

## Mängureeglid (8.9.2023)

Märkus: videomänguautomaadile Hot Potato viidatakse kui Hot Potato või mäng.

- Hot Potato on 7 x 7 videomänguautomaat. Mängus on kobarmakse, wildid, erimäng Avalanche, plahvatavad wildid, kordajaga võrgustiku erimäng ja tasuta spinnide, uuesti aktiveerimiste ja paigalejäävate kordajaga võrgustikega boonasmäng. Teoreetiline tagastus mängijale on 87,11%.
- Mängu raund käivitatakse tegevuse nupuga ja mäng algab valitud panuse tasemel.
- Automaatse mängu puhul mängib mäng automaatselt läbi automaatse mängu lehel määratud arvu mängu raunde.  
  
See boonasmäng ei pruugi olla saadaval.
- Kõik väljamaksed ja võitvad kombinatsioonid makstakse võidutabeli järgi.
- Kobarmaksed võivad ilmuda kõikjale mänguväljakul. Välja makstakse ainult iga võidusümbolite kombinatsiooni suurim võit.
- Wild asendab kõiki teisi sümboleid, välja arvatud scatter.
- Kobarmaksega on tegemist siis, kui horisontaalselt või vertikaalselt on reas 5 või enam ühesugust sümbolit (v.a boonussümbolid). Võidu suurus sõltub ühesuguste sümboleite arvust; võidusümbolid eemaldatakse ja käivitub erimäng Avalanche.
  - Kobarmakseid võib olla korraga mänguväljakul mitu ning plahvatav wild ilmub juhuslikult ühele neist kobarmakse aladest.
- Erimäng Avalanche käivitub kobarmakse võitmisel või plahvatava wildi ilmunisel ja plahvatamisel, otsustades võidusümbolid ja asendades tühjad kohad uute või olemasolevate sümboleitega. Erimäng jätkub uue võidu saamiseni ning koguvõit makstakse välja erimängu Avalanche lõpus.
- Plahvatav wild võib spinni ajal või erimängu Avalanche ajal rullikutel juhuslikult maanduda ja plahvatada või iseenesest järsku tekkida ja plahvatada kobarmakse alal. Plahvatav wild eemaldab kõik sümboli ümber või all olevad sümbolid 3 x 3 ruuduga kordajaga võrgustikust.
  - Igal aluseks oleva võrgustiku ruudul on kordaja, mille algne väärtus on x2. Kui olemasoleval kordajaga võrgustikul maandub uus plahvatav wild ja plahvatav, siis kattuvate võrgustiku ruutude kordaja kahekordistub (maksimaalselt kuni x128).
  - Kordajaga võrgustikud on üksteisele liidetavad. Näiteks kui kobarmakse katab kordajad x2 ja x32, saab vastava võidu kordajaks x34.
- Boonasmäng aktiveeritakse või aktiveeritakse uuesti 3 scatteri ilmunisel mänguväljaku mis tahes kohas, mis annab 10 tasuta spinni.
  - Kordajaga võrgustikud, mis käivituvad põhimängus, lähtestatakse boonasmängu algamisel. Kordajaga võrgustikud on boonasmängus paigalejäävad, jäädes aktiivseks boonasmängu lõpuni.
- Boonasmäng mängitakse sama panusega, mis kehtis boonasmängu aktiveerinud spinni ajal.
- Mängu raundi jooksul panuseid muuta ei saa.
- Mängu rikete korral tühistatakse kõik panused ja väljamaksed.
- Kõik mängu raundi võidud liidetakse kokku ja kuvatakse mängu raundi lõpus.
- Ühe mängu raundi maksimaalne panuse kordaja väärtus on 10000. Selle limiidi saavutamisel mängu raund lõppeb ja täiendavaid võite välja ei maksta.
- Boonasmängu ostmise hind on kehtiva panuse kordarv. Ost käivitab spinni, mille tulemusel käivitub boonasmäng. Teoreetiline tagastus mängijale on 87,44%. Kõik boonasmängu ostmise teel saadud tulemused makstakse vastavalt võidutabelile ja panuse suuruselt lähtuvalt. Boonasmängu ostmise funktsioon ei pruugi kõigis piirkondades saadaval olla.
- Maksimumvõit
  - Mängu maksimumvõit on 10000-kordne kogupanus.
  - Maksimumvõidu saamise tõenäosus on 1:46976873.
  - Ükski valik ei mõjuta maksimumvõidu saamise tõenäosust.

Nupp	Funktsioon
	Klikkige, et mängukorda alustada. Arvutil võite vajutada ka klaviatuuri tühikuklahvi. See on tegevusnupp.
	Keri tutvustus edasi.
	Peatab kiirelt sümbolite ala.
	Lülitab sisse külgmenüü kuva.
	Kuva mängureeglid.
	Lülitab heli sisse ja välja.
	Panuse sätete kuva. Kuvatav valuuta ja panus võivad olla erinevad.
	Kuva automaاتمängu valikud.
	Avab boonusmängude ostmise menüü.

Teatavad funktsioonid ei pruugi teie seadmes saadaval olla.

## Sõnaraamat

Loading	Laadimine
---------	-----------