





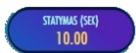




# Žaidimo taisyklės (2024-10-18)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Split Happens“ toliau vadinamas „Split Happens“ arba „žaidimu“.

- „Split Happens“ – tai 3x5 lošimo automato žaidimas su 10 fiksuotų išmokų eilių, kuriame yra laimėjimai abiem kryptimis, laisvieji simboliai, slankieji sudėtiniai laisvieji simboliai, atrakcionas „Split Happens“ ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, daugikliais bei atrakcionu „Power Reset“. Teorinė grąža žaidėjui yra 86,70 %.
- 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.
- Išmokos skiriamos už ilgiausią laimingą derinį išmokos eilėje, skaičiuojant ir iš kairės į dešinę, ir iš dešinės į kairę, be tarpų, kaip nurodyta išmokų lentelėje.
- Laisvieji simboliai gali pakeisti bet kokius kitus simbolius, išskyrus atskirąjį („Scatter“).
- Slankiųjų sudėtinių laisvųjų simbolių atrakcionas suaktyvina pakartotinius sukimus, kai 2-4 būgnuose susidaro visas laisvųjų simbolių stulpelis. Laisvųjų simbolių stulpelis su kiekvienu pakartotiniu sukimu pastumiamas kairėn arba dešinėn, tai priklauso nuo jo pradinės pozicijos. Jei pilnas stulpelis atsiranda 3 būgne, suaktyvinamas atrakcionas „Split Happens“, kurio metu stulpelis perskiriamas į du, tada abu jie perkeliama į 2 ir 4 būgnus, laikantis to paties pakartotinio sukimo proceso. Pakartotiniai sukimai tęsiami tol, kol būgnuose pilnų stulpelių nelieka.
- Premijos žaidimas suaktyvinamas tada, kai bet kurioje premijos matuoklyje surenkami 3 atskirieji („Scatter“) simboliai. Tokiu atveju suteikiami 5 nemokami sukimai.
  - Premijos žaidime yra bendras kintamų nemokamų simbolių daugiklis (daugiklis prasideda nuo x1), kuris padidėja vienu sulig kiekvienu pakartotiniu sukimu. Jis rodomas už būgnų ribų ir taikomas visoms laiminčioms išmokėjimo linijoms, kuriose yra visas laukinių simbolių stulpelis.
  - „Power Reset“ suaktyvinamas tada, kai iškrenta visas laisvųjų simbolių stulpelis. Tokiu atveju nemokamų sukimų skaičius nustatomas iš naujo. Pakartotiniai sukimai nepaveikia nemokamų sukimų skaičius, o „Power Reset“ iš naujo nenustato 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 3000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Maksimalus laimėjimas
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas yra iš 3000 padaugintas visas statymas.
  - Maksimalus žaidimo laimėjimas pasiekiamas kaupiant vieno žaidimo raundo laimėjimus, kol bendroji išmoka pasiekia bendrąjį statymą, padaugintą iš 3000. Aukštesni laimėjimai negalimi.
  - Tikimybė gauti maksimalų laimėjimą yra 1:51733057.
  - Maksimalaus laimėjimo tikimybės jokie pasirinkimai nekeičia.
  - Maksimalus laimėjimas – tai didžiausias laimėjimas, nustatytas per 668960000000 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.