










Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Hot Potato“ toliau vadinamas „Hot Potato“ arba „žaidimu“.

- „Hot Potato“ – 7 x 7 lošimo automato žaidimas. Šiame žaidime yra sutelktinė išmoka, laisvieji simboliai, griūtės atrakcionas, sprogstamieji laisvieji simboliai, daugiklių tinklelio funkcija ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotiniais suaktyvinimais bei fiksuotaisiais daugiklių tinkleliais. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,13 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- 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.
- Sutelktinės išmokos gali iškristi bet kurioje žaidimo zonos vietoje. Jei laimingame simbolių derinyje yra kelios laimėjimų kombinacijos, skiriama tik didžiausia iš galimų kelių išmokų.
- Laisvieji simboliai gali pakeisti bet kokius kitus simbolius, išskyrus atskirąjį („Scatter“).
- Sutelktinė išmoka skiriama tada, kai yra 5 arba daugiau identiškų simbolių (išskyrus premijos simbolius), sujungtų horizontaliai arba vertikalčiai. Laimėjimo dydis priklauso nuo identiškų simbolių skaičiaus. Laimėję simboliai pašalinami ir suaktyvinamas griūtės atrakcionas.
 - Žaidimo zonoje gali pasitaikyti iš karto kelios sutelktinės išmokos. Vienoje iš tokių sutelktinių išmokų sričių atsitiktinai parinktoje vietoje atsiranda sprogstamasis laisvasis simbolis.
- Griūtės atrakcionas suaktyvinamas tada, kai laimima sutelktinė išmoka arba iškrenta sprogstamasis laisvasis simbolis, kuris sprogo ir panaikina laimėjusius simbolius. Tokiu atveju atsiradusios tuščios pozicijos užpildomos naujais arba jau esamais simboliais. Šis atrakcionas tęsiamas tol, kol gaunama naujų laimėjimų. Bendrasis laimėjimas išmokamas griūtės atrakcionui pasibaigus.
- Sprogstamasis laisvasis simbolis gali iškristi atsitiktinai parinktoje vietoje ir sprogti per įprastinį sukimą arba vykstant griūtės atrakcionui. Jis taip pat gali būti automatiškai sugeneruotas ir susprogdintas sutelktinės išmokos zonoje. Sprogstamieji laisvieji simboliai pašalina visus simbolius 3 x 3 daugiklio tinklelyje aplink vieną simbolį ir po juo.
 - Kiekvienas langelis tinklelyje žemiau gauna daugiklį, kurio pradinė vertė yra X2. Jei iškrenta naujų sprogstamųjų laisvųjų simbolių ir jie sprogo virš esamo daugiklių tinklelio, tada daugiklio vertė atitinkamuose paveiktuose langeliuose padvigubėja (maks. iki X128).
 - Daugiklių tinkleliai yra sudedami. Pavyzdžiui, jei sutelktinė išmoka paveikia X2 ir X32 daugiklius, tas laimėjimas dauginamas iš X34.
- Premijos žaidimas suaktyvinamas ir iš naujo suaktyvinamas tada, kai bet kurioje žaidimo zonos vietoje iškrenta 3 atskirieji („Scatter“) simboliai. Tokiu atveju suteikiama 10 nemokamų sukimų.
 - Daugiklių tinkleliai, suaktyvinti pagrindiniame žaidime, pradėjus premijos žaidimą nustatomi iš naujo. Daugiklių tinkleliai premijos žaidime yra užfiksuoti ir išlieka per visą premijos žaidimą.
- Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuluojami.

- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 10000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas, pagal kurio baigtį suaktyvinamas premijos žaidimas. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,44 %. 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

Loading

Ikelama