

# Sharky's Gang

Kettaid - 5  
Võite loetakse vasakult paremale.



Põhivaade

## Nupud

MAX PANUS  
AUTOPLAY  
-/+ PANUS

- Maksimaalse panuse valimine
- Automaatse mängu sisse/välja lülitamine
- Panuse suuruse muutmine



START

- Mängu alustamine



VÄLJA

- Mängust väljumine



ABI

- Avab abi menüü



HELI

- Heli sisse/välja lülitamine



SEADISTUSED

- Avab seadistuste menüü

Pärast seadistuste nupu vajutamist:



KEEL

-

Keele muutmine



#### Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused

EELMINE VÖIT  
KREDIIT  
LIINID  
PANUS LIINIL  
KOGUPANUS

Kuvatakse viimane võidusumma  
Krediidi hetkeseis  
Aktiivsete liinide arv  
Panus ühe võiduliini kohta  
Kogupanus

#### Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused

KREDIIT  
LIINID  
PANUS

- Krediidi hetkeseis  
- Liinide arv  
- Panuse suurus

#### Toolbar



1  
2

- Näitab mängus viibitud aega  
- Näitab vastava keerutuse/mängu ID-d

Erinevate mänguversioonide tõttu võib 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:

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



Abimenüü 1



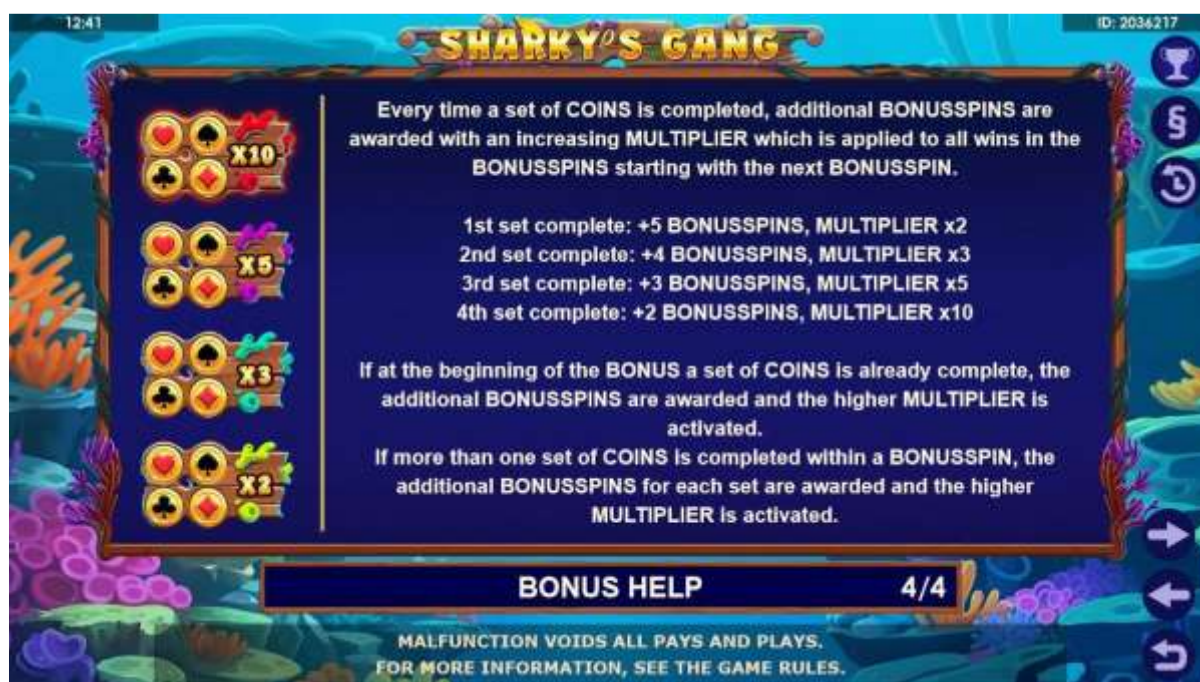
Abimenüü 2



Abimenüü 3

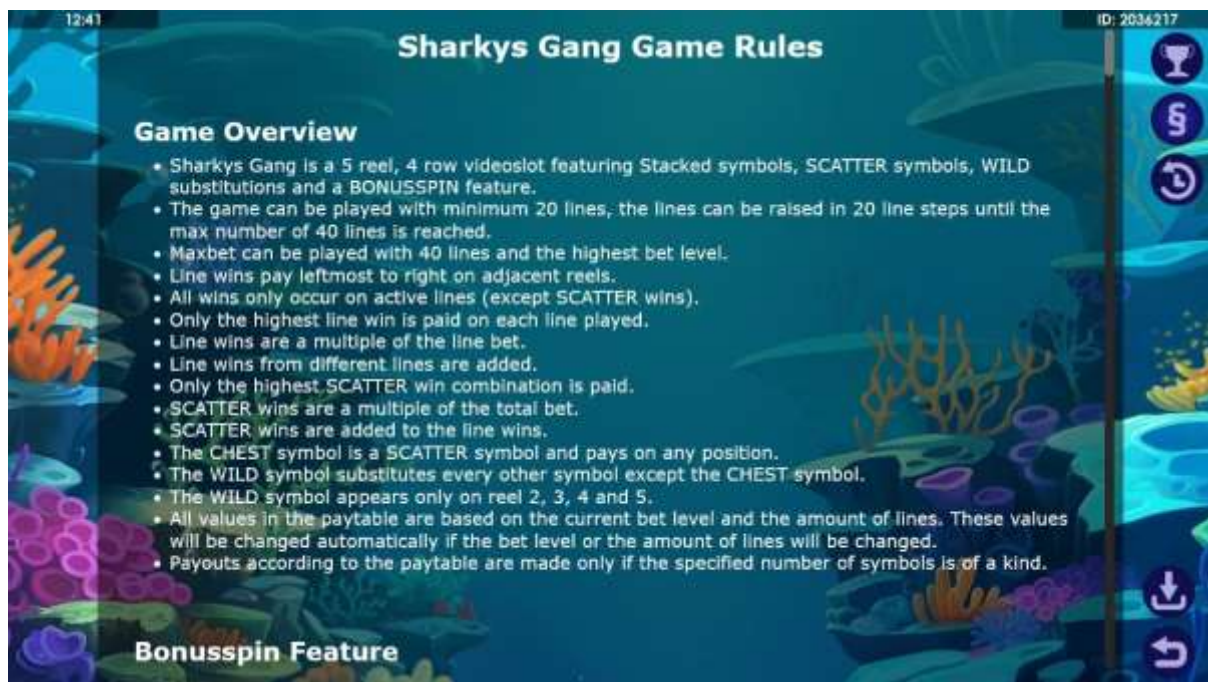


Abimenüü 4



Abimenüü 4

## MÄNUREEGLID



Game rules

## AJALUGU

Viimase 25 keerutuse ajalugu



Ajalu

### Boonusfunktsioon

3 või enam kirstu sümbolit mis tahes kohas võidavad 8 bonusspinni.

Boonuse alguses valitakse juhuslikult Extra Wild sümbol, see võib olla ükskõik milline, välja arvatud kirst.

Valitud sümbol muutub Wild sümboliks ainult rullikutel 2, 3, 4 ja 5 ning asendab boonuse ajal kõiki sümboleid, välja arvatud kirstu sümboleid.



Nii boonuse alguses olemasolevad kirstu sümbolid kui ka boonuse ajal ilmuvad kirstud avatakse ja sealt väljuvad mündid kogutakse.

Kirstu sümbol võib olla kas tühi või sisaldada ühte või kahte münti. Iga kaardimastiga pühendatud münti saab koguda maksimaalselt neli korda.

