









## Zasady gry (20.11.2023)

Uwaga: slotową maszynę wideo 12 Bolts of Thunder określa się mianem 12 Bolts of Thunder lub Gry.

- 12 Bolts of Thunder to slot wideo 4×5 z 20 niezmiennymi liniami wygranych. W grze występuje symbol wild, funkcja wygranej młota oraz gra bonusowa z darmowymi i ponownymi obrotami. Teoretyczny zwrot dla gracza wynosi 87,19%.
- Początek rundy następuje po naciśnięciu przycisku akcji, a Gra przebiega na wybranym poziomie zakładów.
- Autoobróć uruchamia Grę automatycznie zgodnie z liczbą rund wybranych na stronie autoobrotu. Ta funkcja może być niedostępna.
- Wszystkie wypłaty i kombinacje wygranych w Grze są regulowane zgodnie z tabelą wypłat.
- Wszystkie wygrane są prezentowane i wypłacane w wybranej walucie.
- Wypłacana jest tylko największa wygrana na linię wygranych z przylegającymi symbolami od pierwszego z lewej do prawej (bez przerw) oraz w kombinacjach według tabeli wypłat.
- Symbol wild zastępuje wszystkie inne symbole poza symbolami bonusowymi i symbolami młota.
- Zwycięstwo młota występuje, gdy 4 lub więcej (maksymalnie 12) symboli młota pojawi się na bębnach 2, 3 lub 4. Rozmiar zwycięstwa zależy od liczby symboli młota (zgodnie z tabelą wypłat młota). Przykładowo, gdy w grze głównej wystąpi 6 symboli młota, przełożą się one na wypłatę równą wartości aktualnego zakładu pomnożonej o 10.
  - W grze głównej występują następujące poziomy mnożnika tabeli wypłat młota: 2×, 5×, 10×, 15×, 20×, 50×, 100×, 500×, 1000×.
- 3 lub więcej symboli bonusowych aktywuje grę bonusową gwarantującą darmowe obroty. Liczba przyznanych darmowych obrotów zależy od liczby symboli bonusowych (zgodnie z tabelą wypłat).
  - Zwycięstwa młota występujące w trakcie gry bonusowej ulepszają każdy poziom mnożnika w tabeli wypłat młota (po wypłatach). Maksymalna liczba ulepszeń to 5. Najwyższy mnożnik ma wartość 30 000× (za 12 symboli młota na najwyższym poziomie). Więcej szczegółów w tabeli wypłat młota.
  - Gra bonusowa gwarantuje 3 dodatkowe darmowe obroty za każde zwycięstwo młota.
- Gra bonusowa jest rozgrywana przy tym samym poziomie zakładów co obrót ją uruchamiający.
- Podczas rundy gry nie można zmienić zakładów.
- W przypadku awarii gry wszystkie dotknięte nią zakłady i wypłaty są unieważniane
- Wszystkie wygrane podczas rundy gry są sumowane i wyświetlane na jej koniec.
- Maksymalny łączny mnożnik zakładu w jednej rundzie wynosi 30000. W przypadku osiągnięcia limitu runda gry zostanie przerwana i żadne dodatkowe wygrane nie zostaną wypłacone
- Opcje zakupu funkcji pozwalają kupić funkcję za wielokrotność bieżącego rozmiaru zakładu. Zakup uruchamia obrót uruchamiający grę bonusową. Teoretyczny zwrot dla gracza wynosi NOT APPLICABLE%. Wszystkie wygrane z zakupionej funkcji są wypłacane według tabeli wypłat i na podstawie rozmiaru zakładu. Opcja zakupu funkcji może nie być dostępna na niektórych rynkach.
- Maksymalna wygrana

- Maksymalna wygrana dla gry wynosi 30000 razy maksymalny zakład.
- Maksymalną wygraną można osiągnąć, kumulując wygrane w trakcie jednej rundy gry do momentu, aż łączna wypłata wyniesie odpowiednią wielokrotność ( $\times 30000$ ) łącznego zakładu. Zdobyć wyższej wygranej jest niemożliwe.
- Prawdopodobieństwo uzyskania maksymalnego zwycięstwa wynosi 1:121168060.
- Żadne wybory nie wpływają na prawdopodobieństwo uzyskania maksymalnego zwycięstwa.
- Maksymalna wygrana to najwyższa wygrana zaobserwowana w 532290000000 symulacjach gry.

Przycisk	Funkcja
	Kliknij, aby rozpocząć rundę gry. Na komputerze możesz także nacisnąć klawisz spacji. To jest klawisz akcji.
	Pomija prezentację.
	Od razu blokuje działanie strefy symboli.
	Przełącza wyświetlanie menu bocznego.
	Wyświetla zasady gry.
	Włącza i wyłącza dźwięk.
	Wyświetl ustawienia zakładu. Widoczne waluta i zakład mogą się różnić.
	Wyświetla ustawienia gry automatycznej.
	Otwiera menu umożliwiające zakup funkcji.

Niektóre funkcje mogą nie być dostępne na twoim urządzeniu.

## Słownik

Loading

Ładowanie