



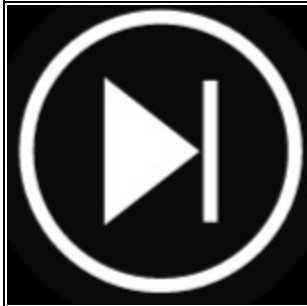
Žaidimo taisyklės (2024-09-05)




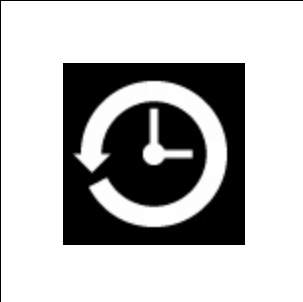
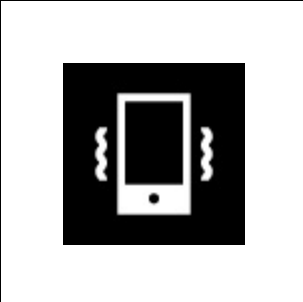

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Baron Bloodmore and the Crimson Castle“ toliau vadinamas „Baron Bloodmore and the Crimson Castle“ arba „žaidimu“.

- „Baron Bloodmore and the Crimson Castle“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 25 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra masyvusis paslapties simbolis, premijos žaidimas su nemokamais sukimais, raudonųjų pinigų premijos žaidimas su šablono surinkimo atrakcionu, išperos atrakcionas ir kopijos atrakcionas. Teorinė grąža žaidėjui yra 89,94 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Ši funkcija gali būti nepasiekiamo.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
- Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę be tarpų yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.
- Laisvasis simbolis gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, išskyrus nemokamų sukimų ir grynujų pinigų atskirusius („Scatter“) simbolius.
- Masyvusis paslapties simbolis – tai 3 x 3 simbolis, atsitiktinai paverčiamas į bet kurį kitą simbolį (išskyrus nemokamų sukimų atskirąjį („Scatter“) simbolį. Bet kurį pagrindinio žaidimo sukimą masyvusis paslapties simbolis gali iškristi 2–4 būgnuose. Kai žaidžiamas nemokamų sukimų premijos žaidimas, masyvusis paslapties simbolis suaktyvinamas su kiekvienu sukimu.
- Kai žaidžiamas pagrindinis žaidimas, 3 (arba daugiau) nemokamų sukimų atskirųjų („Scatter“) simbolių, iškritusių bet kokiose būgnų pozicijose, suaktyvina nemokamų sukimų premijos žaidimą, kurio metu sukimai yra nemokami. Suteikiamų nemokamų sukimų kiekis priklauso nuo to, keli atskirieji („Scatter“) simboliai suaktyvino premijos žaidimą (kaip nurodo išmokų lentelė).
- Kai žaidžiamas pagrindinis žaidimas arba nemokamų sukimų premijos žaidimas, 3 (arba daugiau) grynujų pinigų atskirųjų („Scatter“) simbolių, iškritusių 3 skirtinguose būgnuose (arba daugiau), suaktyvina raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimą. Kai suaktyvinamas raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas, grynujų pinigų atskirieji simboliai, suaktyvinę grynujų pinigų premijos žaidimą, ant būgnų išlieka tol, kol grynujų pinigų premijos žaidimas užbaigiamas, arba kol simboliui (-iams) suaktyvinamas šablono surinkimo atrakcionas.
- Kai suaktyvinamas raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas, įprastiniai būgnai pakeičiami į specialius būgnus, kuriuose yra tik simboliai su statymų daugikliais (nuo 1X iki 50X statymo sumos), grynujų pinigų žaidimo atrakciono simboliai, ir tuščios vietos. Raudonųjų grynujų pinigų žaidimas pradedamas nuo 3 nemokamų sukimų. Kiekvieną kartą, kai simbolis iškrenta tuščioje vietoje, likusių nemokamų sukimų skaičius iš naujo nustatomas į 3. Visi simboliai būgnuose išlieka iki pat raudonųjų grynujų pinigų žaidimo pabaigos arba tada, kai simboliui (-iams) suaktyvinamas šablono surinkimo atrakcionas. Kai raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas užbaigiamas, visų statymo daugiklių vertės sudedamos, o bendroji suma – išmokama. Kai raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas užbaigiamas, žaidimas tęsiamas taip, kaip buvo žaidžiama nuo suaktyvinimo momento. Išmokų eilių taisyklės žaidžiant raudonųjų grynujų pinigų žaidimą netaikomos.
- Šablono surinkimo atrakcionas: kai įjungiamas raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas, atsitiktinai sugeneruojamas 5

apšviestų simbolių pozicijų šablonas. Kiekvieno sugeneruoto šablono vidutinė pozicija yra apšviesta ir jame visada būna bent jau viena tuščia vieta. Šis šablonas išlaikomas per visą tuometinį grynujų pinigų premijos žaidimą, kol sugeneruojamas naujas šablonas. Kai apšviestos simbolių pozicijos užpildomos, suaktyvinamas šablono surinkimo atrakcionas. Statymų daugiklių vertės, rodomos 5 apšviestuose simboliuose, sudedamos. Bendroji suma pridedama prie simbolio vidurinėje pozicijoje, tada padvigubinama. Visi paveikti simboliai, išskyrus simbolį vidurinėje pozicijoje, pašalinami, tada sugeneruojamas naujas šablonas.

- Išperos atrakcionas: kai žaidžiamas raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas, gali atsitiktinai iškristi išperos simbolis, pridedantis jo daugiklio vertę kitiems esamiems būgnų daugikliams. Per kiekvieną sukimą būgnuose gali iškristi ne daugiau kaip vienas išperos simbolis.
- Kopijos atrakcionas: kai žaidžiamas raudonųjų grynujų pinigų premijos žaidimas, gali atsitiktinai iškristi kopijos simbolis (kuris pats savaime daugiklio vertės neturi), nukopijuojantis visų kitų simbolių būgnuose vertes į save. Per kiekvieną sukimą būgnuose gali iškristi ne daugiau kaip vienas kopijos simbolis. Kai kopijos simbolis iškrenta per tą patį sukimą, kaip ir išperos simbolis, pirmasis suaktyvinamas po išperos simbolio suaktyvinimo.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 25000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Premijos žaidimų metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimų suaktyvinimo momentu.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Maksimalus laimėjimas
 - Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 25000 padaugintas visas statymas.
 - Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 25000. Aukštesni laimėjimai negalimi.
 - Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:4303775449.
 - Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.
 - Maksimalus laimėjimas – tai didžiausias laimėjimas, nustatytas per 421770000000 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

Big Win	Didelis laimėjimas
Bonus Game	„Bonus“ žaidimas
Crimson Cash Bonus	Raudonųjų grynujų pinigų premija
Free Spins	Nemokami sukimai
Loading	Įkeliamas
Main Game	Pagrindinis žaidimas
Mega Win	Mega laimėjimas
Total Win	Visas laimėjimas
Total Payout	Išmoka iš viso
Ultra Win	Ultra laimėjimas