

Žaidimo taisyklės (2020-8-17)

Pastaba: Lošimo automato žaidimas „Beat the Beast: Kraken's Lair“ toliau vadinamas „Kraken's Lair“ arba „žaidimu“.

1. „Kraken's Lair“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 9 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra didėjantis laimėjimas ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais ir paleidimais iš naujo. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,12 %
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. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
6. Jei išmokų eilėje yra keli laimėjimai ir laikomasi sekos nuo labiausiai į kairę nutolusio simbolio į dešinę sudarant derinius pagal išmokų lentelę, išmokama tik už ilgiausią laimėjimą.
7. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai už eilę ir „scatter“ laimėjimai yra sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
8. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
9. Simbolis „Kraken Emblem“ yra „Scatter“ ir „Wild“ simbolis, kuris gali pakeisti bet kuriuos kitus pagrindinio žaidimo ir premijos žaidimo simbolius. Simbolis „Kraken Emblem“ gali generuoti ir „scatter“ išmokų, ir išmokų už eilę laimėjimus pagal išmokų lentelę.
10. Funkcija „Didėjantis laimėjimas“ įjungiama tik tada, kai išmokų eilėje, kuri sudaro laimėjimą, yra simbolis „Kraken Emblem“. Išsiplečiantys simboliai išsiplečia atskirai. Simbolis „Kraken Emblem“ niekada neišsiplečia. Išsiplėtimas galimas tik vienam simboliui vieną kartą ant kiekvieno būgno sukimo metu.
11. Jei iškrenta 3 arba daugiau simbolių „Scatter“, suaktyvinamas premijos žaidimas, kuriame suteikiama 10 nemokamų sukimų.
12. Premijos žaidime vienas simbolis „Kraken Emblem“ atsitiktine tvarka iškrenta ant bet kurio būgno kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje.
13. Jei žaidžiant premijos žaidimą iškrenta 3 arba daugiau simbolių „Scatter“, suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.
14. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
15. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.
16. Vieno žaidimo raundo didžiausias bendras statymo daugiklis yra 7777. Jei ši riba bus pasiekta, žaidimo raundas bus užbaigtas ir papildomi laimėjimai nebus išmokėti.

| Mygtukas | Funkcija | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | | Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas. |
|  | | Statymo nuostatų parodymas. |
|  | | Automatinio žaidimo nuostatų parodymas. |
|  | | Žaidimo taisyklių parodymas. |
|  | | Išmokų lentelės parodymas. |
|  | | Pristatymo praleidimas. |
|  | | Garso įjungimas ar išjungimas. |
|  | | Išėjimas iš žaidimo. |
|  | | Išėjimas iš tuometinio ekrano. |
|  | | Žaidimo raundo informacijos parodymas (atskirame lange). |
|  | | Perjungti vibraciją (įj. / išj.). |
| | | |

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------------|
| <div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div> | | Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas. |
| <div>25</div> <div></div> | | Automatinio žaidimo seanso sustabdymas. |

Žodynas

| | |
|-------------|----------------------|
| Bonus Game | „Bonus“ žaidimas |
| COMING SOON | NETRUKUS |
| Free Spins | Nemokami sukimai |
| Loading | Įkeliamą |
| Main Game | Pagrindinis žaidimas |
| OUT NOW | JAU YRA |
| Total Win | Visas laimėjimas |
| UP NEXT | KITAS |