

## ゲームのルール (2024/9/5)

注: Hot Turkeyビデオスロットは、「Hot Turkey, The Game」または「Game」と表記されます。

- Hot Turkeyは、7x7のビデオスロットです。本ゲームはクラスターペイ、ワイルド、アバランチ機能、爆発ワイルドマーク、マルチプライヤーグリッド機能、そしてフリースピン、リトリガー、スティッキーマルチプライヤーグリッドを備えたボーナスゲームを特徴としています。プレイヤーへの払い戻しの理論値は87.11%です。
- ゲームのラウンドはアクションボタンでスタートし、選択されたベットレベルのゲームが行われます。
- オートプレイでは、オートプレイページで選択したラウンド数のゲームが自動的にプレイされます。  
本機能は利用できない場合があります。
- ゲームの全てのペイアウトと当たりの組み合わせは、ペイテーブルに基づいて支払われます。
- クラスターペイはゲームエリアのどこでも発生します。支払いは当たったマークの組み合わせに従い、最高の当たりのみに対して行われます。
- ワイルドマークはスカッターマーク以外の他のすべてのマークに置き換わります。
- クラスターペイは、5つ以上の同一マーク(ボーナスマークを除く)が水平または垂直に繋がった場合、発生します。当たりの大きさは同一マークの数によって決まります。当たったマークは取り除かれ、アバランチ機能が発動します。
  - 複数のクラスターペイがゲームエリアに同時に存在する場合があります、爆発ワイルドマークはクラスターペイエリアの1つにランダムに配置されます。
- アバランチ機能はクラスターペイを獲得した時または爆発ワイルドマークが着地して爆発した時に発動し、当たったマークを解決して空いている位置を新しいまたは既存のマークで置き換えます。この機能は新しい当たりが出るまで続き、アバランチ機能の終了時に獲得総額が支払われます。
- 爆発ワイルドマークは、スピンまたはアバランチ機能中にランダムに着地して爆発する場合や、自動的に生成されてクラスターペイエリアで爆発する場合があります。爆発ワイルドマークはマークの周囲・下の3x3のマルチプライヤーグリッド内にあるすべてのマークを取り除きます。
  - 基礎となるグリッド内の各セルには初期値x2のマルチプライヤーがあります。新しい爆発ワイルドマークが既存のマルチプライヤーグリッドの上に着地して爆発した場合、重なったグリッドのセルのマルチプライヤーは2倍(最大x128)になります。
  - マルチプライヤーグリッド同士は加算されます。例えば、クラスターペイがx2とx32のマルチプライヤーを覆う場合、当たりはx34で乗算されます。
- ボーナスゲームはゲームエリアのどこにでも3つのスカッターマークが着地することで発動または再発動し、10回のフリースピンが与えられます。
  - ベースゲームで発動したマルチプライヤーグリッドは、ボーナスゲームの開始時にリセットされます。ボーナスゲームでのマルチプライヤーグリッドは連鎖し、ボーナスゲームの間発動し続けます。
- ボーナスゲームは、そのボーナスゲームを始めたスピンと同じベットでプレイされます。
- ゲームラウンド中にベットを変更することはできません。
- ゲームに異常が発生した場合、その影響を受けたベットとペイは全て無効となります。
- ゲームラウンド中の全ての当たりは、ラウンドの終了時に加算され、表示されます。

- 1つのラウンドにおける最大ベット倍率は、10000です。この上限に達した場合、ラウンドは終了し、追加の配当は支払われません。
- 最大ウィン
  - ゲームの最大獲得額は、合計ベットの10000倍です。
  - ゲームの最大ウインは、1回のゲームラウンドで合計パイアウトがベット総額の10000倍に達するまで当たり続けることで達成されます。それ以上当たることは不可能です。
  - 最大獲得額が当たる確率は1:46976873です。
  - どの選択をしても、最大獲得額が当たる確率には影響しません。
  - 最大ウインはゲームの509840000000シミュレーションで観測される最高の当たりです。

ボタ ン	機 能
	クリックしてゲームラウンドを開始してください。デスクトップでは、キーボードのスペースキーを押すこともできます。 これはアクションボタンです。
	プレゼンテーションをスキップします。
	シンボルエリアをクイックストップ。
	サイドメニューの表示を切り替えます。
	ゲームルールを表示します。
	サウンドのオン/オフを切り替えます。
	ベット設定を表示。表示される通貨とベットは変動します。
	自動プレイ設定を表示します。

使用されているデバイスでは一部の機能が使用できない場合があります。