









## Zasady gry (5.09.2024)

Uwaga: slotową maszynę wideo „The Lava Lava” określa się mianem „Lava Lava” lub Gry.

- Lava Lava to slot wideo 3×5 z 15 ustalonymi liniami wygranych, mnożnikami wild, wybuchami symboli scatter, funkcją Lawiny oraz grą bonusową z darmowymi obrotami. Teoretyczny zwrot dla gracza wynosi 94,17%.
- Początek rundy Gry następuje po naciśnięciu przycisku akcji, a Gra przebiega na wybranym poziomie zakładów.
- Autoobróć uruchamia Grę automatycznie zgodnie z liczbą rund wybranych na stronie autoobrotu. Ta funkcja może być niedostępna.
- Wszystkie wypłaty i kombinacje wygranych w grze są regulowane zgodnie z tabelą wypłat.
- Wszystkie wygrane są prezentowane i wypłacane w wybranej walucie.
- Wypłacana jest tylko najdłuższa wygrana na linię wygranych z przylegającymi symbolami od pierwszego z lewej do prawej (bez przerw) oraz w kombinacjach według tabeli wypłat.
- Symbol wild zastępuje wszystkie inne symbole poza symbolem scatter. Dowolna linia wygranych z symbolem wild zyska mnożnik zależny od liczby symboli wild wchodzących w skład linii wygranych: 1 symbol wild w linii wygranych zapewnia mnożnik  $\times 2$  2 symbole wild w linii wygranych zapewniają mnożnik  $\times 4$  3 symbole wild w linii wygranych zapewniają mnożnik  $\times 8$  4 symbole wild w linii wygranych zapewniają mnożnik  $\times 16$  5 symboli wild w linii wygranych zapewnia mnożnik  $\times 32$
- Wybuch symboli scatter: symbole scatter wybuchną i usuną wszelkie pozostałe symbole (poza symbolami wild oraz innymi symbolami scatter) w pionie i w poziomie. Symbol scatter, który wybuchł, trafia do licznika bonusów.
- Funkcja Lawiny: symbole zawarte w liniach wygranych zostają zastąpione nowymi i/lub istniejącymi symbolami spadającymi z góry. Dzieje się tak dopóty, póki będzie pojawiać się nowa wygrywająca kombinacja lub wybuch symboli scatter. W grze podstawowej funkcja Lawiny zostaje aktywowana, gdy symbol scatter pojawi się na bębnach. W grze bonusowej funkcja Lawiny jest aktywna podczas każdego obrotu.
- Gdy licznik bonusów wypełni się 3 symbolami scatter, a funkcja Lawiny nie będzie aktywna, nastąpi przyznanie lub ponowne uruchomienie gry bonusowej z odpowiednio 10 lub 5 darmowymi obrotami. Licznik bonusów jest resetowany między każdym obrotem i każdym darmowym obrotem.
- Na początku każdego darmowego obrotu od 1 do 3 symboli wild pojawi się losowo na bębnach.
- W grze bonusowej każdy symbol wild ma 3 życia, które chronią go przed wybuchem w trakcie działania funkcji Lawiny. Przy każdym obrocie, podczas którego ten symbol wchodzi w skład linii wygranych, zostaje zużyte 1 życie. Gdy wszystkie życia zostaną zużyte, symbol wild wybuchnie.
- Gra bonusowa jest rozgrywana z takim samym zakładem jak obrót, który aktywował grę bonusową.
- W trakcie rundy Gry nie można zmieniać zakładów.
- W razie awarii gry wszystkie dotknięte awarią zakłady i wypłaty zostaną unieważnione.
- Wszystkie wygrane za linie wygranych w trakcie rundy Gry są sumowane i prezentowane po zakończeniu rundy Gry.
- Maksymalny mnożnik całkowitej wygranej w jednej rundzie Gry wynosi 10000. Jeżeli ten limit zostanie osiągnięty, nastąpi koniec rundy Gry, a żadne dodatkowe wygrane nie zostaną wypłacone.

Przycisk	Funkcja
	Kliknij, aby rozpocząć rundę gry. Na komputerze możesz także nacisnąć klawisz spacji. To jest klawisz akcji.
	Pomija prezentację.
	Od razu blokuje działanie strefy symboli.
	Przełącza wyświetlanie menu bocznego.
	Wyświetla zasady gry.
	Włącza i wyłącza dźwięk.
	Wyświetl ustawienia zakładu. Widoczne waluta i zakład mogą się różnić.
	Wyświetla ustawienia gry automatycznej.
	Otwiera menu umożliwiające zakup funkcji.

Niektóre funkcje mogą nie być dostępne na twoim urządzeniu.

## Słownik

Big Win	Duża wygrana
Bonus Game	Gra premiowa
Loading	Ładowanie
Main Game	Gra główna
Mega Win	Mega wygrana
Retrigger	Uruchom ponownie
Total Win	Całkowita wygrana
Total Payout	Łączna wypłata
Ultra Win	Ultra wygrana
Volcanic Win	Wulkaniczna wygrana