

Pastaba: lošimo automato žaidimas „Flame Busters“ toliau vadinamas „Flame Busters“ arba „žaidimu“.

1. „Flame Busters“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 243 fiksuotomis išmokų kryptimis. Šiame žaidime yra pakaitinis simbolis, ugnies simbolis, ugniagesių pratybų atrakcionas ir premijos žaidimas, kurį suaktyvina išsklaidyti simboliai. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,1%.
2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
3. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
4. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
5. Jei iškrenta 3 arba daugiau išsklaidytų simbolių, suaktyvinamas premijos žaidimas, kuriame suteikiama nemokamų sukimų.
6. Ugnies simbolis – tai simbolis, kuris galiausiai pakeičiamas bet koku kitu simboliu, išskyrus pakaitinį arba išsklaidytą. Visi ugnies simboliai pakeičiami to paties tipo simboliu.
7. Monetos uždegimas: tai atrakcionas, kurio metu mažos vertės simboliai paverčiami į ugnies simbolius.
8. Ugniagesių pratybos: žaidžiant pagrindinį žaidimą atsitiktinai įjungiamas atrakcionas. Kai suaktyvinamos ugniagesių pratybos, parenkama nuo 1 iki 5 monetų simbolių, kurie paverčiami į ugnies simbolius. Kai atrenkami monetų simboliai, kurie bus paversti ugnies simboliais, jais tampa ir kitos to paties tipo monetos, buvusios žaidimo lauke.
9. Premijos žaidimas: bet koks išsklaidytas simbolis, iškritęs premijos žaidime, vienetu padidina aliarmo skambučio skaitiklio vertę. Jei aliarmo skambučio skaitiklio vertė pasiekia tris, premijos žaidimas pereina į aukštesnį lygį ir suteikiami dar 2 nemokami sukimai. Kai pereinama į aukštesnį premijos žaidimo lygį, monetos simbolis paverčiamas ugnies simboliu ir toks išlieka per visą likusį premijos žaidimą.
10. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
11. Jei išmokų kryptyje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.
12. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
13. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
14. Pakaitinis simbolis gali pakeisti bet kokius simbolius, išskyrus išsklaidytą simbolį.
15. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.