

Pastaba: „Yeti“ lošimo automato žaidimas vadinamas „Yeti“ arba „žaidimu“.

1. „Yeti“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 11 fiksuotų išmokos eilių. Šiame žaidime yra „Wild“ simboliai, „Wild Attack“ sukimai ir „Bonus“ žaidimas su „Sticky wild“ simboliais. 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. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.

6. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.

7. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.

8. Jei laikomasi sekos nuo labiausiai į kairę nutolusio simbolio į dešinę ir sudaromi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokama tik ilgiausia išmokos eilė.

9. 2 atskirieji simboliai suaktyvina „Wild Attack“ funkciją su 1–3 „Sticky Wild“ simboliais arba „Bonus“ žaidimą, per kurį atliekama 10 nemokamų sukimų.

10. „Wild attack“ metu bet koks „Wild“ simbolis, kuris nėra laimingos išmokos eilės dalis, išliks toje pačioje vietoje ir papildomi 1–3 „Wild“ simboliai bus rodomi atsitiktine tvarka ant būgnų, kai būgnai ir vėl ims suktis. Laikoma, kad „Wild attack“ yra žaidimo raundo dalis.

11. „Sticky wild“ simbolis – tai „Wild“ simbolis, kuris gali iškristi tik per „Wild Attack“ arba žaidžiant „Bonus“ žaidimą. Likusį žaidimo raundo laiką (arba tol, kol yra įtrauktas į laimingą išmokos eilę) jis išlieka toje pačioje vietoje.

12. „Wild“ simboliai gali pakeisti bet kokius simbolius, išskyrus „Scatter“ simbolį.

13. 3 arba daugiau atskirųjų simbolių suaktyvina „Bonus“ žaidimą, per kurį atliekami nemokami sukimai.

14. „Bonus“ žaidimo metu „Bonus“ simboliai yra renkami siekiant užpildyti „Wild Attack“ skaitiklį, kad būtų skiriami papildomi nemokami sukimai ir „sticky wilds“ pagal išmokų lentelę.

15. „Bonus“ žaidimo metu bet koks „wild“ simbolis, kuris nėra laimingos išmokos eilės dalis, išliks savo pozicijoje likusį „Bonus“ žaidimo laiką arba iki tol, kol bus įtrauktas į laimingą išmokos eilę.

16. „Bonus“ žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas „Bonus“ žaidimo suaktyvinimo momentu. Laikoma, kad premijos žaidimas įeina į tą patį žaidimo rundą, kaip ir sukimas, kuris premijos žaidimą suaktyvino.

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