

ZYNGO – INSTRUKCJA

Wstęp

Zyngo to gra losowa z elementami gry logicznej (lub odwrotnie). Celem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów. Zwycięzca wygrywa linden, wielkość wygranej zależy od ustawień maszyny. W zależności od ustawień maszyny gra może być darmowa lub płatna.



Na zdjęciu darmowy tryb gry (FREEPLAY), maszyna wypłaca 31\$ po zdobyciu 59999 punktów

Game Available
Pays out on a score over 49999.
Last winner: Leonor Jungsten won \$10 with 52320 points.

The screenshot displays a slot machine game interface. At the top, it shows a prize of \$10 and a target score of 49999. The current score is 30900 and the round is 20. The reels show a winning combination of 'WYLD!' (Wild, Yellow, Yellow, Light Blue, Diamond) with a multiplier of 2x. The game price is \$3 and the pot is 0%. The Zyngo logo and a red devil character are at the bottom.

Score	Round
30900	20

2	2	2	46	2
2	2	2	2	Diamond
2	2	2	2	2
2	Wild	32	2	2x
1	2	2	2	2

WYLD!

Game Price	To Pot
\$3	0%

ZYNGO

Gra płatna 31\$, do wygrania 101\$ po zdobyciu 49999 punktów



Gra płatna 101\$, do wygrania 301\$, płatne w tym przypadku raz dziennie, wygrywa gracz który zdobędzie największą liczbę punktów, czas pozostały do wypłaty 19:43

Niekiedy maszyna może dokładać do puli część wpłaconych pieniędzy (To Pot %)

Start

Najedź kursorem myszy na maszynę Zyngo, wciśnij prawy przycisk i wybierz PAY. Po opłaceniu zobaczysz główną planszę 5x5 pól z cyframi. W dolnej części pojawi się dodatkowy pasek z cyframi. Jeśli na głównej planszy zobaczysz taką samą liczbę jak na dolnym pasku, kliknij na liczbę na planszy. W miejscu liczby pojawi się literka „Z”. Gracz dąży do wypełnienia całej planszy. Ma na to 20 rund, każda runda jest ograniczona czasowo. Na planszy mogą dodatkowo pojawiać się diamenty, aniołki oraz znaczek „2x”. Na dolnym pasku może pojawiać się niebieski Joker (pozwala na zaznaczenie dowolnej liczby w tej samej kolumnie), zielony Joker (pozwala na zaznaczenie dowolnej liczby w dowolnej kolumnie ale tylko w pierwszej fazie rundy), diament, aniołek (dodatkowe punkty), diabeł (zabiera punkty). Jeśli zrobiłeś wszystko co było do zrobienia w danej

rundzie, możesz przejść do następnej klikając w dolny pasek z liczbami.

Punktacja

każda trafiona liczba 200 punktów,

każdy diament 1000 punktów

każda wypełniona kolumna, wiersz lub przekątna 1000 punktów

wypełnienie wszystkich oznaczonych pól 3000 punktów

wypełnienie wszystkich pól 5000 punktów

anioł 1000 punktów

diabeł -50%

tryb Wyld!

Jak wyżej

Joker 1000 punktów


diabeł -20%...-50%


anioł, diament 1000 punktów


2x podwaja punkty


ZYNGO


75 Match the numbers in the bottom row and score 200

 Super Jester lets you choose any number on the board

 Jesters let you select any number above them

 The devil (boo!) takes away 1/2 your score

 Diamonds give you 1000 points

 Angels give you 1000 points

Fill rows, columns and diagonals for 1000 points

Fill in the pattern for 3000 points

Fill in the board for 5000

The image shows three 5x5 grids illustrating the scoring patterns. The first grid shows a row of 5 cells filled. The second grid shows a column of 5 cells filled. The third grid shows a diagonal of 5 cells filled. The fourth grid shows a 5x5 grid with a specific pattern of 10 cells filled. The fifth grid shows a 5x5 grid with all 25 cells filled.