



LAUKINIS FUNKCIJA

<WILD> LAUKINIS, <WILD ACTIVATED> AKTYVUOTAS LAUKINIS, <STICKY WILD> LIPNUS LAUKINIS

Sustabdžius visus apvertimus ir nebelikus laimingų kombinacijų, bet kuris LAUKINIS arba LIPNUS LAUKINIS gali apsiversti ir parodyti Burtininkę, Riterį, Lankininką arba Žudiką. Kai tai įvyksta, atitinkamas simbolis pakeičiamas į IŠSKLAIDYMAS išmokas už šį laimėjimą, taikomas atitinkamas daugiklis ir padidinamas atitinkamo simbolio Daugiklis.

IŠSKLAIDYMAS laiminčios kombinacijos sudaromos, kai bet kurioje ritės vietoje yra 5 ar daugiau vienodų simbolių.

LAUKINIS ir LIPNUS LAUKINIS neprisideda prie IŠSKLAIDYMAS derinių.

Iš pradžių aktyvavus simbolio daugiklį, vėlesni to simbolio laimėjimų deriniai padidėja 2 kartus. Papildomi aktyvavimai žaidimo metu, atitinkamai padidina daugiklį papildomai 2x.

NEMOKAMI SUKIMAI

<STICKY WILD> LIPNUS LAUKINIS, <BONUS> PREMIJA

10, 12, 15 arba 20 sukimų skiriami atitinkamai už 3, 4, 5 arba PREMIJA simbolius.

PREMIJA nepasirodo ant ričių Nemokamo Sukimo Premijos metu.

Nemokamų Sukimų metu LAUKINIS simboliai tampa lipnūs. LIPNŪS LAUKINIAI lieka toje vietoje, kurioje iškrenta, kol tampa laiminčios kombinacijos dalimi.

Laimintys deriniai su Burtininke, Riteriu, Lankininku arba Žudiku dauginami iš atitinkamo Simbolio Daugiklio.

Simbolio Daugikliai iš naujo nustatomi tik pasibaigus Nemokamų Sukimų Premijai.

Nemokamų Sukimų Premijos metu naudojamas alternatyvus ričių rinkinys. Nemokamų Sukimų Premijos laimėjimo kombinacijos yra tokios pačios kaip ir pagrindiniame žaidime. Nemokamų Sukimų Premija žaidžiama atlikus tokio lygio statymą, kuris aktyvavo Premiją.

Bendras Laimėjimas atspindi visų per Nemokamų Sukimų Premiją laiminčių kombinacijų ir funkcijų sumą.

Visi Nemokamų Sukimų Premijos metu vykstantys sukimai pradedami automatiškai.

Už klasterių kombinacijas, sudarytas iš 5 ar daugiau LAUKINIS simbolių, mokamas didžiausias galimas derinys ir didžiausias galimas simbolių Daugiklis.

IŠMOKŲ LENTELE

[WILD] Pakeičia visus simbolius išskyrus [BONUS].

Išmokų lentelė atspindi dabartinę statymų konfigūraciją.

Laimėję deriniai pašalinami. Tuščia vieta užpildoma aukščiau esančiais simboliais, o visi vėlesni laimėjimai pridedami prie Bendro Laimėjimo.

Raundas baigiamas, kai nebelieka daugiau laiminčių kombinacijų ir baigiasi visi kritimai.

Kai simbolis pakeičiamas į IŠSKLAIDYMAS, už jį mokama tiek pat, kiek ir už klasterio mokėjimų kombinacijas.

Už klasterių kombinacijas, sudarytas iš 5 ar daugiau LAUKINIS simbolių, mokamas didžiausias galimas derinys ir didžiausias galimas simbolių Daugiklis.

Teoriškas šio žaidimo išmokėjimas yra %94.24. RTP buvo apskaičiuotas imituojant 10 000 000 000 000 sukimų.

Teoriškas šio žaidimo išmokėjimas yra %96.15. RTP buvo apskaičiuotas imituojant 10 000 000 000 000 sukimų.

PAGRINDINIS ŽAIDIMAS

<WILD> LAUKINIS, <WILD_ACTIVATED> AKTYVUOTAS LAUKINIS, <BONUS> PREMIJA, <H1> Vampyrui, <H2> Raganai, <H3> Pelkei, <H4> Mumijai

Šis žaidimas - tai apverčiamų ričių žaidimas su grupiniais išmokėjimais.

Apverčiamų ričių žaidime kiekvienas laimingas derinys pašalinamas, o visos tuščios vietos užpildomos papildomais simboliais iš viršaus ir vertinamos siekiant papildomų laimėjimų.

Klasteriai - tai laiminčios kombinacijos, sudarytos iš 5 ar daugiau vienodų gretimų horizontalių arba vertikalinių simbolių.

Sustabdžius visus apvertimus ir nebelikus laimingų kombinacijų, bet kuris [WILD] gali apsiversti ir parodyti Vampyrui, Raganai, Pelkei ar Mumijai. Kai tai įvyksta, atitinkamas simbolis pakeičiamas į IŠSKLAIDYMAS išmokas ir padidinamas atitinkamo simbolio Daugiklis.

Pagrindinio Žaidimo metu Simbolio Daugikliai iš naujo nustatomi kiekvieno raundo pradžioje.

Tam tikro simbolio laimėjimai dauginami iš atitinkamo Simbolio Daugiklio.

Simboliai prie laimėjimo kombinacijos prisideda tik vieną kartą, nebent jie yra LAUKINIS arba LIPNUS LAUKINIS.

Raundas baigiamas, kai nebegalima sudaryti daugiau laimingų kombinacijų ir baigiasi LAUKINIS FUNKCIJA.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Dėl netinkamo naudojimo ar gedimo visi mokėjimai ir žaidimai negalioja. Didžiausia suma, mokama už laiminčią kombinaciją.

Didžiausia suma, kurią galima laimėti yra <Configurable_Max_win> EUR. Pasiekus šią sumą, žaidimas iš karto baigiamas ir jokie papildomi laimėjimai neišmokami.

Per 30 dienų nebaigti arba nutraukti žaidimai bus automatiškai nutraukti. Bet kokie per šį žaidimą laimėti laimėjimai bus nedelsiant išmokėti ir atsispindės jūsų balanse.

Automatinio Paleidimo metu visi sukimai pradedami automatiškai, kol paspaudžiamas Automatinio Paleidimo sustabdymo mygtukas, įvykdomos žaidėjo nustatytos sąlygos, aktyvuojama Premija ar Funkcija.

Ekranu apačioje esančioje juostoje rodomas dabartinis turimas likutis, paskutinio žaidimo laimėjimas ir dabartinis statymas.

Dabartinį statymą pakeisite pasirinkę Statymo Matuoklį arba Statymo mygtukus.

Norėdami pradėti žaidimą, pasirinkite Sukti. Statymas nedelsiant sumažinamas nuo turimo Balanso. Sukimą taip pat galima inicijuoti paspaudus Tarpo Klavišą (jei įmanoma).

Statymo negalima keisti aktyvaus žaidimo metu.

Jei atsijungiate prieš pasirodant paskutinio žaidimo rezultatams, per tą žaidimą laimėta arba pralaimėta suma iš karto atsispindi jūsų balanse, o galutinė žaidimo būsena rodoma, kai grįžtate į žaidimą

Jei prašymas žaisti naują žaidimą nepasiekia kazino serverio prieš nutraukiant ryšį, grįžus prie žaidimo rodomi ankstesnio žaidimo rezultatai.

Žaidimas apibrėžiamas kaip bet koks žaidimo procesas, kurį lemia statymas tai gali būti kelios funkcijos arba raundai.

Raundas apibrėžiamas kaip bet koks su vienu sukimu susijęs žaidimo procesas, įskaitant laimėjimus ir kritimus.

PIRKTI PREMIJĄ

Nusipirkite Premiją arba Funkciją naudodami mygtuką PIRKTI PREMIJĄ.

Šiame žaidime yra 1 parinktis, kurią galima įsigyti už 80x jūsų dabartinio statymo.

Kai įsigyjate Nemokamų Sukimų Premiją, naudojamos alternatyvios ritės, ant kurių atsitiktine tvarka gali iškristi 3, 4, 5 arba 6 [BONUS] simboliai.

Išsamią Informaciją apie šią funkciją galite rasite skyriuje NEMOKAMI SUKIMAI.

Premijos Pirkimo funkcija gali būti prieinama ne visose rinkose.