










## Žaidimo taisyklės (2022-08-17)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Triple Royal Gold“ toliau vadinamas „Triple Royal Gold“ arba „žaidimu“.

1. „Triple Royal Gold“ – tai lošimo automato žaidimas su 3 būgnais ir iki 27 išmokų kryptių. Šiame žaidime yra laisvieji simboliai, griūtis atrakcionas ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotiniai suaktyvinimai ir didėjančio statymų daugiklio atrakcionas. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,27 %.
2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
3. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Ši funkcija gali būti nepasiekiamą.
4. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
5. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
6. Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra kelios laimingos sekos arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik laimėjimas už ilgiausią iš jų.
7. Laisvasis simbolis gali pakeisti bet kokius kitus simbolius.
8. Griūtis atrakcionas: laimingų išmokų kryptių simboliai arba surinkti premijos ženklai pakeičiami krentančiais esamais ir (arba) naujais simboliais (ženklais). Tai tęsiama tol, kol yra naujų išmokų kryptių laimėjimų arba gautų premijų ženklų.
9. Pagrindiniame žaidime: kai kurie nors iš premijos ženklų (B, O, N, U, S) iškrenta žaidimo srities laimingame derinyje, atitinkamas ženklas po būgnais įsižiebia ir to ženklo likusiame žaidimo raunde nebelieka. Kai įsižiebia visi 5 premijos ženklai, suaktyvinamas premijos žaidimas, suteikiantis 8 nemokamus sukimus.
10. Premijos žaidime: kai kurie nors simboliai (pasaga, varpas, BAR, septynetas arba karūna) iškrenta žaidimo srities laimingame derinyje, atitinkamas simbolis premijos matuoklyje, rodomame po būgnais, įsižiebia. Kiekvieną kartą, kai įsižiebia visi 5 simboliai, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai, o daugiklis, rodomas po premijos matuokliu, padidinamas per vieną lygį. Aukščiausias daugiklio lygis yra 27x.
11. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
12. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
13. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
14. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
15. Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 5000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
16. Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas, pagal kurio baigtį pildomas premijos matuoklis. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,42 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamą.

| Mygtukas   | Funkcija  |
|--|---|
|    | Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas. |
|    | Pristatymo praleidimas.   |
|    | Greitai sustabdo simbolių sritį.  |
|    | Šoninio meniu vaizdo perjungimas.   |
|   | Žaidimo taisyklių parodymas.  |
|  | Garso įjungimas ar išjungimas.  |
|  | Statymo nuostatų rodymas. Valiuta ir rodomas statymas gali skirtis.   |
|  | Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.   |
|  | Atidaro meniu su pirkimo funkcijomis.   |

Tam tikros funkcijos jūsų įrenginyje gali neveikti.

## Žodynas

