

## Žaidimo taisyklės (2020-3-23)

Pastaba: Lošimo automato žaidimas „Beat the Beast: Mighty Sphinx“ toliau vadinamas „Mighty Sphinx“ arba „žaidimu“.

1. „Mighty Sphinx“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 9 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra funkcija „Mystery“ ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotinio suaktyvinimo jungikliais ir „wild“ atnaujinimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 96.14 %.

2. Žaidimo raundas pradamas 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 nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.

Scatter“ išmokas suaktyvina 3 ar daugiau „scatter“ simbolių, iškritusių bet kurioje būgnų vietoje, ir jos yra skiriamos tik už didžiausią „scatter“ simbolių kiekį.

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 „Sphinx Emblem“ yra „Scatter“ ir „Wild“ simbolis, kuris gali pakeisti bet kuriuos kitus pagrindinio žaidimo ir premijos žaidimo simbolius. Simbolis „Sphinx Emblem“ gali generuoti ir „scatter“ išmokų, ir išmokų už eilę laimėjimus pagal išmokų lentelę.

10. Funkcija „Mystery“: pagrindiniame žaidime kiekvieno sukimo pradžioje ant būgnų atsitiktine tvarka gali iškristi 1, 2 ar 3 „Sphinx Emblem“ simboliai.

11. Jei iškrenta 3 arba daugiau „Sphinx Emblem“ simbolių, suaktyvinamas premijos žaidimas, kuriame suteikiama 10 nemokamų sukimų.

12. Kiekvieno premijos sukimo pradžioje ant būgnų iškris 1, 2 ar 3 „Sphinx Emblem“ simboliai.

13. Jei žaidžiant premijos žaidimą iškrenta 3 arba daugiau simbolių „Sphinx Emblem“, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai.

14. „Wild“ atnaujinimas: Jei premijos žaidimas bus vėl įjungtas, vienas iš keturių vidutinės išmokos simbolių (nuo žemiausios iki didžiausios vertės) bus pakeistas į „wild“ simbolį likusiam premijos žaidimo laikui.

Nuoroda: vidutinės išmokos simboliai yra kopešas (kardas), ankhas, skarabėjas ir sfinkso statulėlė.

Premijos žaidimo metu atnaujintas „Wild“ simbolis gali pakeisti bet kokį mažos, vidutinės ir didelės išmokos simbolį.

15. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.

16. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.

17. Vieno žaidimo raundo didžiausias bendras statymo daugiklis yra 4444. 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