










Žaidimo taisyklės (2023-04-21)

Atkreipkite dėmesį: lošimo automato žaidimas „Sword of Shoguns“ toliau vadinamas „Sword of Shoguns“ arba „žaidimu“.

- Sword of Shoguns – tai lošimo automato žaidimas su 6 būgnais ir 5040 išmokų kryptų. Šiame žaidime yra atsitiktiniai būgnų aukščiai ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, pakartotiniais suaktyvinimais bei išsiplečiančiais simboliais. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,12 %.
- Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
- Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai. Ši funkcija gali būti nepasiekiamą.
- Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
- Jei išmokų kryptyje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra kelios laimingos sekos arba laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, išmokamas tik laimėjimas už ilgiausią iš jų.
- Šiame žaidime yra atsitiktiniai būgnų aukščiai – 2, 3, 4, 5, 6 ir 7 simbolių, atsitiktine tvarka iškrentančių po kiekvieno sukimo. Išmokų kryptų skaičius yra 5040.
- Kardo simbolis veikia ir kaip atskirasis („Scatter“), ir kaip laisvasis. Jis gali pakeisti bet kurį simbolį pagrindiniame ir premijos žaidimuose, išskyrus išsiplečiančių simbolių laimėjimus premijos žaidime.
- Jei būgnuose iškrenta 3 kardo simboliai, suaktyvinamas premijos žaidimas ir skiriamas atsitiktinai parinktas nemokamų sukimų skaičius (5,7,8,9,10 arba 12). Jei suaktyvinama iš naujo, skiriama daugiau nemokamų sukimų (3, 4, 5, 6 arba 7). Be to, parenkamas atsitiktinis simbolis (ne kardo simbolis), kuris tampa išsiplečiančiu ir toks išlieka per visą likusį premijos žaidimą. Parinktas simbolis rodomas matuoklyje po būgnais. Per premijos žaidimą galima laimėti iki 4 išsiplečiančių simbolių. Būgnų aukščiai, buvę sukime, per kurį suaktyvinamas premijos žaidimas, išlieka kaip premijos žaidimo būgnų konfigūracija.
 - Išsiplečiantys simboliai išsiplečia tik tada, jei išsiplečiamai patenka į laimėjimus, kaip nurodo išmokų lentelė. Tam, kad būtų gauti išsiplečiančių simbolių laimėjimai, išsiplečiantys simboliai gali ir nebūti vienas šalia kito. Kiekvienas simbolis per sukimą išsiplesti gali tik vieną kartą. Kardo simbolis į išplestinį laimėjimą neįtraukiamas.
 - Jei premijos žaidimo metu suaktyvinami visi 4 išsiplečiantys simboliai, kardo simbolis iš būgnų pašalinamas.
- 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 raundui, yra 25200. Jei šis limitas pasiekiamas, žaidimo raundas nutraukiamas, o jokie papildomi laimėjimai neišmokami. Įprastiniai pristatymai taip pat gali būti praleidžiami.
- Nusipirkti atrakcioną galima sumokant tuometinio statymo dydžio kartotinę vertę. Po tokio pirkimo paleidžiamas sukimas, pagal kurio baigtį suaktyvinamas premijos žaidimas. Teorinė grąža žaidėjui yra 94,40 %. Visi laimėjimai po atrakciono pirkimo skiriami pagal išmokų lentelę ir atsižvelgiant į statymo dydį. Tam tikrose rinkose atrakciono pirkimo funkcija gali būti nepasiekiamą.

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

