




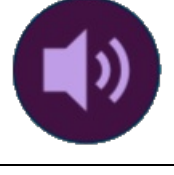

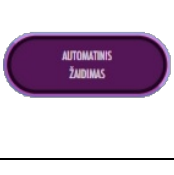



Žaidimo taisyklės (2024-09-05)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „King of the Party“ toliau vadinamas „King of the Party“ arba „žaidimu“.

- „King of the Party“ – 5 x 6 lošimo automato žaidimas. Šiame žaidime yra atskirųjų („Scatter“) simbolių išmokų laimėjimas, daugiklio atrakcionas, uždengiamųjų daugiklių simboliai ir premijos žaidimas su sprogstamaisiais laisvaisiais simboliais ir pakartotiniu suaktyvinimu. Teorinė grąža žaidėjui yra 86,93 %.
- 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 nepasiekiamą.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- 8 arba daugiau identiškų simbolių (išskyrus atskiruosius), iškritusių bet kurioje žaidimo zonoje, sudaro laimingą derinį. Laimėjimo dydis priklauso nuo to, iškritusių laimingo derinio simbolių, laimėjimas nustatomas pagal išmokų lentelę. Visi laimėjimai padauginami iš tuometinio daugiklio po būgnais. Laimingi simboliai pašalinami ir tai suaktyvina griūtis atrakcioną.
- Griūtis atrakcionas suaktyvinamas tada, kai yra laimingas simbolių derinys. Laimėję simboliai pašalinami, o visos tuščios žaidimo zonos pozicijos pakeičiamos naujais ir (arba) esamais simboliais iš aukščiau. Griūtis atrakcionas gali būti tęsiamas: pagrindiniame žaidime – jei atsiranda naujų laimingų derinių, o premijos žaidime – jei yra naujų laimingų derinių arba laisvasis simbolis sprogsa.
- Daugiklio atrakcionas: su kiekvienu griūtis atrakcionu daugiklis padidinamas vienu lygiu. Išmokos už kiekvieną sukimą apskaičiuojamos prieš daugiklio padidinimą. Daugiklio viršutinės ribos nėra. Kiekvieno žaidimo raundo pabaigoje daugiklis nustatomas iš naujo.
- Uždengiamųjų daugiklių simboliai: atsitiktinai parinkti simboliai (išskyrus atskiruosius („Scatter“) ir laisvuosius) gali turėti uždengiamuosius daugiklius. Visi uždengiamieji daugikliai ant laimėjusių simbolių sudedami ir pridedami prie daugiklio prieš apskaičiuojant išmoką.
- Pagrindiniame žaidime trys arba daugiau atskirųjų („Scatter“) simbolių suaktyvina premijos žaidimą su nemokamais sukimais. Premijos žaidime du arba daugiau atskirųjų („Scatter“) simbolių suteikia papildomų nemokamų sukimų. Suteikiamų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo atskirųjų („Scatter“) simbolių skaičiaus, kaip nurodo išmokų lentelė. Premijos žaidimas pradedamas naudojant daugiklį, kuris buvo aktyvus premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
 - Premijos žaidime laisvieji simboliai, nepatekę į laimėjusį derinį, sprogsa, o visi simboliai (išskyrus atskiruosius („Scatter“), buvę toje pačioje eilėje ir būgne, kuriuose buvo laisvasis simbolis, pašalinami, taip sukeldami naują griūtį. Jei bet kuris uždengiamojo daugiklio simbolis sprogo metu pašalinamas, jo daugiklis pridedamas prie bendrojo daugiklio.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundui, yra 5000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Maksimalus laimėjimas

- Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 5000 padaugintas visas statymas.
- Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 5000. Aukštesni laimėjimai negalimi.
- Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:190037150.
- Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.
- Maksimalus laimėjimas – tai didžiausias laimėjimas, nustatytas per 255790000000 žaidimo imitacijų.

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.