 x n	2 x n	5 x n
J, Q	-	0,5 x n	1 x n	2 x n
SCATTER (STEA)	-	5 x n	25 x n	250 x n
n = mizei pe joc				

Joc: JOKER BAR

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe 3 slot-uri. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER. Rămâne pe ecran până când este inclus într-o combinație câștigătoare, după care dispare de pe ecran numai după ce a înlocuit un simbol dintr-o combinație câștigătoare.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

SIMBOL	3x	4x	5x
KAJOT-JOKER-BAR	10 x n	50 x n	500 x n
STRUGURI	5 x n	20 x n	40 x n
PEPENE	3,5 x n	15 x n	30 x n
PRUNĂ	2 x n	5 x n	20 x n
LĂMÂIE	1 x n	4 x n	15 x n
PORTOCALIU	1 x n	3,5 x n	12,5 x n
CIREȘE	1 x n	2,5 x n	10 x n
SCATTER (STEA)	2 x n	10 x n	100 x n
n = mizei pe joc			

Joc: REELS OF RA

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul SCATTER este și simbol WILD și înlocuiește toate simbolurile în afară de simbolul special care extinde în decursul jocului bonus.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus REELS OF RA: Acest joc bonus se activează de 3 și mai multe simboluri SCATTER (carte). Jucătorul obține 10x FREE SPINS. La începutul acestui joc bonus, se selectează în mod aleatoriu un simbol special. În timpul jocului bonus, acest simbol este afișat în partea de sus a ecranului. În timpul jocului, acest simbol special se extinde pe toate cele 3 poziții de pe slot-uri și este valabil pe toate pozițiile de pe toate liniile câștigătoare. În timpul jocului bonus se pot obține drept bonus și alte FREE SPINS.

SYMBOL	2x	3x	4x	5x
FEMEIE	10 x m	100 x m	1 000 x m	5 000 x m
FARAON	5 x m	50 x m	500 x m	2 500 x m
RA, SCARABEUS	5 x m	25 x m	100 x m	750 x m
A, K, Q, J, 10	-	5 x m	30 x m	125 x m
CARTE (SCATTER, WILD)	-	2 x n	25 x n	250 x n

m = mizei pe linie, n = mizei pe joc

Joc: RETRO WHEELS

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 40 de linii câștigătoare pe joc. Pe fiecare slot sunt 4 simboluri. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR apare numai pe 3 slot-uri.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

SIMBOL	3x	4x	5x
7	100 x m	500 x m	2 000 x m
CLOPOT	75 x m	200 x m	500 x m
2-BAR ALBASTRU, 2-BAR ROȘU	50 x m	150 x m	300 x m
STRUGURI, PEPENE	25 x m	100 x m	200 x m
LĂMÂIE, CIREȘE	15 x m	75 x m	150 x m
SCATTER (STEA)	2 x n	20 x n	500 x n
m = mizei pe linie, n = mizei pe joc			

Joc: ROUTE 81

Informații de bază: Joc cu patru slot-uri, cu 81 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol.

1x KAJOT-JOKER-BAR pe o linie câștigătoare = câștig x2

2x KAJOT-JOKER-BAR pe o linie câștigătoare = câștig x4

3x KAJOT-JOKER-BAR pe o linie câștigătoare = câștig x8

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

SIMBOL	3x	4x
7	16 x n	160 x n
PEPENE	6 x n	60 x n
STRUGURI	4 x n	40 x n
CIREȘE, DOLAR, PORTOCALIU, PRUNĂ	1 x n	4 x n
STEA	1 x n	2 x n
n = mizei pe joc		

Joc: SIMPLY GOLD XXL

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu 10, 20, 30 până la 40 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER (XXL).

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus SIMPLY GOLD XXL: 3 simboluri SCATTER pe 1., 3. și 5. pe slot-urile se activează 3 până la 7x FREE SPINS cu simboluri mari pe slot-ul 2., 3. și 4. Toate aceste simboluri sunt valabile de stânga la dreapta sau de la dreapta la stânga.

SIMBOL	3x	4x	5x	15x / câmp plin /
SCATTER (XXL)	3 - 7 bonus joc		-	
7 – ROȘU	25 x m	50 x m	500 x m	500 x n
7 – ALBASTRU	20 x m	35 x m	300 x m	300 x n
STEA	15 x m	25 x m	200 x m	200 x n
CLOPOT	10 x m	20 x m	100 x m	100 x n
PORTOCALIU, PEPENE, PRUNĂ	5 x m	15 x m	35 x m	-
CIREȘE, LĂMÂIE	5 x m	10 x m	25 x m	-

m = mizei pe linie, n = mizei pe joc

Joc: SIMPLY 6

Informații de bază: Joc cu șase slot-uri, cu 5 până la 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe slot-uri. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Bonus prin înmulțire: blocul 3x3, 3x4, 3x5 și 3x6 cu simboluri identice, înmulțește câștigul de 2, 3, 4, și 5 ori.

SIMBOL	3x	4x	5x	6x
KAJOT-JOKER-BAR	40 x m	100 x m	2 500 x m	5 000 x m
7- ROȘU	40 x m	100 x m	2 500 x m	5 000 x m
CLOPOT	20 x m	40 x m	100 x m	750 x m
PEPENE	10 x m	25 x m	75 x m	500 x m
PRUNĂ, LĂMÂIE, PORTOCALIU, CIREȘE	5 x m	10 x m	25 x m	100 x m
SCATTER (STEA)	-	5 x n	10 x n	25 x n
m = mizei pe linie, n = mizei pe joc				

Joc: SIMPLY POWER

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe slot-uri. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul SCATTER.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR apare numai pe 3 slot-uri.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Bonus prin înmulțire: blocul 3x3, 3x4 și 3x5 cu simboluri identice, înmulțește câștigul de 3, 4, și 5 ori.

SIMBOL	3x	4x	5x
7 - ROȘU (POWER)	100 x m	500 x m	5 000 x m
PEPENE	50 x m	250 x m	1 000 x m
STRUGURI	25 x m	100 x m	300 x m
PRUNĂ	20 x m	50 x m	200 x m
PORTOCALIU	15 x m	40 x m	150 x m
LĂMÂIE	10 x m	35 x m	125 x m
CIREȘE	10 x m	25 x m	100 x m
SCATTER (STEA)	2 x n	10 x n	100 x n
m = mizei pe linie, n = mizei pe joc			

Joc: VEGAS STAR

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice alt simbol și apare pe slot-urile 2., 3. și 4.

Simbolul KAJOT-JOKER-BAR se extinde pe întreg slot-ul și activează RESPIN.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

RESPIN: Simbolul KAJOT-JOKER-BAR se extinde pe întreg slot-ul și activează RESPIN, rotirea gratuită a celorlalte slot-uri. Când este activ RESPIN, jucătorul poate obține KAJOT-JOKER-BAR pe un alt slot, RESPIN repetându-se astfel. Numărul maxim de RESPIN consecutiv este de 3.

SIMBOL	3x	4x	5x
7	10 x n	50 x n	100 x n
PEPENE	5 x n	25 x n	50 x n
STRUGURI	2,5 x n	7,5 x n	25 x n
CLOPOT	1,5 x n	5 x n	20 x n
PRUNĂ , PORTOCALIU	1 x n	2,5 x n	15 x n
LĂMÂIE, CIREȘE	1 x n	2 x n	10 x n
n = mizei pe joc			

Joc: THREE DREAMS OF OSIRIS

Informații de bază: Joc cu trei slot-uri pe 27 de linii (criss-cross). Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul KLEOPATRA (WILD) înlocuiește orice alt simbol în afară de simbolul BONUS/JACKPOT.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus și câștigul: De 3 ori simbolul variabil BONUS/JACKPOT poate activa FREE SPINS sau jocul bonus MYSTERY, în funcție de simbolul care este afișat la sfârșit.

SIMBOL	3x
CLEOPATRA (WILD)	50 x n
FARAON	10 x n
CRUCE EGIPTEAN	6 x n
SKARABEUS	4 x n
OCHI RA	2 x n
A	1 x n
K	0,8 x n
Q	0,6 x n
J	0,4 x n
n = mizei pe joc	

Joc: 4 LUCK

Informații de bază: Joc cu patru slot-uri, cu până la 40 de linii pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul WILD înlocuiește orice alt simbol și apare numai pe slot-urile 2. și 3.

1x WILD pe o linie câștigătoare = câștig x2

2x WILD pe o linie câștigătoare = câștig x4

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus MEGA MYSTERY: Jucătorul poate obține un câștig egal cu miza actuală înmulțită cu 200 până la 500.

Jocul bonus MINI MYSTERY: Jucătorul poate obține un câștig egal cu miza actuală înmulțită cu 30 până la 50.

SIMBOL	3x	4x
ROȘU 77	15 x m	100 x m
ALBASTRU 77	10 x m	50 x m
PEPENE, PORTOCALIU, CIREȘE	5 x m	10 x m
m = mizei pe linie		

Joc: BLACK DIAMONDS

Informații de bază: Joc cu patru slot-uri, cu 10 de linii câștigătoare pe joc. Câștigurile sunt valabile de la stânga la dreapta, în afară de simbolul SCATTER, care este valabil oriunde pe slot-uri. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

WILD înlocuiește orice simbol în afară de simbolul SCATTER și înmulțește cu 2 câștigul de pe linie.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Căderea: La fiecare câștig, simbolurile de pe linia câștigătoare sunt înlocuite cu simbolurile de pe pozițiile superioare. Astfel, în timpul unei rotații se pot obține alte câștiguri.

Jocul bonus FREE SPINS: De 3 ori simbolul SCATTER activează jocul bonus și jucătorul obține 15x FREE SPINS. De 4 ori simbolul SCATTER activează jocul bonus și jucătorul obține 30x FREE SPINS.

SIMBOL	3x	4x
ROȘU 7	25 x n	100 x n
ALBASTRU 7	5 x n	10 x n
ALB 7	10 x n	25 x n
DIAMANT ROȘU , DIAMANT PORTOCALIU	1,5 x n	3 x n
DIAMANT VIOLET, DIAMANT VERDE	1 x n	2 x n
WILD	75 x n	500 x n
SCATTER (negru diamant)	15 jocul bonus	30 jocul bonus
n = mizei pe joc		

Joc: BLACK DIAMONDS II

Informații de bază: Joc cu cinci slot-uri, cu până la 20 de linii câștigătoare pe joc. Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂȚĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Simbolul WILD înlocuiește orice alt simbol și apare numai pe slot-urile 2. până la 5.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Căderea și jocul bonus: La fiecare câștig, simbolurile de pe linia câștigătoare sunt înlocuite cu simbolurile de pe pozițiile superioare. Astfel, în timpul unei rotații se pot obține alte câștiguri. În cazul în care urmează 4 și mai multe căderi în cadrul unei rotații, se activează FREE SPINS.

SYMBOL	3x	4x	5x
ROȘU 7	50 x m	250 x m	1 000 x m
ALB 7	25 x m	100 x m	500 x m
ALBASTRU 7	20 x m	50 x m	250 x m
DIAMANT VIOLET	15 x m	40 x m	200 x m
DIAMANT ALBASTRU	15 x m	30 x m	150 x m
DIAMANT ROȘU , DIAMANT PORTOCALIU	10 x m	25 x m	100 x m
DIAMANT ALB, DIAMANT VERDE	5 x m	25 x m	100 x m
m = stávka na jednu líniu			

Joc: CHERRY BONUS 27

Informații de bază: Joc cu trei slot-uri pe 27 de linii (criss-cross). Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Câștig bonus CHERRY BONUS: De 3 ori simbolul CHERRY BONUS pe linia din mijloc activează posibilitatea de a obține CÂȘTIG MYSTERY egal cu miza actuală înmulțită cu 500. De 3 ori simbolul CHERRY BONUS, pe orice linie diferită de linia din mijloc, activează posibilitatea de a obține CÂȘTIG MYSTERY egal cu miza actuală înmulțită cu 100.

SYMBOL	3x
KAJOT-JOKER-BAR	50 x n
ROȘU 77, ALBASTRU 77	30 x n
ROȘU BAR, ALBASTRU BAR	10 x n
PEPENEY, CLOPOT	4 x n
PRUNĂ, DOLAR, PORTOCALIU	2 x n
n = mizei pe joc	

Joc: JOKER 27 DELUXE

Informații de bază: Joc cu trei slot-uri pe 27 de linii (criss-cross). Cel mai mare câștig de pe linie este valabil întotdeauna. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice simbol.

Joc bonus cu creșterea înmulțirii câștigului De 3 ori simbolul STEA activează FREE SPINS cu înmulțirea câștigului de până la 15 ori. De 3 ori simbolul CHERRY BONUS activează FREE SPINS cu înmulțirea câștigului de până la 5 ori. Numărul de FREE SPINS nu este definit, fiecare rotație care nu este câștigătoare crește cu 1 înmulțirea câștigului. Imediat după ce jucătorul obține o rotație câștigătoare când FREE SPINS este activat, FREE SPINS se termină. FREE SPINS se poate juca numai când miza de joc este aceeași cu cea pe care jucătorul a obținut FREE SPINS.

SYMBOL	3x
KAJOT-JOKER-BAR	60 x n
2-BAR	40 x n
STEA	20 x n
PEPENE, CLOPOT	16 x n
PRUNĂ, DOLAR, PORTOCALIU, CIREȘE (CHERRY BONUS)	2 x n
n = mizei pe joc	

Joc: ROULETTE

Informații de bază: Joc tip ruletă cu posibilitate de mizare pe numere de la 0 până la 12.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT. Dacă bila se opreste pe una din pozițiile alese de jucător se acorda castigul in functie de tabelul de castiguri si se poate trece in în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

Dupa ce bila se opreste si nu este afisat nici un castig jocul se termina automat.După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Bonus prin înmulțire: În cazul în care jucătorul descoperă numărul câștigător, toate mizele pe acest număr sunt înmulțite cu un multiplu selectat în mod aleatoriu (x10, x25, x50, x100 sau x1.000).

Joc: DICE 27

Informații de bază: Joc cu trei slot-uri pe 27 de linii (criss-cross). Cel mai mare câștig de pe linie este întotdeauna valabil. Este posibil ca în timpul unui joc să se obțină câștig pe mai multe linii, ceea ce înseamnă că aceste câștiguri vor fi adunate.

Pornirea și terminarea jocului: Jocul poate fi pornit numai dacă există o sumă suficientă în câmpul ce indică creditul pentru miza selectată. După ce se selectează miza și se apasă butonul START, miza selectată se scade din câmpul CREDIT și încep să se învârtă slot-urile reprezentate optic. În cazul în care, după ce slot-urile s-au oprit, este indicată cel puțin o combinație câștigătoare, exemplificată în tabelul de câștiguri, acest câștig este adăugat în câmpul CÂȘTIG și, în cadrul GAMBLE, poate fi înmulțit în 5x mod repetat prin sistemul câștig *0 sau câștig *2. Înmulțirea depinde de cărțile de joc cu simboluri negre sau roșii. Suma cu care se joacă jocul GAMBLE poate fi înjumătățită apăsându-se butonul ÎNJUMĂTĂȚIRE. Prin înjumătățire se pot atinge sume egale cu valoarea celei mai mici mize posibile. Apăsând butonul COLLECT (ÎNSCRIE), jucătorul poate părăsi oricând jocul, adăugând câștigul din câmpul CÂȘTIG în câmpul CREDIT. În cazul în care jocul funcționează în modul AUTOSTART, câștigul este transferat automat din câmpul WIN în câmpul CREDIT și jocul va fi considerat ca terminat.

În cazul în care nu există nicio combinație câștigătoare pe slot-uri, după ce acestea s-au oprit, jocul este considerat ca terminat.

După terminarea jocului, terminalul este pregătit pentru un nou joc.

KAJOT-JOKER-BAR înlocuiește orice simbol.

Autostart: după ce se apasă butonul AUTOSTART, sau opțiunea AUTOSTART de pe ecranul tactil, aparatul continuă jocul în modul automat până când se epuizează creditul sau până când se apasă butonul AUTOSTOP sau opțiunea AUTOSTOP de pe ecranul tactil.

Jocul bonus MYSTERY CASH: În cazul în care jucătorul obține o combinație de 3x simbolul CASH, obține un câștig MYSTERY egal cu miza actuală înmulțită cu 10 – 100.

Jocul bonus cu zaruri WIN SPIN: de 3 ori simbolul ZAR activează jocul bonus cu rotirea WIN SPIN. Jucătorul obține atâtea rotații câte puncte au fost pe zarul câștigător, adică maxim 6. Fiecare rotație WIN SPIN este câștigătoare. WIN SPIN se poate juca numai când miza de joc este aceeași cu cea pe care jucătorul a obținut WIN SPIN.

Funcția HOLD: Folosind butonul HOLD, se poate bloca 1 sau mai multe slot-uri. Această funcție nu este disponibilă pentru prima rotație, după o rotație câștigătoare sau după ce s-a modificat miza.

SYMBOL	3x
ROȘU 7	60 x n
STEA	20 x n
ALBASTRU 7	25 x n
PEPENE	15 x n
STRUGURI	10 x n
PRUNĂ	5 x n
PORTOCALIU	4 x n
DOLAR, CIREȘE	3 x n
MYSTERY	10 - 100 x n
n = mizei pe joc	