



Žaidimo taisyklės (2020-5-28)

Pastaba: „Babushkas“ lošimo automato žaidimas vadinamas „Babushkas“ arba „žaidimu“.

1. „Babushkas“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 17 fiksuotų išmokų eilėmis. Žaidime yra pakaitiniai simboliai, 4 simbolių atnaujinimai ir premijinis nemokamų sukimų žaidimas su garantuotais pakaitiniais simboliais. Teorinė grąža žaidėjui yra 95,8%.
2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
3. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
4. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
5. Simbolio atnaujinimas – „simbolio atnaujinimas“ arba „atnaujinimas“ reiškia, kad simbolis pakeičiamas kitu didesnės vertės išmokų lentelės simboliu.
6. Laimingo simbolio atnaujinimas: Visi konkrečios rūšies laimingi simboliai bus atnaujinti, jei tokiu būdu susidaro naujos ar ilgesnės išmokų eilės.
7. Pakaitiniai simboliai pakeičia bet kokį kitą simbolį.
8. Pakaitinis simbolis: Pakaitinis simbolis gali atsirasti viduriniame būgne. Jis gali įjungti bet kurią iš šių savybių: Baisų lokį, Šelmišką lokį arba Šokantį lokį.
9. Baisus lokys: Atnaujinami visi mažiausios vertės simboliai ekrane, tai gali vykti 1–3 kartus.
10. Šelmiškas lokys: Vieną kartą atnaujinami visi ekrane esantys simboliai.
11. Šokantis lokys: Suteikiami nemokami sukimai, o kiekvieno sukimo metu atsiranda pakaitinis simbolis.
12. Šluotos laimėjimas: Jei po visų laimingų simbolių atnaujinimo visi 15 simbolių yra vienodi, jie atnaujinami dar kartą.
13. Ypatingas laimėjimas: Jei didžiausios vertės simboliui taikomas Šluotos laimėjimas, pagal išmokų lentelę suteikiamas ypatingas laimėjimas.
14. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
15. Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.
16. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
17. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
18. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
19. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu. Laikoma, kad premijos žaidimas įeina į tą patį žaidimo raundą, kaip ir sukimas, kuris premijos žaidimą suaktyvino.

Mygtukas	Funkcija	
		Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas.
		Statymo nuostatų parodymas.
		Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.
		Žaidimo taisyklių parodymas.
		Išmokų lentelės parodymas.
		Pristatymo praleidimas.
		Garso įjungimas ar išjungimas.
		Išėjimas iš žaidimo.
		Išėjimas iš tuometinio ekrano.
		Žaidimo raundo informacijos parodymas (atskirame lange).
		Perjungti vibraciją (įj. / išj.).

<div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div>		Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas.
<div>25</div> <div></div>		Automatinio žaidimo seanso sustabdymas.

Žodynas

Big Win	Didelis laimėjimas
Free Spins	Nemokami sukimai
Loading	Įkeliamas
Main Game	Pagrindinis žaidimas
Mega Win	Mega laimėjimas
Total Win	Visas laimėjimas
Wipe Win	„Wipe“ laimėjimas