

## Žaidimo taisyklės (2019-5-2)

Pastaba: lošimo automato žaidimas „Frog Grog“ toliau vadinamas „Frog Grog“ arba „žaidimu“.

1. „Frog Grog“ – tai lošimo automato žaidimas su 5 būgnais ir 23 fiksuotomis išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra pakaitinis varlės simbolis, varlės rūgtelėjimo funkcija, daugiklis ir paslaptinis žaidimas. 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. Žaidimo raundo pradžioje į kiekvieną iš padėčių nukrenta po naują simbolį. Kol yra naujų simbolių, žaidimo raundas tęsiamas: į laisvas vietas nauji simboliai toliau krenta.
6. Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik didžiausias eilės laimėjimas.
7. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę, padauginus iš tuometinės daugiklio vertės.
8. Visi simboliai, išskyrus oranžinę varlę, iš išmokų eilės pašalinami ir sukuria vietas naujiems simboliams.
9. Varlės simbolis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį. Varlės simbolis žaidime prasideda nuo oranžinės varlės.
10. Varlės rūgtelėjimas: kai parodomi visi išmokų eilės laimėjimai, oranžinė varlė atsirūgsta ugnimi ir pašalina visus simbolius, esančius tame stulpelyje ir toje eilutėje. Tada ji pavirsta mėlyna varle.
11. Paslaptinis žaidimas: šis žaidimas įjungiamas atsitiktinai, kai sukritis naujiems simboliams jokia pozicija neatlaisvinama. Paslaptinio žaidimo metu pašalinami visi simboliai, išskyrus plaštakes, gėles ir varles. Pašalinus simbolius apdovanojimai skiriami pagal išmokų lentelę, o derinius gali sudaryti iki 5 simbolių.
12. Daugiklis: daugiklis vienetu didinamas kiekvieną kartą, kai nukrenta nauji simboliai. Kai paslaptinis žaidimas užbaigiamas, už kiekvieną laimėjimą to žaidimo metu daugiklis vienetu padidinamas. Jei pasiekama galutinė daugiklio pakopa, daugiau jis nebedidinamas.
13. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
14. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.

# Mygtukas

# Funkcija



Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą.



Statymo nuostatų parodymas.



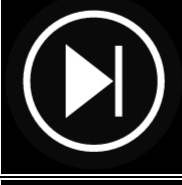
Automatinio žaidimo nuostatų parodymas.



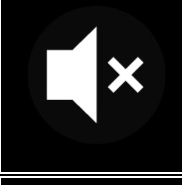
Žaidimo taisyklių parodymas.



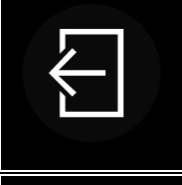
Išmokų lentelės parodymas.



Pristatymo praleidimas.



Garso įjungimas ar išjungimas.



Išėjimas iš žaidimo.






Išėjimas iš tuometinio ekrano.



Žaidimo rundo informacijos parodymas (atskirame lange).



		Perjungti vibraciją (įj. / išj.).
		Atrakciono (pvz., nemokamų sukimų) pradėjimas.
		Automatinio žaidimo seanso sustabdymas.

# Žodynas

Big Win	Didelis laimėjimas
Loading	Įkeliamas
Mega Win	Mega laimėjimas
Ultra Win	Ultralaimėjimas