

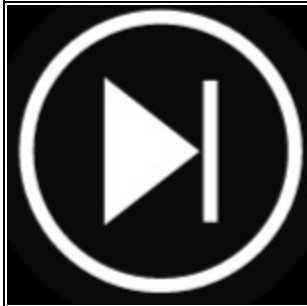


## Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Beat the Beast: Griffin’s Gold“ toliau vadinamas „Griffin’s Gold“ arba „žaidimu“.

- „Griffin’s Gold“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 9 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra slankieji laisvieji simboliai, laisvųjų simbolių daugiklis ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 90,14 %.
- Žaidimo raundas pradamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Jei pasirenkama automatinio žaidimo funkcija, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę be tarpų yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik laimėjimas už ilgiausią iš jų.
- Išmokos už atskiruosius („Scatter“) simbolius skiriamos tada, kai bet kuriose būgnų pozicijose iškrenta 3 arba daugiau atskirųjų simbolių. Išmokama tik už derinį, kurį sudaro didžiausias atskirųjų simbolių skaičius.
- Visi per žaidimo raundą už išmokų eiles ir atskiruosius („Scatter“) simbolius gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
- Grifo emblemos simbolis yra atskirasis („Scatter“) ir laisvasis, jis gali pakeisti bet kuriuos kitus pagrindinio žaidimo simbolius. Kaip nurodyta išmokų lentelėje, jis gali sugeneruoti ir atskirųjų simbolių, ir išmokų eilių laimėjimus.
- Kai žaidžiamas pagrindinis žaidimas, 3 arba daugiau grifo emblemos simbolių, iškritusių bet kokiose būgnų pozicijose, suteikia 10 nemokamų sukimų.
- Slankieji laisvieji simboliai: premijos žaidime slankusis laisvasis simbolis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį. Būgnuose jis išlieka per visą likusią premijos žaidimo trukmę. Prieš kiekvieną naują sukimą jis perslenkamas į gretimą poziciją. Du arba daugiau slankiųjų laisvųjų simbolių negali pasislinkti į tą pačią poziciją. Gali būti suteikta iki 3 laisvųjų simbolių. Kiekvienas sukimas su vienu ar keliais slankiaisiais laisvaisiais simboliais, patekusiais į 1 ar daugiau laimingų išmokų eilių, suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą.
- Laisvųjų simbolių daugiklis: slankusis laisvasis simbolis suteikia daugiklį, kurio vertė prasideda nuo 1. Po kiekvieno sukimo, kai slankusis laisvasis simbolis patenka į vieną arba kelis) išmokų eilių laimėjimus, jo daugiklis padidinamas dar 1 (iš viso iki ne daugiau kaip 5). Jei laimingoje išmokų eilėje yra vienas arba keli slankieji laisvieji simboliai, laimėjimas padauginamas iš jų daugiklių. Pvz., jei yra slankieji laisvieji simboliai su daugikliais 2 ir 3, tas laimėjimas iš viso dauginamas iš 6. Maksimalus bendrasis daugiklis iš slankiųjų laisvųjų simbolių, iškritusių toje pačioje išmokų eilėje, yra X125 (5x5x5).
- Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 22222. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Maksimalus laimėjimas

- Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 22222 padaugintas visas statymas.
- Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 22222. Aukštesni laimėjimai negalimi.
- Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:1039012942.
- Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.
- Maksimalus laimėjimas – tai didžiausias laimėjimas, nustatytas per 642110000000 žaidimo imitacijų.

Mygtukas	Funkcija
	<p>Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas.</p>
	<p>Statymo nuostatų parodymas.</p>
	<p>Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.</p>
	<p>Žaidimo taisyklių parodymas.</p>
	<p>Išmokų lentelės parodymas.</p>
	<p>Pristatymo praleidimas.</p>



Garso įjungimas ar išjungimas.



Išėjimas iš žaidimo.



Išėjimas iš tuometinio ekrano.



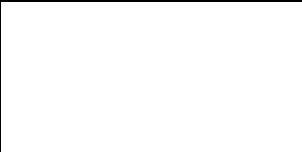
Žaidimo raundo informacijos parodymas (atskirame lange).



Perjungti vibraciją (įj. / išj.).



Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas.





Automatinio žaidimo seanso sustabdymas.

Tam tikros funkcijos jūsų įrenginyje gali neveikti.

# Žodynas

Bonus Game	„Bonus“ žaidimas
COMING SOON	NETRUKUS
Free Spins	Nemokami sukimai
Loading	Įkeliamas
Main Game	Pagrindinis žaidimas
OUT NOW	JAU YRA
Total Win	Visas laimėjimas
UP NEXT	KITAS