

Zasady gry (2020-3-23)

Uwaga: Automat wrzutowy wideo „Beat the Beast: Mighty Sphinx” jest określany jako Mighty Sphinx lub gra.

1. Mighty Sphinx to automat wrzutowy wideo z 5 bębni i 9 liniami wypłat. W grze pojawia się tajemnicza funkcja i gra premiowa z darmowymi zakręceniami, ponownymi uaktywnieniami i ulepszeniami symboli Wild. Teoretyczny zwrot dla gracza wynosi 96,14%.

2. Przycisk akcji powoduje rozpoczęcie rundy gry, która przebiega z wybraną wysokością zakładu.

3. Podczas rundy gry nie można zmieniać zakładów.

4. Gra automatyczna rozgrywa grę automatycznie przez liczbę rund wybraną na stronie gry automatycznej.

5. Wszystkie wypłaty oraz wygrywające kombinacje są wypłacane zgodnie z tabelą wypłat.

6. Tylko najwyższa wygrana w danej linii wypłat za kombinację symboli, kolejno od pierwszego bębna po lewej stronie w prawo, jest wypłacana zgodnie z tabelą wypłat.

Wypłaty za symbole rozproszone są aktywowane przez co najmniej 3 symbole rozproszone w dowolnej pozycji na bębnach. Wypłacana jest tylko kwota za najwyższą ilość symboli rozproszonych.

7. Wszystkie wygrane za linię i z symboli Scatter podczas rundy gry są dodawane i przedstawiane po jej zakończeniu.

8. Wszystkie wygrane są przedstawiane i wypłacane w wybranej walucie.

9. Symbol Emblem Sfinksa jest symbolem Scatter oraz Wild i zastępuje wszystkie pozostałe symbole w grze podstawowej oraz grze premiowej. Symbol Emblem Sfinksa może generować wygrane za symbole Scatter oraz z linii wypłat, zgodnie z tabelą wypłat.

10. Tajemnicza funkcja: w grze podstawowej 1, 2 lub 3 symbole Emblem Sfinksa mogą losowo trafić na bębny na początku każdego zakręcenia.

11. Co najmniej 3 symbole Emblem Sfinksa uruchamiają grę premiową z 10 darmowymi zakręceniami.

12. Na początku każdego zakręcenia premiowego 1, 2 lub 3 symbole Emblem Sfinksa trafią na bębny.

13. W grze premiowej co najmniej 3 symbole Emblem Sfinksa uruchamiają 5 dodatkowych darmowych zakręceń.

14. Ulepszenie symboli Wild: Po ponownym uaktywnieniu gry premiowej jeden z czterech symboli o średniej wypłacie (od najniższej do najwyższej wartości) zostanie zmieniony w symbol Wild na pozostałą część gry premiowej.











Symbole o średniej wypłacie to Miecz Khopesha, Krzyż egipski, Skarabeusz i Posążek Sfinksa.



Ulepszony symbol Wild zastępuje wszelkie symbole niskiej, średniej i wysokiej wypłaty w grze premiowej.

15. Gra premiowa jest rozgrywana z taką samą wartością zakładu, jak w zakręceniu, które ją uruchomiło.

16. W przypadku błędu gry wszystkie obstawione zakłady i wypłaty zostaną uznane za nieważne.

17. Maksymalny mnożnik całkowitej wartości zakładu dla jednej rundy gry wynosi 4444. W przypadku osiągnięcia limitu rund gry zostanie przerwana, a żadne dodatkowe wygrane nie zostaną wypłacone.

| Przycisk | Funkcja | |
|---|---------|--|
|  | | Kliknij, aby rozpocząć rundę gry. Na komputerze możesz także nacisnąć klawisz spacji. To jest klawisz akcji. |
|  | | Wyświetla ustawienia zakładu. |
|  | | Wyświetla ustawienia gry automatycznej. |
|  | | Wyświetla zasady gry. |
|  | | Wyświetla tabelę wypłat. |
|  | | Pomija prezentację. |
|  | | Włącza i wyłącza dźwięk. |
|  | | Zamyka grę. |
|  | | Zamyka bieżący ekran. |
|  | | Wyświetla szczegóły dotyczące rundy gry (osobne okno). |
|  | | Włączanie/wyłączanie wibracji. |
| | | |

| | | |
|---|--|--|
| <div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div> | | Rozpoczyna funkcję (np. darmowe zakręcenia). |
| <div>25</div> <div></div> | | Zatrzymuje sesję gry automatycznej. |

Słownik

| | |
|-------------|--------------------|
| Bonus Game | Gra premiowa |
| COMING SOON | JUŻ WKRÓTCE |
| Free Spins | Darmowe zakręcenia |
| Loading | Ładowanie |
| Main Game | Gra główna |
| OUT NOW | JUŻ JEST |
| Total Win | Całkowita wygrana |
| UP NEXT | NASTĘPNIE |