






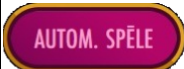



Spēles noteikumi (5.09.2024.)

Piezīme: Dionysus Golden Feast video spēļu automāts tiek saukts par Dionysus Golden Feast, šo Spēli vai Spēli.

- Dionysus Golden Feast ir 3 x 5 videospēle ar 15 fiksētām izmaksas līnijām. Spēle ietver Reizinātāju aizstājējsimbolus, Līpošos atkārtotos griezienus ar simbola palielināšanas funkciju un Bonusa spēli ar bezmaksas griezieniem un atkārtotas ierosināšanas funkciju. Teorētiskais spēlētāja ieguvums ir 96,16%.
- Spēles kārta tiek sākta ar aktivitātes pogu, un spēle tiek izspēlēta ar izvēlēto likmju līmeni.
- Automātiskā spēle automātiski izspēlē spēli automātiskās spēles lapā izvēlētajā spēļu raundu skaitā. Šī funkcija var nebūt pieejama visos tirgos.
- Visas spēles izmaksas un laimestu kombinācijas tiek izmaksātas saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Tiek izmaksāts tikai garākais laimests katrā izmaksu līnijā, ja tas ir secībā no kreisās puses uz labo bez atstarpēm un kombinācijās saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Aizstājējsimboli aizvieto visus pārējos simbolus, izņemot izkaisīto simbolu. Jebkurai izmaksas līnijai ar aizstājējsimbolu būs reizinātājs, pamatojoties uz aizstājējsimbolu skaitu izmaksas līnijā. 1 aizstājējsimbols izmaksas līnijā piešķir 2x reizinātāju. 2 aizstājējsimboli izmaksas līnijā piešķir 4x reizinātāju. 3 aizstājējsimboli izmaksas līnijā piešķir 8x reizinātāju. 4 aizstājējsimboli izmaksas līnijā piešķir 16x reizinātāju. 5 aizstājējsimboli izmaksas līnijā piešķir 32x reizinātāju.
- Zelta izkaisītais simbols pārtop par nejauši izvēlētu līpošo simbolu (izņemot izkaisītos un aizstājējsimbolus) un aktivizē Līpošā atkārtotā griezienu funkciju. Atkārtotā griezienu laikā līpošais simbols nofiksējas vietā un jebkādi identiski simboli, kas atbilst līpošajam simbolam, (vai aizstājējsimboli) arī nofiksējas vietā un pārējie simboli atkārtoti tiks griezti. Kad viens vai vairāki Zelta izkaisītie simboli nokļūst spēles zonā, attiecīgi tiks nejauši izvēlēts līpošais simbols un visi pašreizējie identiskie simboli, kas atbilst jaunajam(-iem) līpošajam(-iem) simbolam(-iem), (vai aizstājējsimboli) arī tiks nofiksēti vienā pozīcijā. Ja spēles zonā ir vairāki aktīvie līpošie simboli, tiks atlasīts vērtīgākais simbols un visi pašreizējie līpošie simboli (izņemot aizstājējsimbolus) tiks palielināti līdz attiecīgajam simbolam. Līpošā atkārtotā griezienu funkcija turpinās darboties, līdz simboli vairs nekļūst līpoši vai arī visas iespējamās celiņu pozīcijas ir fiksētas. Izmaksas līnijas, kurās ir tikai simboli fiksētās pozīcijās, netiks ierēķinātas nevienā laimestā atkārtota griezienu funkcijas laikā, tā vietā tās aprēķinās pēc atkārtota griezienu funkcijas beigām.
- Kad Bonusa mērītājs ir piepildīts ar 3 izkaisītiem (sudraba vai zelta) simboliem, Bonusa spēle tiek iegūta vai no jauna aktivizēta, attiecīgi piešķirot 8 vai 4 bezmaksas griezienus. Bonusa mērītājs tiek atiestatīts pēc katra griezienu un katra bezmaksas griezienu.
- Katra Bonusa spēles bezmaksas griezienu sākumā spēles zonā nejauši izvēlēta vietā tiek novietots viens zelta izkaisītais simbols, kas aktivizēs Līpošā atkārtotā griezienu funkciju.
- Bonusa spēle tiek spēlēta ar tādu pašu likmi kā grieziens, kas izraisīja bonusa spēli.
- Spēles kārtas laikā likmi nevar mainīt.
- Spēles darbības traucējumu gadījumā visas attiecīgās likmes un laimesti tiek anulēti.
- Visi laimesti spēles kārtas laikā tiek saskaitīti un uzrādīti spēles raunda beigās.
- Maksimālais kopējais likmju reizinātājs vienā spēles kārtā ir 7500x. Ja šis limits tiek sasniegts, spēles raunds tiek pārtraukts un papildu laimesti netiek izmaksāti.
- Funkcijas pirkšanas iespēju var iegādāties par cenu, kas ir vienāda ar esošās likmes reizinājumu. Pirkums uzsāk griezienu ar iznākumu, kas aktivizē bonusa spēli. Teorētiskais RTP ir 96,42%. Par visiem funkcijas pirkuma iznākumiem izmaksas

tiek veiktas saskaņā ar izmaksu tabulu un atkarībā no likmes lieluma. Funkcijas pirkšana var nebūt pieejama visos tirgos.

Poga	Funkcija
	Klikšķiniet, lai sāktu spēles raundu. Jūs arī varat nospiegt atstarpēšanas taustiņu uz sava datora klaviatūras. Šī poga aktivizē darbību.
	Izlaist prezentāciju.
	Ātri aptur simbolu zonu.
	Pārslēdz sānu izvēlnes displeju.
	Rādīt spēles noteikumus.
	Pārslēdz skaņu starp iesl. un izsl.
	Rādīt likmju iestatījumus. Attēlotā valūta un likme var atšķirties.
	Rādīt automātiskās spēles iestatījumus.
	Atver funkciju pirkšanas izvēlni.

Jūsu ierīcē, iespējams, nav pieejamas dažas funkcijas.

Vārdnīca

Loading
Main Game

Ielādē
Galvenā spēle