



Regras do Jogo Stickers™

- Stickers™ é uma slot de vídeo de 5 carretéis e 3 filas que apresenta substituições Wild e Sticky Wild e Sticky Spins.
- O jogo é jogado com 20 linhas de aposta (fixas), 1 a 10 níveis de aposta e diferentes valores de fichas.
- O nível de aposta é definido através do seletor **NÍVEL**.
- O valor da moeda é definido através do seletor **VAL. MOEDA**.
- A opção **MOEDAS** apresenta o número de fichas disponíveis para aposta.
- Ao jogar com o nível de aposta mais elevado, a **APOSTA MÁX.** joga o jogo nas linhas de aposta máxima, e o valor de ficha atual. Ao jogar a qualquer nível de aposta inferior, a **APOSTA MÁX.** deve ser clicada duas vezes para jogar a ronda no nível selecionado.
- **JOGO AUTOM.** permite jogar automaticamente o número de rondas selecionado.
- Os pagamentos e as combinações vencedoras são efetuados de acordo com a **TABELA PAGAMENTOS**.
- O nível de aposta é o número de fichas apostado por cada linha de aposta.
- Uma vitória da linha de aposta em moedas é igual ao valor apresentado na **TABELA PAGAMENTOS** multiplicado pelo nível de aposta. Este montante é igualmente multiplicado por quaisquer multiplicadores aplicáveis.
- Uma vitória da linha de aposta em unidade monetária é igual à vitória em moedas multiplicada pelo valor da moeda.
- Apenas a vitória mais elevada por linha de aposta é paga.
- Os ganhos da linha de aposta pagam se em sucessão do carretel mais à esq. até ao carretel mais à dir.
- São adicionadas vitórias simultâneas em diferentes linhas de aposta.
- Todos os ganhos de fichas pagam apenas sobre as linhas de aposta.

Sticky Spins

- Quando surge um símbolo Wild nos carretéis atua como Sticky Wild e atribui uma Sticky Spin.
- Os símbolos Wild substituem todos os símbolos.
- A substituição do símbolo Wild paga a combinação de ganhos mais elevada possível numa linha de aposta de acordo com a **TABELA PAGAMENTOS**.

- Quando surgir um símbolo Sticky Wild nos carretéis é atribuída uma Sticky Spin.
- Os símbolos Sticky Wild podem surgir em qualquer parte nos carretéis durante o jogo principal e as Sticky Spins.
- Todos os símbolos Sticky Wild nos carretéis a partir da volta inicial permanecem na posição nos carretéis durante a Sticky Spin.
- Vários símbolos Sticky Wild que surjam nos carretéis concedem uma Sticky Spin.
- Os símbolos Sticky Wild substituem todos os símbolos.
- A substituição do símbolo Sticky Wild paga a combinação vencedora mais elevada possível numa linha de aposta de acordo com a **TABELA PAGAMENTOS**.
- Podem ser ativadas Sticky Spins adicionais durante a Sticky Spin.
- São atribuídas mais Sticky Spins se surgirem mais Sticky Wilds nos carretéis durante a Sticky Spin.
- As Sticky Spins são jogadas ao mesmo nível de aposta e valor de ficha que a volta que ativou as Sticky Spins.
- Os prémios Sticky Spin são adicionados a quaisquer prémios da volta inicial.

Funções do Jogo

- O quadro abaixo lista os diferentes botões encontrados no jogo e descreve as suas funções.

Botão

Função



Clique para iniciar uma ronda de jogo no atual nível de aposta e val. moeda (alternativamente, prima sobre a barra de espaços).



Clique para abrir o menu de definições de jogo e para selecionar as opções de jogo. Consulte a secção de Definições de Jogo abaixo.



Clique para desligar os sons do jogo ou utilize a barra deslizadora para ajustar o volume do som.



Clique para abrir as regras do jogo.



Clique para abrir o menu de definições de Jogo Autom. e jogue o jogo de forma automática. Selecione o número de

voltas para Jogada automática ou abra as Definições Avançadas para configurar a paragem das opções do Jogada automática.



Clique sobre as setas que apontam para a dir. ou esq. para passar pelas páginas da **TABELA PAGAMENTOS**. Clique no botão central para regressar ao jogo.

Clique para ver a **TABELA PAGAMENTOS**.

Opções de Definição do Jogo

- Para aceder às definições do jogo, clique no ícone de chave inglesa no painel do jogo.
- **Volta rápida.** Liga ou desliga a opção de volta rápida (não disponível em todos os casinos).
- **Ecrã introdutório.** Liga ou desliga o filme de introdução.
- **Barra de espaços para voltas.** Liga ou desliga a função da barra de espaços.
- **Histórico do jogo.** Clique para ver o histórico de jogo mais recente (indisponível no modo **FUNDOS VIRTUAIS**).

Opções avançadas de Jogo Automático

- De forma a definir as opções de jogo automático, clique em **JOGADA AUTOM.** e a seguir em **Definições avançadas**.
- **A qualquer ganho.** Pare a Jogada automática quando ganhar numa ronda.
- **Se o ganho simples exceder.** Pára a Jogada autom. quando o montante ganho for maior ou igual ao valor que especificar.
- **Se o valor for superior a.** Pára a Jogada autom. se o valor for maior ao montante que especificar.
- **Se o valor for inferior a.** Pára a Jogada autom. se o valor for inferior ao montante que especificar.
- Clique em **Repor** por forma a anular todas as opções seleccionadas para Parar o Autoplay.
- **Nota:** quando alterar as definições do Autoplay durante a ronda de um jogo, todas as definições terão efeito logo que a ronda do jogo ou modo de jogo termine.
- **Nota:** se a sua ligação cair enquanto estiver a jogar, todas as definições Jogo Autom. são repostas ao recarregar o jogo.

Informação Adicional

- As características e definições do jogo seguinte podem estar sujeitas aos termos e condições do site de jogos. Para obter mais informações sobre o jogo seguinte, consulte o respetivo site:
 - Os procedimentos utilizados para gerir as rondas não terminadas.
 - O tempo após o qual as sessões de jogo inativas terminam automaticamente.
- Na eventualidade de avaria do hardware/software do jogo, todas as apostas e pagamentos afectados são considerados nulos e todas as apostas afectadas serão reembolsadas.

Retorno do Jogador

- Teoricamente, o retorno para o jogador para este jogo é de 96.69%

Traduções da Terminologia do Jogo

Nota: o quadro seguinte é apenas aplicável caso esteja a jogar num idioma que não o inglês.

Termo inglês	Termo traduzido
Wild	Selvagem
Sticky Wild	Selvagem Pegajoso
Sticky Spin	Volta Pegajosa