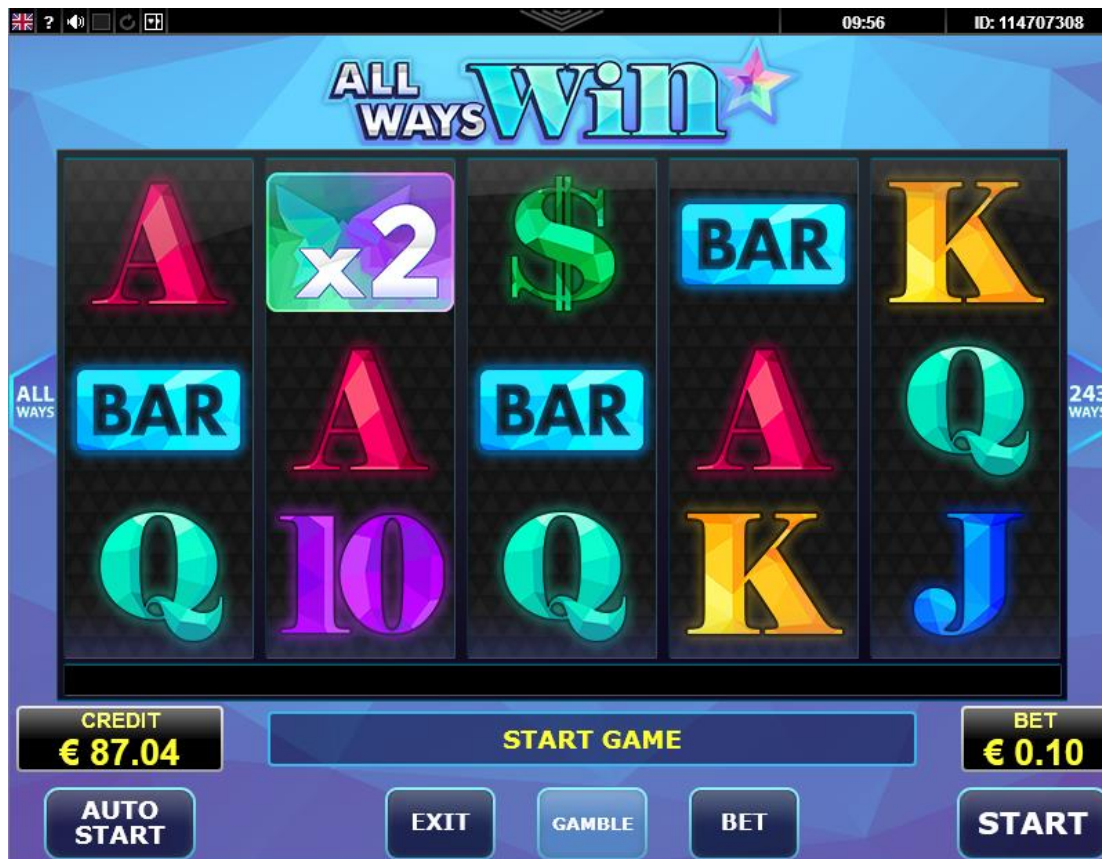


Always Win

Kettaid - 5
Võite loetakse vasakult paremale.



Nupud

LIPP	Keele valimine
VÄLJU	Mängu sulgemine
INFO	Kuvatakse abimenüü, mängu ajalugu ja statistika
DUUBELDAMINE	Riskimeetod, võimaldab mängijal võitu kahekordistada
DENOMINATSIOON	Denominatsiooni valik/muutmine
AUTOSTART	Automaatse mängu sisse/välja lülitamine
PANUS	Panus võiduliinile
START	Mängu alustamine

Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused

EELMINE VÕIT	kuvatakse viimane võidusumma
KREDIIT	Krediidi hetkeseis
LIINID	Aktiivsete liinide arv
PANUS LIINIL	Panus ühe võiduliini kohta
KOGUPANUS	Kogupanus

Lisavalikud

01:59

ID: 114622788

1**2****3****4**

- | | | |
|----------|---|-------------------------------|
| 1 | - | Aktiveeritud lisavalikud |
| 2 | - | Avab lisavalikute menüü |
| 3 | - | Mängus viibitud aeg |
| 4 | - | Ühe keerutuse/mängu ID number |

**A****B****C****D****E**

- | | | |
|----------|---|-------------------------|
| A | - | Keele vahetamine |
| B | - | Heli sisse/välja |
| C | - | Avab mängu täisekraanil |
| D | - | Abi |
| E | - | Mängude ajalugu |

Erinevate mänguversioonide tõttu võivad näidikute ja nuppude asetuses olla erinevusi.

Mäng

Pärast soovitud panuste tegemist alustatakse mängu vajutusega klahvile *START*. Pärast ketaste keerutamist kuvatakse võiduliinide vahel muuhulgas ka võidukombinatsioonid ja võit lisatakse krediidile.

Kui võit on krediidile lisatud, võib teha uue panuse.

Võidutabelit on võimalik vaadata kogu mängu vältel vajutades *ABI* nuppu.

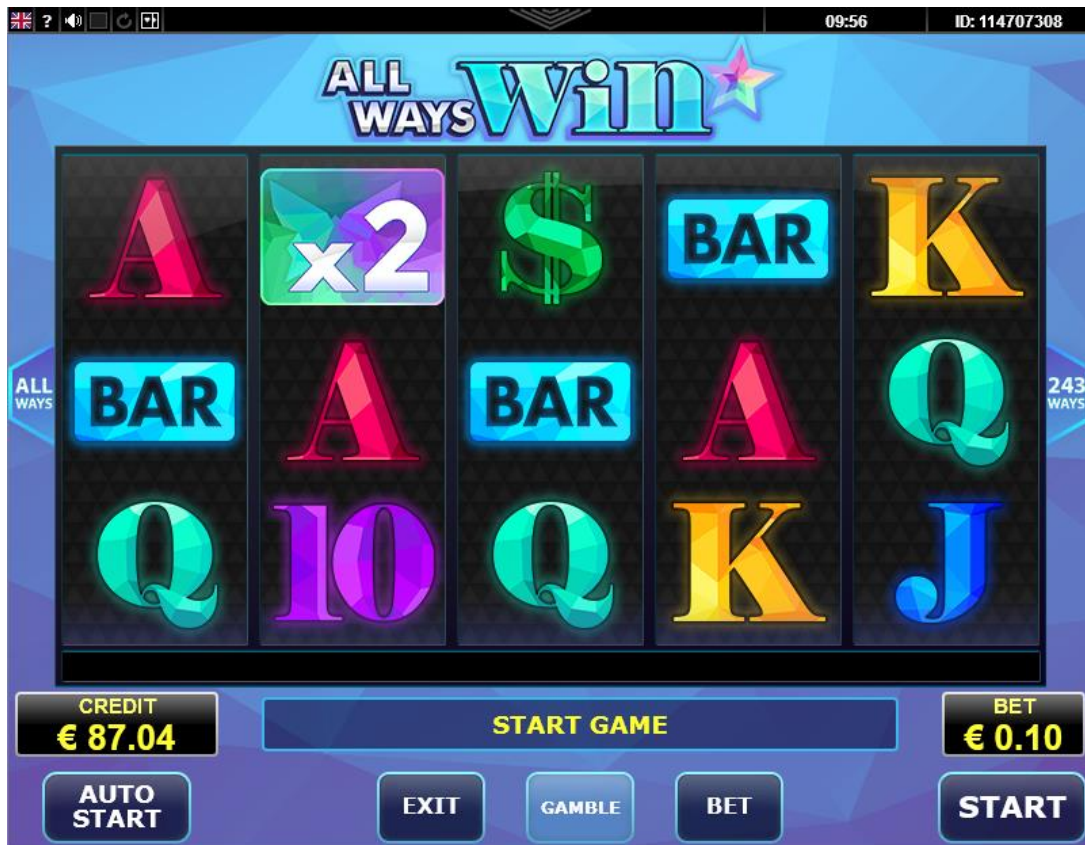
Kettal sümboleid klikkides võib mängija võimaliku võidu kohta saada infot kui tal on piisav arv vastavaid sümboleid.

Abimenüü

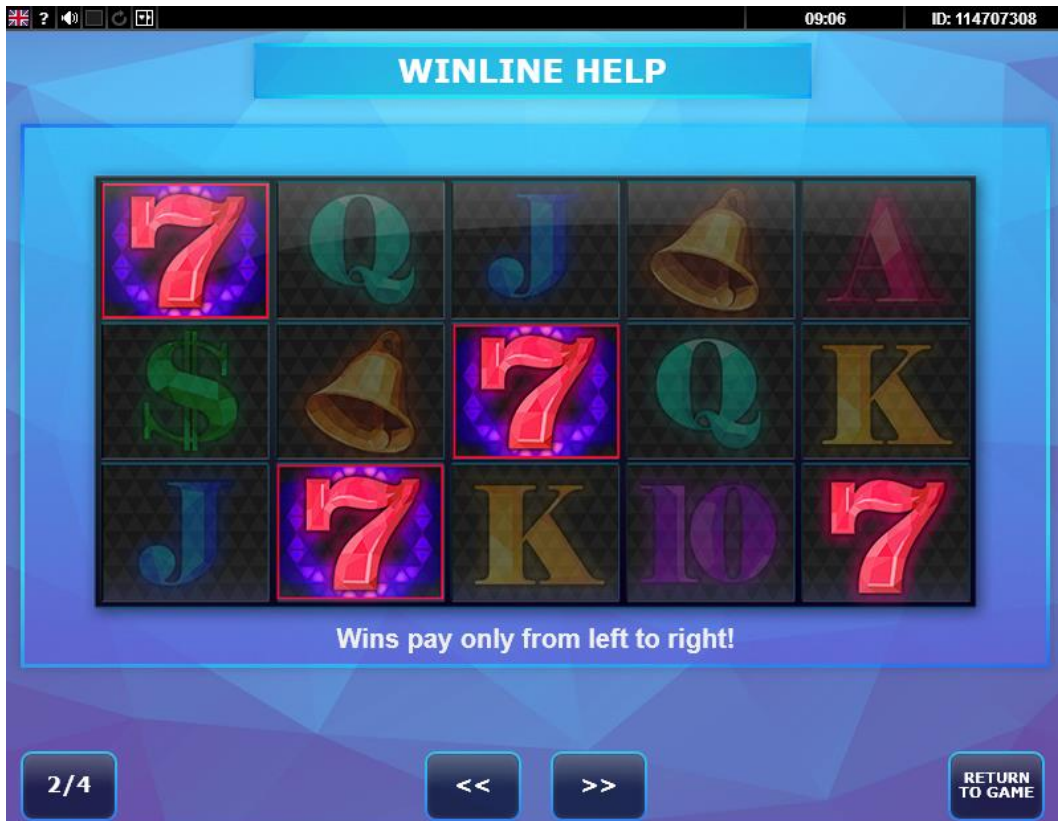
Abimenüü avaneb vajutades *ABI* nuppu, millel on oma nupuvalik:

- | | | |
|--------------------------|---|-------------------------|
| LEHEKÜLJE NUMBER | - | lehekülg |
| EELMINE LEHEKÜLG | - | liigu eelmisele lehele |
| JÄRGMINE LEHEKÜLG | - | liigu järgmisele lehele |
| TAGASI MÄNGU | - | mängu jätkama |

Abiekraan1



Abiekraan2



Abiekraan3

09:06 ID: 114707308

WINLINE HELP

7	Q	J	Bell	A
\$	Bell	7	Q	K
J	7	K	10	7

Wins pay only from left to right!

2/4 << >> RETURN TO GAME

Abiekraan 4

09:06 ID: 114707308

WINLINE HELP

7	Q	J	Bell	A
\$	Bell	7	Q	K
J	7	K	10	7

Wins pay only from left to right!

2/4 << >> RETURN TO GAME

Duubeldamine

Boonuskeerutused

Boonuskeerutused saate kolme või enama *Boonus*-sümboli puhul sõltumata nende asukohast kettal. Mängija saab lisakeerutusi. Lisakeerutuse boonusmängus võite võita lisakeerutusi veelgi ja boonusmäng lõppeb, kui kõik lisakeerutused on ära kasutatud. Lõpus kuvatakse veelkord võidu kogusumma ja võidetud lisakeerutuste arv.



Duubeldamine

Mängijal on võimalus aktiveerida duubeldamise funktsioon enne igat mängu. Duubeldamise funktsiooni aktiveerides on mängijal võimalik oma võitu mitmekordistada. Saades võidu, avaneb duubeldamise võimalus, kus mängija peab ära arvama järgmise kaardi. Alguses pakutakse mängijale duubeldada terve võidusummaga, kuid on võimalik duubeldada ka poole võidusummaga, mil pool võidusummast lisatakse krediiti. Nii saab mängija ise valida, kuidas oma võiduga riskida.

Mängijale kuvatakse ka eelmise seitsme duubeldatud kaardi värvid. Kui mängija arvab musta või punase õigesti, on tal võimalik oma võitu kahekordistada. Võitu saab ka mitmekordistada, valides õige kaardimasti: ärtu, ruutu, poti või risti.

Kui mängija on oma valiku teinud, avaneb kaart. Mängija võidab, kui arvab õigesti. Kui mängija arvab valesti, kaotab ta oma panustatud raha. Mängija saab võitu mitmekordistada edaspidistes duubeldamistes niikaua, kuni arvab õige värvi. Mängija saab igal ajal duubeldamisest loobuda, vajutades COLLECT nuppu. Seejärel lisandub võit krediiti. Kui mängija duubeldamisel kaotab, jätkub põhimäng.

Duubeldamine

08:22 ID: 114707306

ALL WAYS Win

RED ♦♦♦♦♦♦♦♦

GAMBLE AMOUNT
0.10

RED/BLACK GAMBLE TO WIN
0.20

SUIT GAMBLE TO WIN
0.40

RED

BLACK

♥ ♦ ♠ ♣

CREDIT
€ 87.04

WIN
€ 0.10

SELECT THE CORRECT COLOR TO DOUBLE THE WIN

HALF **COLLECT**