

Mängureeglid (5.9.2024)


Märkus: videomänguautomaadile Hot Turkey viidatakse kui Hot Turkey või mäng.

- Hot Turkey on 7 x 7 videomänguautomaat. Mängus on kobarmakse, wildid, erimäng Avalanche, plahvatavad wildid, kordajaga võrgustiku erimäng ja tasuta spinnide, uuesti aktiveerimiste ja paigalejäävate kordajaga võrgustikega boonusmäng. Teoreetiline tagastus mängijale on 87,11%.
- Mängu raund käivitatakse tegevuse nupuga ja mäng algab valitud panuse tasemel.
- Automaatse mängu puhul mängib mäng automaatselt läbi automaatse mängu lehel määratud arvu mängu raunde.

See boonusmäng ei pruugi olla saadaval.

- Kõik väljamaksed ja võitvad kombinatsioonid makstakse võidutabeli järgi.
- Kobarmaksed võivad ilmuda kõikjale mänguväljakul. Välja makstakse ainult iga võidusümbolite kombinatsiooni suurim võit.
- Wild asendab kõiki teisi sümboleid, välja arvatud scatter.
- Kobarmaksega on tegemist siis, kui horisontaalselt või vertikaalselt on reas 5 või enam ühesugust sümbolit (v.a boonussümbolid). Võidu suurus sõltub ühesuguste sümbolite arvust; võidusümbolid eemaldatakse ja käivitub erimäng Avalanche.
 - Kobarmakseid võib olla korraga mänguväljakul mitu ning plahvatav wild ilmub juhuslikult ühele neist kobarmakse aladest.
- Erimäng Avalanche käivitub kobarmakse võitmisel või plahvatava wildi ilmunisel ja plahvatamisel, otsustades võidusümbolid ja asendades tühjad kohad uute või olemasolevate sümbolitega. Erimäng jätkub uue võidu saamiseni ning koguvõit makstakse välja erimängu Avalanche lõpus.
- Plahvatav wild võib spinni ajal või erimängu Avalanche ajal rullikutel juhuslikult maanduda ja plahvatada või iseenesest järsku tekkida ja plahvatada kobarmakse alal. Plahvatav wild eemaldab kõik sümboli ümber või all olevad sümbolid 3 x 3 ruuduga kordajaga võrgustikust.
 - Igal aluseks oleva võrgustiku ruudul on kordaja, mille algne väärtus on x2. Kui olemasoleval kordajaga võrgustikul maandub uus plahvatav wild ja plahvatab, siis kattuvate võrgustiku ruutude kordaja kahekordistub (maksimaalselt kuni x128).
 - Kordajaga võrgustikud on üksteisele liidetavad. Näiteks kui kobarmakse katab kordajad x2 ja x32, saab vastava võidu kordajaks x34.
- Boonusmäng aktiveeritakse või aktiveeritakse uuesti 3 scatteri ilmunisel mänguväljaku mis tahes kohas, mis annab 10 tasuta spinni.
 - Kordajaga võrgustikud, mis käivituvad põhimängus, lähtestatakse boonusmängu algamisel. Kordajaga võrgustikud on boonusmängus paigalejäävad, jäädes aktiivseks boonusmängu lõpuni.
- Boonusmäng mängitakse sama panusega, mis kehtis boonusmängu aktiveerinud spinni ajal.
- Mängu raundi jooksul panuseid muuta ei saa.
- Mängu rikete korral tühistatakse kõik panused ja väljamaksed.

- Kõik mängu raundi võidud liidetakse kokku ja kuvatakse mängu raundi lõpus.
- Ühe mängu raundi maksimaalne panuse kordaja väärtus on 10000. Selle limiidi saavutamisel mängu raund lõppeb ja täiendavaid võite välja ei maksta.
- Maksimumvõit
 - Mängu maksimumvõit on 10000-kordne kogupanus.
 - Mängu maksimaalne võit saavutatakse võitude kogumisel ühes mängu raundis, kuni kogu väljamakse on kogupanuse 10000 kordne arv. Suuremad võidud pole võimalikud.
 - Maksimumvõidu saamise tõenäosus on 1:46976873.
 - Ükski valik ei mõjuta maksimumvõidu saamise tõenäosust.
 - Maksimaalne võit on mängu 509840000000 simulatsioonides registreeritud suurim võit.

Nupp	Funktsioon
	Klikkige, et mängukorda alustada. Arvutil võite vajutada ka klaviatuuri tühikuklahvi. See on tegevusnupp.
	Keri tutvustus edasi.
	Peatab kiirelt sümbolite ala.
	Lülitab sisse külgmenüü kuva.
	Kuva mängureeglid.
	Lülitab heli sisse ja välja.
	Panuse sätete kuva. Kuvatav valuuta ja panus võivad olla erinevad.
	Kuva automaatmängu valikud.

Teatavad funktsioonid ei pruugi teie seadmes saadaval olla.