

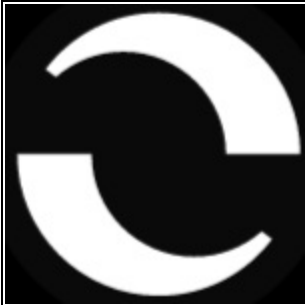


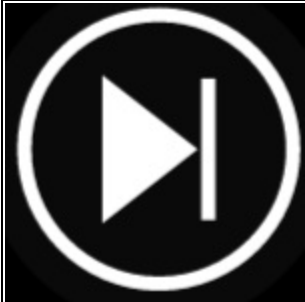
## Játékszabályok (2024. 09. 05.)




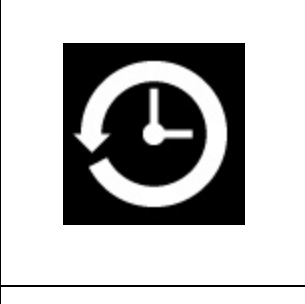
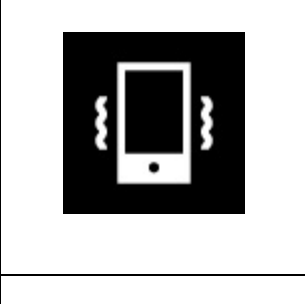

Fontos: A „Baron Bloodmore and the Crimson Castle” nyerőgép videojáték a továbbiakban: „Baron Bloodmore and the Crimson Castle”, „a játék” vagy „játék”.

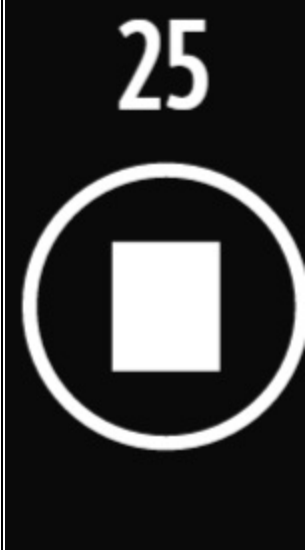
- A Baron Bloodmore and the Crimson Castle egy 5 tekercses nyerőgép videojáték, 25 nyerővonallal. A játékban: nagy rejtély jelkép, bónusz játék ingyenes pörgetésekkel, valamint Crimson Cash bónusz játék mintagyűjtő funkcióval, újjáéledés és másolás funkcióval. Az elméleti megtérülési érték: 96,07%
- A játék fordulói az indító gombbal indíthatók el, ekkor lejátssza a játékot a kiválasztott téttel.
- A tétek a fordulón belül nem változtathatók meg.
- Automatikus játék esetén a játék automatikusan lejátssza az Automatikus játék oldalon kiválasztott számú fordulót.
- Minden kifizetés és nyerő kombináció a nyerési táblázatban foglaltak szerint kerül kifizetésre.
- Minden nyerővonalas nyeremény adott játékfordulóban összeadódik és a játékforduló végén kerül kimutatásra.
- Minden nyeremény a kiválasztott pénznemben kerül kimutatásra és kifizetésre.
- Nyerővonalanként csak a legnagyobb nyeremény kerül kifizetésre, ha a bal szélsőtől jobbra sorban, szünet nélkül, és a fizetési táblázat szerinti kombinációkban
- A dzsóker jelkép bármely más jelképet helyettesít, kivéve az ingyenes pörgetés scatter jelképet és a készpénz scatter jelképet.
- A nagy rejtély jelkép egy 3x3-as jelkép, amely véletlenszerűen átváltozik az ingyenes pörgetés scatter jelkép kivételével valamilyen más jelképpé. Az alapjátékban a nagy rejtély jelkép véletlenszerűen megjelenhet bármely pörgetéskor a 2-4. tekercseken. Az ingyenes pörgetés bónusz játékban a nagy rejtély jelkép minden pörgetésnél aktiválódik.
- Az alapjáték során bármelyik tekercsen bárhol megjelenő 3 (vagy több) ingyenes pörgetés scatter jelkép aktiválja az ingyenes pörgetés bónusz játékot, amely ingyenes pörgetésekből áll. A kapott ingyenes pörgetések száma a bónusz játékot kiváltó scatter jelképek számától függ, a nyerési táblázatnak megfelelően.
- Az alapjáték vagy az ingyenes pörgetés bónusz játék során 3 különböző tekercsen megjelenő 3 (vagy több) készpénz scatter jelkép beindítja a Crimson Cash bónusz játékot. Amikor a Crimson Cash bónusz játék aktiválódik, a bónusz játékot beindító készpénzes scatter jelképek a tekercseken maradnak, míg véget nem ér a készpénzes bónusz játék vagy ha a mintagyűjtő funkció alkalmazásra kerül a jelkép(ek)en.
- A Crimson Cash bónusz játék aktiválódásakor a normál tekercsek különleges tekercsekre cserélődnek, amelyek csak tétszorzos jelképeket (1x és 50x tét értékek között), készpénzes bónusz játék funkció jelképeket és üres helyeket tartalmaznak. A Crimson Cash bónusz játék 3 ingyenes pörgetéssel indul. Amikor egy jelkép üres helyre kerül, az ingyenes pörgetések száma 3-ra áll vissza. Minden jelkép a tekercseken marad a Crimson Cash bónusz játék hátralévő részére vagy ha a mintagyűjtő funkció alkalmazásra kerül a jelkép(ek)en. A Crimson Cash bónusz játék végén a tétszorzők értékei összeadódnak és a teljes összeg kerül kifizetésre. Amikor a Crimson Cash bónusz játék befejeződik, a játék onnan folytatódik, ahol a bónusz játék aktiválásakor tartott. A nyerővonalas nyeremények nem irányadók a Crimson Cash bónusz játékban.
- Mintagyűjtő funkció: A Crimson Cash bónusz játékba lépéskor egy 5 világító jelképhelyből álló minta generálódik véletlenszerűen. Minden generált minta középső része világít, és legalább egy üres hely marad benne. Ez a minta megmarad az aktuális készpénzes bónusz játékban, amíg új minta nem generálódik. Amikor minden világító jelképhely betelik, aktiválódik a mintagyűjtő funkció. Az 5 világító jelkép tétszorzó értékei összeadódnak. A teljes összeg a középső helyen álló jelképhez adódik, majd megduplázódik. Az érintett jelképek - a középső jelkép kivételével - ekkor

eltávolításra kerülnek és új minta jön létre.

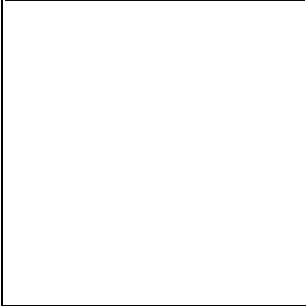
- Szaporító funkció: A Crimson Cash bónusz játékban véletlenszerűen megjelenhet a szaporító jelkép, amely hozzáadja saját tétszorójának értékét a tekercseken lévő összes többi tétszoróhoz. Bármely pörgetés során legfeljebb egy szaporító jelkép kerülhet a tekercsekre.
- Másoló funkció: A Crimson Cash bónusz játékban a másoló jelkép (amelynek nincs saját tétszoró értéke) véletlenszerűen megjelenhet és önmagába bemásolja a tekercseken lévő összes többi jelkép értékeit. Bármely pörgetés során legfeljebb egy másoló jelkép kerülhet a tekercsekre. Amikor a másoló jelkép és a szaporító jelkép is megjelenik ugyanazon pörgetés során, a másoló jelkép azután aktiválódik, hogy a szaporító jelkép aktiválódott.
- A maximális teljes tétszoró egy fordulóra 25000. Amennyiben ez a korlát elérésre kerül, a forduló véget ér és nem kerül kifizetésre további nyeremény.
- A bónusz játékok tétje egyezik a bónusz játékokat elindító pörgetés tétjével.
- A játék meghibásodása esetén minden érintett tét és kifizetés érvénytelennek minősül.

Gomb	Funkció
	Egy játékkör indításához kattints. Az asztalon lenyomhatod a billentyűzet szóköz gombját. Ez a művelet gomb.
	Fogadási beállítások megjelenítése.
	Automatikus beállítások megjelenítése.
	Játékszabályok megjelenítése.
	Kifizetési táblázat megjelenítése.
	Prezentáció átugrása.

	A hangot ki- és be kapcsolja.
	Kilépés a játékból.
	Kilépés az aktuális képernyőből.
	Játékkör részletek megjelenítése (külön ablakban).
	Rezgés be/ki váltása.
	Funkció indítása (pl. Free Spins).



Automatikus játék leállítása.



Elképzelhető, hogy egyes funkciók nem érhetők el a készülékén.

# Szótár

Big Win	Nagy nyeremény
Bonus Game	Bónusz játék
Crimson Cash Bonus	Crimson Cash bónusz
Free Spins	Ingyenes pörgetések
Loading	Töltés
Main Game	Fő játék
Mega Win	Mega nyeremény
Total Win	Összes nyeremény
Total Payout	Teljes kifizetés
Ultra Win	Ultra nyeremény