

Pastaba: Lošimo automato žaidimas „Rocket Fellas Inc.“ toliau vadinamas „Rocket Fellas Inc.“ arba „žaidimu“.

1. „Rocket Fellas Inc.“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 30 fiksuotų išmokos eilių. Žaidime yra „Wilds“, „Sticky Wilds“, transformuojantys simboliai, „Hot reel“ funkcija ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,1 %.
 2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
 3. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
 4. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
 5. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
 6. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
 7. Jeigu yra keli laimingi deriniai, pagal išmokų lentelę išmokamas tik didžiausias išmokų eilės laimėjimas.
 8. „Wild“ simbolis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ simbolį.
 9. Jei iškrenta 3 arba daugiau „Scatter“ simbolių, suaktyvinamas premijos žaidimas, kuriame suteikiama nemokamų sukimų.
- Jei žaidžiant premijos žaidimą iškrenta 2 arba daugiau „Scatter“ simbolių, skiriama papildomų nemokamų sukimų.
10. „Rocket“ simbolis gali iškristi tik ant kairiojo būgno. „Rocket“ simbolis visada pavirsta „Wild“ simboliu. Kai toje pačioje eilėje iškrenta „Rocket“ ir „Barrel“ simboliai, „Barrel“ simbolis (ir visi kiti ant to pačio būgno rodomi „Barrel“ simboliai) pavirsta „Wild“ simboliu.
 11. Kai žaidžiant premijos žaidimą toje pačioje eilėje iškrenta „Rocket“ ir „Barrel“ simboliai, „Barrel“ simbolis pavirsta „Sticky Wild“ simboliu.
 12. Žaidžiant premijos žaidimą „Barrel“ simboliai, rodomi ant to paties būgno kaip ir „Sticky Wild“ simbolis, pavirsta „Wild“ simboliu.
 13. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
 14. Jei įvyktų žaidimo gedimas, visi atitinkami statymai ir išmokos būtų anuliuoti.