










Žaidimo taisyklės (2023-03-10)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Jiggly Cash“ toliau vadinamas „Jiggly Cash“ arba „žaidimu“.

- „Jiggly Cash“ – 6 x 5 lošimo automato žaidimas. Šiame žaidime yra atskirųjų simbolių laimėjimas, griūtės atrakcionas, daugiklio atrakcionas, paslapties atrakcionas ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais ir pakartotiniais suaktyvinimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,09 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Funkcija gali būti nepasiekiamo.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
- 8 arba daugiau identiškų simbolių (išskyrus premijos, daugiklio ir paslapties simbolius), iškritusių bet kurioje žaidimo zonoje, sudaro atskirųjų simbolių laimėjimą. Laimėjimo dydis priklauso nuo identiškų simbolių skaičiaus. Laimingi simboliai pašalinami ir tai suaktyvina griūtės atrakcioną.
- Griūtės atrakcionas suaktyvinamas tada, kai gaunamas atskirųjų simbolių laimėjimas. Laimingi simboliai pašalinami, o visos tuščios žaidimo zonos pozicijos pakeičiamos naujais ir (arba) esamais simboliais, nukritusiais iš aukščiau. Griūtės atrakcionas tęsiamas tol, kol yra naujų laimėjimų. Laimėjimai per griūtės atrakcioną sudedami, o jam pasibaigus išmokami bendroji laimėjimų suma.
- Daugiklio atrakcionas suaktyvinamas tada, jei laimėjimas užfiksuojamas visiškai šalia (horizontaliai arba vertikaliai) daugiklio simbolio.
 - Kiekvienas suaktyvintas daugiklio simbolis iš žaidimo zonos pašalinamas, o jo vertė pridedama prie tuometinės bendrosios daugiklio vertės. Pavyzdžiui, jei yra daugiklių simboliai su daugikliais 25x ir 5x, iš viso dauginama iš 30x. Tuometinė bendroji daugiklio vertė rodoma srityje virš būgnų. Daugiklio lygiai: 2x, 3x, 5x, 10x, 25x, 50x, 100x, 250x.
 - Jei per griūtės atrakcioną suaktyvinami kokie nors daugikliai, bendroji griūtės atrakciono laimėjimo suma šio griūtės atrakciono pabaigoje padauginama iš tuometinės daugiklio vertės. Daugikliai per griūtės atrakcioną išlieka. Kai bendrasis laimėjimas apskaičiuojamas ir išmokamas, daugiklis nustatomas iš naujo.
- Paslapties atrakcionas suaktyvinamas tada, jei laimėjimas užfiksuojamas visiškai šalia (horizontaliai arba vertikaliai) paslapties simbolio.
 - Jei paslapties simbolis yra aktyvus per griūtės atrakcioną ir prieš apskaičiuojant bet kokius atskirųjų simbolių laimėjimus, paslapties atrakciono metu atsitiktinai išrenkamas mažos vertės simbolis ir visi tokie simboliai (įskaitant patį) transformuojami į atsitiktinai išrinktą vidutinės vertės (judantį geltoną, žalią, violetinį arba mėlyną) arba didelės vertės (judantį raudoną) simbolių pagal išmokų lentelę.
- Žaidimo zonoje 3 atskirieji („Scatter“) simboliai, iškritę bet kur būgnuose, suaktyvina arba iš naujo suaktyvina premijos žaidimą ir suteikia, atitinkamai, 10 arba 5 nemokamus sukimus. Kai pradedamas premijos žaidimas, bet kokie aktyvūs daugikliai iš pagrindinio žaidimo nustatomi iš naujo.
 - Premijos žaidime visos suaktyvintos daugiklių vertės sudedamos ir išsaugomos zonoje, pavadintoje JIGGLYBANK (judantis bankas), kurioje išlieka per visą premijos žaidimą. Tam, kad griūtės atrakciono pabaigoje būtų pridėtas daugiklis, reikia, kad per griūtės atrakcioną bent kartą būtų suaktyvintas daugiklio atrakcionas.
- Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
- Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
- Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.

- Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
- Didžiausias bendrasis statymo daugiklis, leidžiamas vienam žaidimo raundai, yra 10000. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami.
- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas pagal kurio baigtį suaktyvinamas premijos žaidimas. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,46 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamo.

| Mygtukas | Funkcija |
|--|---|
|  | Spustelėkite, kad pradėtumėte žaidimo rundą. Jei žaidžiate staliniu kompiuteriu, taip pat galite paspausti klaviatūros tarpo klavišą. Tai yra veiksmo mygtukas. |
|  | Pristatymo praleidimas. |
|  | Greitai sustabdo simbolių sritį. |
|  | Šoninio meniu vaizdo perjungimas. |
|  | Žaidimo taisyklių parodymas. |
|  | Garso įjungimas ar išjungimas. |
|  | Statymo nuostatų rodymas. Valiuta ir rodomas statymas gali skirtis. |
|  | Automatinio žaidimo nuostatų parodymas. |
|  | Atidaro meniu su pirkimo funkcijomis. |

Tam tikros funkcijos jūsų įrenginyje gali neveikti.

Žodynas

| | |
|-------|---------|
| Bonus | Premija |
|-------|---------|

| | |
|-----------|----------------------|
| Loading | Ikeliamas |
| Main Game | Pagrindinis žaidimas |
| Win | Laimėjimas |