



Έκδοση παιχνιδιού b11.1.0.1

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Το 5X Frenzy είναι ένας κουλοχέρης 5x3 με 5 πάγιες γραμμές πληρωμών και έναν πολλαπλασιαστή κέρδους για παρακείμενες πλήρεις στοίβες των ίδιων συμβόλων.


Το κέρδος διαμορφώνεται με βάση τα έπαθλα του πίνακα πληρωμών και το επίπεδο πονταρίσματος.

Επιστροφή στον Παίκτη (RTP) 88.02%, 94.01%.

	5	5000
	4	1000
	3	100
	2	


	5	1000
	4	400
	3	50

	5	200
	4	50
	3	20

	5	200
	4	50
	3	20

	5	200
	4	50
	3	20

	5	200
	4	50
	3	20

	5	200
	4	50
	3	20
	2	5

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το ποντάρισμα ρυθμίζεται με τον επιλογέα ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ.
- Με το ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ το παιχνίδι παίζεται αυτόματα για τον επιλεγμένο αριθμό γύρων.
- Το Επίπεδο Πονταρίσματος είναι η τιμή του Συνολικού Πονταρίσματος διαιρεμένη δια 5.
- Οι γραμμές κέρδους πολλαπλασιάζονται με το τρέχον Επίπεδο Πονταρίσματος του κερδοφόρου παιχνιδιού.
- Όλα τα κέρδη γραμμών σημειώνονται από αριστερά προς τα δεξιά σε γειτονικούς κυλίνδρους, ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο.
- Κερδοφόροι συνδυασμοί με 3 ή περισσότερες πλήρεις στοίβες σε παρακείμενους κυλίνδρους από αριστερά προς τα δεξιά ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο πολλαπλασιάζουν όλα τα κέρδη επί τον αριθμό των παρακείμενων πλήρων στοιβών ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο. Τα κέρδη που περιλαμβάνουν 3 παρακείμενους κυλίνδρους με πλήρεις στοίβες ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο πολλαπλασιάζουν όλα τα κέρδη επί 3, τα κέρδη που περιλαμβάνουν 4 παρακείμενους κυλίνδρους με πλήρεις στοίβες ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο πολλαπλασιάζουν όλα τα κέρδη επί 4, και τα κέρδη που περιλαμβάνουν 5 παρακείμενους κυλίνδρους με πλήρεις στοίβες ξεκινώντας από τον τέρμα αριστερά κύλινδρο πολλαπλασιάζουν όλα τα κέρδη επί 5.  
Πληρώνεται μόνο ο υψηλότερος πολλαπλασιαστής ανά παιχνίδι.
- Πληρώνεται μόνο το μεγαλύτερο κέρδος ανά γραμμή που παίζετε.
- Πληρώνεται μόνο ένα κέρδος ανά γραμμή που παίζετε.
- Τα κέρδη σε διαφορετικές γραμμές πληρωμών προστίθενται στο τέλος της περιστροφής.
- Τα κέρδη με Scatter πολλαπλασιάζονται με το Συνολικό Ποντάρισμα.
- Τα κέρδη με Scatter πληρώνουν σε οποιαδήποτε θέση στους κυλίνδρους.
- Τα κέρδη με Scatter πληρώνονται συμπληρωματικά με τα κέρδη γραμμής.
- Πληρώνεται μόνο το μεγαλύτερο κέρδος με scatter ανά παιχνίδι.

## ΤΟ SCATTER ΠΛΗΡΩΝΕΙ



= ΔΙΑΜΑΝΤΙ








5 ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ ΠΛΗΡΩΝΟΥΝ 150x ΤΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ

4 ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ ΠΛΗΡΩΝΟΥΝ 50x ΤΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ

3 ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ ΠΛΗΡΩΝΟΥΝ 10x ΤΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ

Πληρώνει σε οποιαδήποτε θέση στους κυλίνδρους.

## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ</b> Κάντε κλικ για εκκίνηση ενός γύρου παιχνιδιού με την τρέχουσα τιμή πονταρίσματος.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ (ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ)</b> Κάντε κλικ για να σταματήσετε γρήγορα τα κινούμενα γραφικά των κυλίνδρων ή τα κινούμενα γραφικά κέρδους. Αυτό δεν σταματά το αυτόματο παιχνίδι.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ (ΜΕ ΕΝΕΡΓΟ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)</b> Ο αριθμός απεικονίζει πόσες περιστροφές αυτόματου παιχνιδιού απομένουν.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> Κάντε κλικ για να ανοίξετε το αναδυόμενο μενού του αυτόματου παιχνιδιού.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΑΥΤΟΜΑΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΜΕ ΕΝΕΡΓΟ ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)</b> Κάντε κλικ για να σταματήσει το αυτόματο παιχνίδι.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ</b> Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον πίνακα πληρωμών και τους κανόνες του παιχνιδιού.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΜΕΝΟΥ</b> Κάντε κλικ για να ανοίξετε τις ρυθμίσεις.
	<b>ΚΟΥΜΠΙ ΗΧΟΥ</b> Κάντε κλικ για να ρυθμίσετε τη ένταση του ήχου.
	<b>ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΝΤΑΡΙΣΜΑ</b> Κάντε κλικ στο "+" ή στο "-" για να αλλάξετε το επίπεδο πονταρίσματος.
	<b>ΚΕΡΔΟΣ</b> Απεικονίζει το τρέχον κέρδος σε κέρματα.
	<b>ΥΠΟΛΟΙΠΟ</b> Απεικονίζει το υπόλοιπο σε κέρματα.

## ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΑ ΜΕΝΟΥ

### ΑΥΤΟΜΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το αναδυόμενο μενού αυτόματου παιχνιδιού επιτρέπει στον παίκτη να επιλέξει έναν αριθμό περιστροφών που θα παιχτούν αυτόματα με το τρέχον Συνολικό Ποντάρισμα. Για να γίνει αυτό, ο παίκτης αλλάζει τον Αριθμό Παιχνιδιών στην επιθυμητή τιμή. Στη συνέχεια ο παίκτης πρέπει να ορίσει ένα όριο απωλειών (πρέπει να είναι μεγαλύτερο του 0) και έπειτα να κάνει κλικ στο κουμπί ΕΚΚΙΝΗΣΗ για να επιβεβαιώσει την πρόθεσή του. Στη συνέχεια το μενού κρύβεται, και ο παίκτης επιστρέφει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, με ενεργό το αυτόματο παιχνίδι.

Ο παίκτης μπορεί επίσης να επιλέξει να ορίσει προαιρετικές προϋποθέσεις για αυτόματη διακοπή του αυτόματου παιχνιδιού. Αυτές είναι, μεταξύ άλλων:

- Διακοπή του αυτόματου παιχνιδιού σε περίπτωση ενός κέρδους που καθορίζεται από έναν παίκτη.
- Διακοπή του αυτόματου παιχνιδιού αν το υπόλοιπο αυξηθεί κατά το ποσό που ορίζει ο παίκτης.
- Διακοπή του αυτόματου παιχνιδιού κατά την ενεργοποίηση των δωρεάν περιστροφών.

Σημείωση: Αν αποσυνδεθείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όλες οι ρυθμίσεις αυτόματου παιχνιδιού θα επιστρέψουν στις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις όταν το παιχνίδι φορτώσει ξανά.

### ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### ΕΝΤΑΣΗ ΗΧΟΥ

Κάντε κλικ για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση ήχων.

#### ΠΛΗΚΤΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

Κάντε κλικ για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της δυνατότητας χρήσης του πλήκτρου διαστήματος για περιστροφή.

#### ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

Κάντε κλικ για εναλλαγή. Όταν επιλέγεται, η περιστροφή των κυλίνδρων διακόπτεται όσο γρηγορότερα γίνεται.

## ΜΟΥΣΙΚΟ ΧΑΛΙ

Κάντε κλικ για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του μουσικού χαλιού στο βασικό παιχνίδι.

# ΚΑΝΟΝΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

## ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΩΡΑ

Ο πελάτης του παιχνιδιού δείχνει πάντα την τρέχουσα ώρα. Για την ώρα χρησιμοποιείται το ρολόι του συστήματος του υπολογιστή ή της συσκευής του παίκτη.

## ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Οι παρακάτω διαδικασίες ενδέχεται να υπόκεινται στους όρους και τις προϋποθέσεις του ιστότοπου του παιχνιδιού:

- Η διαδικασία διαχείρισης ανολοκλήρωτων γύρων παιχνιδιών.
- Ο χρόνος μετά το πέρας του οποίου ανενεργές περίοδοι λειτουργίας παιχνιδιού λήγουν αυτόματα.

101,100.00 είναι το μέγιστο κέρδος από ένα παιχνίδι. Αν φτάσετε το μέγιστο κέρδος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιχνίδι θα λήξει θα σας δοθεί το μέγιστο κέρδος.

Σε περίπτωση δυσλειτουργίας υλικού/λογισμικού, όλα τα σχετικά πονταρίσματα και οι σχετικές πληρωμές παιχνιδιού ακυρώνονται και επιστρέφονται όλα τα σχετικά πονταρίσματα.