



NutBots

Κανόνες Παιχνιδιού

Έκδοση 1.0

Περιγραφή

- Το παιχνίδι αποτελείται από **5 ΣΤΗΛΕΣ** και **3 ΣΕΙΡΕΣ** και προσφέρει αντικατάσταση συμβόλων με χρήση **WILD** μπαλαντέρ και **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- Επιστροφή στον παίκτη (RTP): **94.506**
- Δείκτης Μεταβλητότητας: **Μεσαίος-Χαμηλός**

Σύμβολα

- Στο παιχνίδι υπάρχουν **13** σύμβολα: **5** υψηλής αξίας, **6** χαμηλής αξίας, ένα **WILD** μπαλαντέρ και ένα **SCATTER** σύμβολο μπόνους **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**.
- Ο **ΠΙΝΑΚΑ ΠΛΗΡΩΜΩΝ** παρουσιάζει όλες οι πιθανές νικητήριες ακολουθίες **ΣΥΜΒΟΛΩΝ**.
- Ο **ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΛΗΡΩΜΩΝ** ορίζει την πληρωμή κερδών ανάλογα με το πλήθος εμφάνισης κάθε **ΣΥΜΒΟΛΟΥ**.
- Το σύμβολο **WILD**, υποκαθιστά οποιοδήποτε σύμβολο πλην του συμβόλου **SCATTER**.
- Το σύμβολο **WILD** μπορεί να εμφανίζεται στους κυλίνδρους **1, 2, 3, 4, 5**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, το σύμβολο **WILD** μπορεί να εμφανίζεται στους κυλίνδρους **1, 2, 3, 4, 5**.
- Το σύμβολο **SCATTER** απονέμει κέρδη όταν εμφανιστεί οπουδήποτε στους κυλίνδρους, σύμφωνα με όσα ορίζονται στον **ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΛΗΡΩΜΩΝ**.
- **5** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15 ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- **4** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15 ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- **3** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15 ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- Το σύμβολο **SCATTER** μπορεί να εμφανίζεται στους κυλίνδρους **1, 2, 3, 4, 5**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, το σύμβολο **SCATTER** μπορεί να εμφανίζεται στους κυλίνδρους **1, 2, 3, 4, 5**.

Πληρωμές

- Το παιχνίδι παίζεται με **20 ΓΡΑΜΜΕΣ**. Ο Πάικτης ποντάρει πάντα σε όλες τις **ΓΡΑΜΜΕΣ**.
- Η **ΓΡΑΜΜΗ** πληρώνει από **ΑΡΙΣΤΕΡΑ** προς τα **ΔΕΞΙΑ**.
- Το παιχνίδι ορίζει **9 ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**: **1, 2, 3, 4, 5, 10, 25, 50, 100**.
- Το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ** υπολογίζεται ως το γινόμενο **ΓΡΑΜΜΕΣ x ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**.
- Το **ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ ΓΡΑΜΜΗΣ** ισούται με το **ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**.
- Το κέρδος μιας **ΓΡΑΜΜΗΣ** ισούται με την τιμή που ορίζεται βάσει του αριθμού εμφάνισης του συμβόλου στον **ΠΙΝΑΚΑ ΠΛΗΡΩΜΩΝ**, πολλαπλασιασμένο με το **ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**.

- Το κέρδος ενός συμβόλου **SCATTER** ισούται με την τιμή που ορίζεται βάσει του αριθμού εμφάνισης του συμβόλου στον **ΠΙΝΑΚΑ ΠΛΗΡΩΜΩΝ**, πολλαπλασιασμένο με το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ**.
- Εάν στην ίδια **ΓΡΑΜΜΗ** μπορεί να σχηματιστούν περισσότεροι από ένας νικηφόροι συνδυασμοί, πληρώνεται μόνο ο συνδυασμός που αποδίδει το υψηλότερο κέρδος.
- Εάν μεταξύ των συνδυασμών που μπορεί να σχηματιστούν στην ίδια **ΓΡΑΜΜΗ** περιέχεται συνδυασμός ο οποίος προκύπτει από αντικατάσταση συμβόλων με την χρήση **WILD** και πληρώνει το ίδιο, τότε αυτός ο συνδυασμός προτιμάται.
- 1 ή περισσότερα σύμβολα **WILD** διπλασιάζουν το κέρδος μιας **ΓΡΑΜΜΗΣ**, εκτός και αν ο νικηφόρος συνδυασμός αποτελείται μόνο από σύμβολα **WILD**.
- Ταυτόχρονα κέρδη σε διαφορετικές **ΓΡΑΜΜΕΣ** αθροίζονται στο **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΚΕΡΔΟΣ**.
- Ταυτόχρονα κέρδη σε διαφορετικές **ΓΡΑΜΜΕΣ** εμφανίζονται διαδοχικά με την επισήμανση κάθε μιας **ΓΡΑΜΜΗΣ** ξεχωριστά.

Δωρεάν Περιστροφές

- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, όλα τα κέρδη τριπλασιάζονται – εκτός από την περίπτωση νίκης με **5 WILD**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, **5** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15** επιπλέον **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, **4** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15** επιπλέον **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, **3** σύμβολα **SCATTER** σε ένα γύρο απονέμουν **15** επιπλέον **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.
- Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, μπορούν να απονεμηθούν συνολικά **180** γύροι.
- Στο τέλος των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, παρουσιάζονται τα συνολικά κέρδη που συγκεντρώθηκαν κατά την διάρκεια των γύρων αυτών.
- Στον ίδιο γύρο ενδέχεται να προκύψουν τόσο **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ** όσο και **ΜΕΓΑΛΗ ΝΙΚΗ**.
- Σε αυτή την περίπτωση, το βίντεο **ΜΕΓΑΛΗ ΝΙΚΗ** εκτελείται πριν τις **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ**.

Μπάρα Μετρητών (επάνω)

- Το πεδίο **ΥΠΟΛΟΙΠΟ** παρουσιάζει το διαθέσιμο ποσό που μπορείτε να ποντάρετε, σε μετρητά.
- Το πεδίο **ΚΕΡΔΟΣ** παρουσιάζει το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΚΕΡΔΟΣ** που αποκτήθηκε στον τελευταίο γύρο παιχνιδιού, σε μετρητά.
- Το πεδίο **ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ** παρουσιάζει το τρέχον ποσό πονταρίσματος, σε μετρητά.

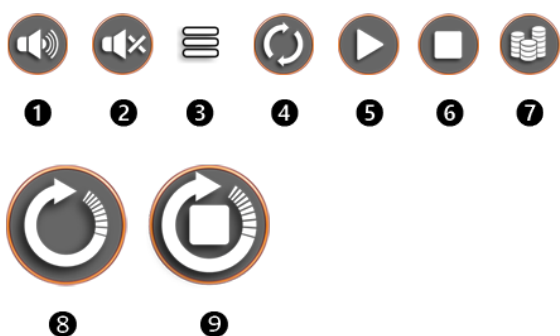
Μπάρα Πληροφοριών (κάτω)

- Το πεδίο **ΡΟΛΟΪ** παρουσιάζει την τρέχουσα ώρα του συστήματος.
 - Κατά την διάρκεια της **ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**, στο πεδίο **ΥΠΟΛΕΙΠΟΜΕΝΟΙ ΓΥΡΟΙ** εμφανίζονται οι εναπομείναντες γύροι.
 - Το πεδίο **ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** παρουσιάζει το όνομα του παιχνιδιού.
-

Μπάρα Μηνυμάτων (κάτω)

- Όταν το παιχνίδι παίζεται με εικονικά χρήματα (**ΓΙΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ**), εμφανίζει ένα μήνυμα σε τακτά χρονικά διαστήματα.
 - Όταν το παιχνίδι παίζεται με πραγματικά χρήματα (**ΓΙΑ ΧΡΗΜΑΤΑ**), εμφανίζει ένα μήνυμα σε τακτά χρονικά διαστήματα.
 - Πριν την έναρξη των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, εμφανίζει το πλήθος των γύρων που απονεμήθηκαν.
 - Κατά την διάρκεια των **ΔΩΡΕΑΝ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΩΝ**, εμφανίζει το πλήθος των γύρων που απομένουν και τα συνολικά αποκτηθέντα κέρδη.
-

Κουμπιά



- ➊ Το **ΚΟΥΜΠΙ ΗΧΩΝ ON** απενεργοποιεί τα ηχητικά εφέ και τη μουσική.
- ➋ Το **ΚΟΥΜΠΙ ΗΧΩΝ OFF** ενεργοποιεί τα ηχητικά εφέ και τη μουσική.
- ➌ Το **ΚΟΥΜΠΙ BURGER** ανοίγει το παράθυρο επιλογών Βοήθειας και Ρυθμίσεων.
- ➍ Το **ΚΟΥΜΠΙ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** ανοίγει το παράθυρο επιλογών Βοήθειας και Ρυθμίσεων στην σελίδα **ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**.
- ➎ Το **ΚΟΥΜΠΙ ΕΝΑΡΞΗΣ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** εμφανίζεται όταν ο Παίκτης μπορεί να ξεκινήσει την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**.

6 Το **ΚΟΥΜΠΙ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** εμφανίζεται όταν ο Παίκτης μπορεί να διακόψει την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**.

7 Το **ΚΟΥΜΠΙ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ** ανοίγει το παράθυρο επιλογών Βοήθειας και Ρυθμίσεων στην σελίδα **ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗΣ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**.

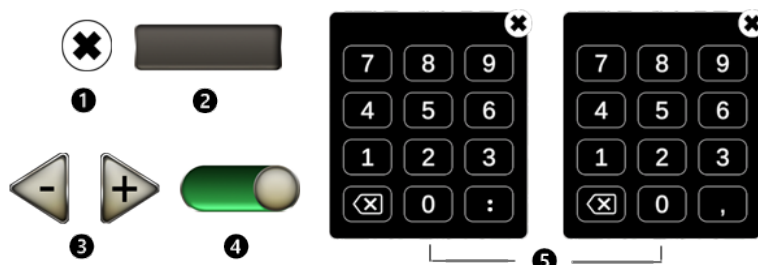
8 Το **ΚΟΥΜΠΙ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ** ξεκινά έναν νέο γύρο παιχνιδιού.

9 Το **ΚΟΥΜΠΙ ΑΠΟΤΟΜΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ** ενεργοποιείται κατά την περιστροφή των κυλίνδρων όταν επιτρέπεται η διακοπή της περιστροφής.

Τα κουμπιά ενεργοποιούνται ή απενεργοποιούνται ανάλογα με την τρέχουσα κατάσταση του παιχνιδιού.

Η εμφάνιση των κουμπιών εξαρτάται από τις απαιτήσεις του Operator και της περιοχής δικαιοδοσίας.

Στοιχεία Σελίδων



1 Το **ΚΟΥΜΠΙ ΑΠΟΚΡΥΨΗΣ** κλείνει το παράθυρο επιλογών ή το **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ**.

2 Το **ΠΕΔΙΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ** καταγράφει τις αριθμητικές τιμές ή την ώρα που εισάγει ο Παίκτης.

3 Το **ΠΕΔΙΟ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ** ενεργοποιείται με πάτημα και επιτρέπει την εισαγωγή μιας αριθμητικής τιμής σε ένα **ΠΕΔΙΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ** αυξάνοντας ή μειώνοντας την τιμή του κατά ένα ορισμένο βήμα.

4 Το **ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ** ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί μια λειτουργία του παιχνιδιού.

5 Το **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ** ενεργοποιείται με πάτημα σε ένα **ΠΕΔΙΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ** και επιτρέπει την εισαγωγή αριθμητικής τιμής ή ώρας.

Σελίδα Διαμόρφωσης Πονταρίσματος

- Η σελίδα διαμόρφωσης πονταρίσματος επιτρέπει στον Παίκτη να διαμορφώσει το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ**.
- Το πεδίο **ΧΡΗΜΑΤΑ** παρουσιάζει το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ** σε μετρητά.
- Το πεδίο **ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ** διατρέχει τα διαθέσιμα **ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ** και υπολογίζει εκ νέου το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ**.
- Το κουμπί **ΜΕΓΙΣΤΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ** επιλέγει το μέγιστο **ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ** και υπολογίζει εκ νέου το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ**.
- Κατά την διάρκεια διαμόρφωσης του **ΣΥΝΟΛΙΚΟΥ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**, δεν λαμβάνεται υπόψη το **ΥΠΟΛΟΙΠΟ** του Παίκτη.

Σελίδα Διαμόρφωσης Αυτόματου Παιχνιδιού

- Η σελίδα διαμόρφωσης αυτόματου παιχνιδιού επιτρέπει στον Παίκτη να ρυθμίσει τις παραμέτρους **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**.
- Η λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** επιτρέπει στον Παίκτη να παίζει το παιχνίδι, για τον αριθμό αυτόματων περιστροφών που θα επιλέξει (**ΣΥΝΟΛΙΚΟΙ ΓΥΡΟΙ**) και για ένα δεδομένο ποντάρισμα, χωρίς να χρειάζεται να πατά το **ΚΟΥΜΠΙ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ** κάθε φορά.
- Το πεδίο **ΣΥΝΟΛΙΚΟΙ ΓΥΡΟΙ** διατρέχει την λίστα των διαθέσιμων αριθμών αυτόματων περιστροφών και ορίζει το πλήθος των αυτόματων περιστροφών της λειτουργίας.
- Το πεδίο **ΔΙΑΚΟΠΗ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΚΕΡΔΟΣ** σταματά την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** σε οποιαδήποτε νίκη.
- Το πεδίο **ΔΙΑΚΟΠΗ ΣΕ ΑΠΩΛΕΙΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΟΣΟΥ** σταματά την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** όταν το **ΥΠΟΛΟΙΠΟ** σε μετρητά, μειωθεί κατά το καθορισμένο ποσό.
- Το πεδίο **ΩΡΑ ΔΙΑΚΟΠΗΣ** σταματά την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** όταν φτάσει η καθορισμένη τοπική ώρα.
- Το πεδίο **ΔΙΑΚΟΠΗ ΣΕ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟ ΠΟΣΟ ΚΕΡΔΟΥΣ** σταματά την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** όταν το **ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΚΕΡΔΟΣ** σε μετρητά είναι ίσο ή μεγαλύτερο από το δηλωθέν ποσό.
- Το κουμπί **ΕΝΑΡΞΗ ΑΥΤ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** ξεκινά την λειτουργία **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** με τις καθορισμένες ρυθμίσεις.
- Η δυνατότητα εμφάνισης της σελίδας εξαρτάται από τις απαιτήσεις του Διαχειριστή και την περιοχή δικαιοδοσίας.
- Η εμφάνιση ορισμένων ρυθμίσεων εξαρτάται από τις απαιτήσεις του Διαχειριστή και την περιοχή δικαιοδοσίας.
- Κάποιες επιλογές ενδέχεται να είναι υποχρεωτικό να είναι ενεργές και καθορισμένες σε κάποιες περιοχές δικαιοδοσίας.
- Σε περίπτωση αποσύνδεσης, οι ρυθμίσεις της λειτουργίας **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** επιστρέφουν στις αρχικές τιμές τους, όταν το παιχνίδι φορτωθεί εκ νέου.

Σελίδα Διαμόρφωσης Επιλογών

- Η σελίδα διαμόρφωσης επιλογών επιτρέπει στον Παίκτη να έχει πρόσβαση στις ρυθμίσεις παιχνιδιού και στις επιλογές Υπεύθυνου Παιχνιδιού.
- Η **ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΠΛΗΡΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί την λειτουργία πλήρους οθόνης (δεν είναι διαθέσιμη σε iOS συσκευές).
- Η **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΗΧΗΤΙΚΩΝ ΕΦΕ** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί τα ηχητικά εφέ δράσης του παιχνιδιού.
- Η **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί την μουσική υπόκρουση του παιχνιδιού.

- Η **ΛΗΞΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** σε 24ωρη μορφή, ειδοποιεί τον παίκτη να βγει από το παιχνίδι όταν το ΡΟΛΟΪ δείξει την καθορισμένη ώρα.
- Το **ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ** σε μορφή ΩΡΕΣ:ΛΕΠΤΑ, ειδοποιεί τον παίκτη να βγει από το παιχνίδι σε τακτά χρονικά διαστήματα.
- Οι ρυθμίσεις **ΛΗΞΗ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** και **ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ** αποτελούν **ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ**.
- Τα μηνύματα των **ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ** παραμένουν στην οθόνη έως ότου ο Παίκτης τα κλείσει.
- Οι **ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ** επαναρχικοποιούν τους **ΣΥΝΟΛΙΚΟΥΣ ΓΥΡΟΥΣ** της λειτουργίας **ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**.
- Οι **ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ** εμφανίζονται αφού ολοκληρωθούν τα win animations.
- Η **ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί την λειτουργία Γρήγορης Περιστροφής.
- Η διαθεσιμότητα των παραπάνω ρυθμίσεων εξαρτάται από τους Όρους Χρήσης του Διαχειριστή.

Σελίδα Λόμπι

- Το κουμπί **ΕΞΟΔΟΣ ΣΤΟ ΛΟΜΠΙ** κλείνει το παιχνίδι και σας επιστρέφει στο Λόμπι
- Το κουμπί **ΑΝΟΙΓΜΑ ΙΣΤΟΡΙΚΟΥ** ανοίγει την σελίδα ιστορικού του παιχνιδιού.
- Το κουμπί **ΑΝΟΙΓΜΑ ΠΟΡΤΟΦΟΛΙΟΥ** ανοίγει το ψηφιακό πορτοφόλι του λογαριασμού του παίκτη.
- Το κουμπί **ΕΠΑΝΟΦΟΡΤΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** φορτώνει το παιχνίδι ξανά.
- Η διαθεσιμότητα των παραπάνω ρυθμίσεων εξαρτάται από τους Όρους Χρήσης του Διαχειριστή.

Επιπρόσθετες Πληροφορίες

- Κάποιες λειτουργίες ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμες όταν παίζετε **ΓΙΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ**.
- Στην περίπτωση που παίζετε **ΓΙΑ ΧΡΗΜΑΤΑ** οποιοδήποτε σφάλμα δικτύου θα οδηγήσει σε διακοπή του παιχνιδιού με **ΑΝΟΛΟΚΛΗΡΩΤΟ ΓΥΡΟ**.
- Στην περίπτωση **ΑΝΟΛΟΚΛΗΡΩΤΟΥ ΓΥΡΟΥ**, το παιχνίδι θα συνεχίσει από το σημείο που διεκόπη όταν φορτωθεί ξανά.
- Η διαχείριση των **ΑΝΟΛΟΚΛΗΡΩΤΩΝ ΓΥΡΩΝ** εξαρτάται από τους Όρους και Προϋποθέσεις του Διαχειριστή.
- Μετά τη λήξη της περιόδου σύνδεσης, ο παίκτης πρέπει να συνδεθεί ξανά.
- Η λήξη της περιόδου σύνδεσης υπόκειται στους Όρους και Προϋποθέσεις του Διαχειριστή.
- Οι Όροι και Προϋποθέσεις είναι διαθέσιμοι στον ιστότοπο του Διαχειριστή.
- **ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΔΥΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΚΥΡΩΝΕΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΛΗΡΩΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.**
- Τελευταία ενημέρωση: 17/11/2022 16:44

