



## WILD FUNKTSIOON

---

<WILD> WILD, <WILD ACTIVATED> AKTIVEERITUD WILD, <STICKY WILD> KLEEPUV WILD

Kui kõik varisemised on peatunud ja võidukombinatsioone enam pole, võib iga WILD või KLEEPUV WILD ümber pöörata ja paljastada nõia, rüütli, vibuküti või mõrvari. Kui see juhtub, uuendatakse vastavat sümbolit SCATTER maksab sümboliks sellele võidule, rakendatakse iga vastavat kordajat ja vastava sümboli kordajat suurendatakse.

SCATTER võidukombinatsioonid luuakse alati, kui rullikutel on 5 või enam sarnast sümbolit.

WILD ja KLEEPUV WILD ei panusta SCATTER kombinatsioonidesse.

Sümboli kordaja esmane aktiveerimine suurendab selle sümboli järgnevaid võidukombinatsioone 2x. Täiendavad aktiveerimised selle mängu ajal suurendavad vastavat kordajat täiendavalt 2x.

## TASUTA KEERUTUSED

---

<STICKY WILD> KLEEPUV WILD, <BONUS> BOONUS

10, 12, 15 või 20 keerutust vastavalt 3, 4, 5 või 6 BONUS sümbolile.

BONUS sümbol ei ilmu rullikutele tasuta keerutuste boonuse ajal.

Tasuta keerutuste ajal muutuvad WILD sümbolid kleepuvaks. KLEEPUVAD WILD sümbolid hoitakse samas kohas, kus nad maanduvad, kuni nad on osa võidukombinatsioonist.

Võidukombinatsioonid nõia, rüütli, vibuküti või mõrvariga korrutatakse vastava sümbolikordajaga.

Sümbolite kordajaid ei lähtestata tasuta keerutuste boonuse lõppemiseni.

Tasuta keerutuste boonuse ajal kasutatakse alternatiivset rullikute komplekti. Tasuta keerutuste boonuse võidukombinatsioonid on identsed põhimänguga. Tasuta keerutuste boonust mängitakse panuse tasemel, mis boonuse käivitas.

Koguvõit kajastab tasuta keerutuse boonuse ajal kõigi võidukombinatsioonide ja funktsioonide summat.

Kõik keerutused tasuta keerutuse boonuse ajal käivituvad automaatselt.

5 või enama WILD sümboliga tehtud kobara kombinatsioonid maksavad suurimat võimalikku kombinatsiooni ja suurimat võimalikku sümboli kordajat.

## MAKSETABEL

---

[WILD] Asendab kõiki sümboleid välja arvatud [BONUS].

Maksetabel kajastab praegust panuse konfiguratsiooni.

Võidukombinatsioonid eemaldatakse. Seejärel täidetakse kõik tühjad kohad ülalt langevate sümboolitega ja kõik järgnevad võidud lisatakse koguvõidule.

Voor on lõppenud, kui võidukombinatsioone enam saadaval pole ja kõik mängud on lõppenud.

Kui sümbol uuendatakse SCATTER sümboliks, maksab see sama palju kui kobara tasu kombinatsioonid.

5 või enama WILD sümboliga tehtud kobara kombinatsioonid maksavad suurimat võimalikku kombinatsiooni ja suurimat võimalikku sümboli kordajat.

Selle mängu teoreetiline väljamakse on %94.24. RTP arvutati 10 000 000 000 keerutuse simuleerimise teel.

Selle mängu teoreetiline väljamakse on %96.15. RTP arvutati 10 000 000 000 keerutuse simuleerimise teel.

## PÕHIMÄNG

---

<WILD> WILD, <WILD\_ACTIVATED> AKTIVEERITUD WILD, <BONUS> BOONUS, <H1> Vampiirile, <H2> Nõiale, <H3> Sookambrile, <H4> Muumiale

See mäng on varisevate rullikutega mäng kobara maksega.

Varisevate rullikutega mängus eemaldatakse iga võidukombinatsioon ja kõik tühjad kohad täidetakse ülalt täiendavate sümboolitega ja hinnatakse täiendavate võitude saamiseks.

Kobarad on võidukombinatsioonid, mis on tehtud 5 või enama sobiva kõrvuti asetseva horisontaalse või vertikaalse sümbooliga.

Kui kõik varisemised on peatunud ja võidukombinatsioone enam pole, võib iga [WILD] ümber pöörata ja paljastada vampiirile, nõiale, sookambrile või muumiale. Kui see juhtub, uuendatakse vastavat sümbolit SCATTER maksab sümboliks ja vastava sümboli kordajat suurendatakse.

Põhimängu ajal lähtestuvad sümboolite kordajad iga vooru alguses.

Konkreetselt sümboli võidud korrutatakse vastava sümboli kordajaga.

Sümboolid panustavad võidukombinatsiooni ainult üks kord, välja arvatud juhul, kui need on WILD või KLEPUV WILD sümboolid.

Voor on lõppenud, kui enam võidukombinatsioone luua ei saa ja WILD FUNKTSIOON on lõppenud.

## MÄNGUREEGLID

---

Väärkasutus või rike tühistab kõik maksed ja mängud. Makstakse suurim võit võidukombinatsiooni kohta.

Suurim võidetav summa on <Configurable\_Max\_win> EUR. Kui see summa saavutatakse, lõpetatakse mäng koheselt ja täiendavaid võite välja ei maksta.

Lõpetamata või katkestatud mängud, mida pole 30 päeva jooksul lõpetatud, lõpetatakse automaatselt. Kõik selle mängu jooksul võidetud võidud makstakse kohe välja ja kajastuvad sinu saldos.

Automaatmängu ajal käivituvad kõik keerutused automaatselt, kuni vajutatakse Automaatmängu peatamise nuppu, mängija seatud tingimused on täidetud, boonused või funktsioon käivitub.

Ekraani allservas olev riba näitab hetke saadaolevat saldot, viimase mängu antud võitu ja hetke panust.

Muuda panust vajutades kas panusemõõdikut või panuse nuppe.

Vali Keeruta mängu alustamiseks. Panus võetakse koheselt saldost maha. Keerutamist saab käivitada ka tühikuklahvi vajutamisega (kui see on saadaval).

Panust ei saa aktiivse mängu ajal muuta.

Kui sinu ühendus katkeb enne viimase mängu tulemuste kuvamist, kajastub selle mängu ajal võidetud või kaotatud summa kohe sinu saldos ja mängu lõppseis kuvatakse mängu tagasi tulles

Kui taotlus uue mängu mängimiseks ei jõua kasiino serverisse enne ühenduse katkestamist, kuvatakse mängu naastes eelmise mängu tulemus.

Mäng on defineeritud kui igasugune panuse tegemisel põhinev mäng, mis võib sisaldada mitut funktsiooni või vooru.

Voor on defineeritud kui mis tahes mänguviis, sealhulgas võidud ja varisemised, mis on seotud ühe keerutusega.

## OSTA BOONUS

---

Osta boonused või funktsioonid nupu OSTA BOONUS kaudu.

Sellel mängul on 1 võimalus, mida saab osta hetke panuse 80x summa eest.

Tasuta keerutuste boonuse ostmisel kasutatakse alternatiivset rullikute komplekti, kuhu võivad juhuslikult sattuda 3, 4, 5 või 6 [BONUS] sümbolit.

Täieliku teabe saamiseks selle funktsiooni kohta vaata jaotist TASUTA KEERUTUSED.

Funktsioon Osta boonus ei pruugi kõigil turgudel saadaval olla.