

# Bells on Fire Rombo

Kettaid - 5  
Võite loetakse vasakult paremale.



Põhivaade

## Nupud

LIPP  
VÄLJU  
INFO  
DUUBELDAMINE  
DENOMINATSIOON  
AUTOSTART  
PANUS  
START

Keele valimine  
Mängu sulgemine  
Kuvatakse abimenüü, mängu ajalugu ja statistika  
Riskimeetod, võimaldab mängijal võitu kahekordistada  
Denominatsiooni valik/muutmise  
Automaatse mängu sisse/välja lülitamine  
Panus võiduliinile  
Mängu alustamine

## Ekraanil kuvatakse järgmised väärtused

EELMINE VÕIT  
KREDIIT  
LIINID  
PANUS LIINIL  
KOGUPANUS

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

**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.

**Võidutabel**

ROMBO <b>Bells On Fire</b> ROMBO				
 5• 100 4• 50 3• 20				 5• 50 4• 20 3• 10
	 <b>WILD</b> 			
 <b>BONUS</b> 5• 500 4• 100 3• 20	 5• 20 4• 10 3• 5	 5• 8 4• 4 3• 2	 5• 3 4• 2 3• 1	
				<small>MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS AND PLAYS</small> <span style="float: right;"><small>1 CREDIT = 1 ct</small></span>

Võidutabel

**Abimenüü**

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

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




Abimenüü 1




Abimenüü 2


**BONUS HELP**




3, 4 or 5 BONUS symbols on any position win 5 BONUSSPINS. Bonus spins can be re-triggered.



The WILD symbol substitutes all symbols except BONUS symbol.



WILD symbols are exclusively placed on the 3rd reel within the bonus game. Play the bonus until you have no BONUSSPINS left. BONUSSPINS are played at the same bet and number of lines as the initiating game.


3/4
PREVIOUS PAGE
NEXT PAGE
RETURN TO GAME

Abimenuü 3

**DOUBLE UP HELP**

Double Up

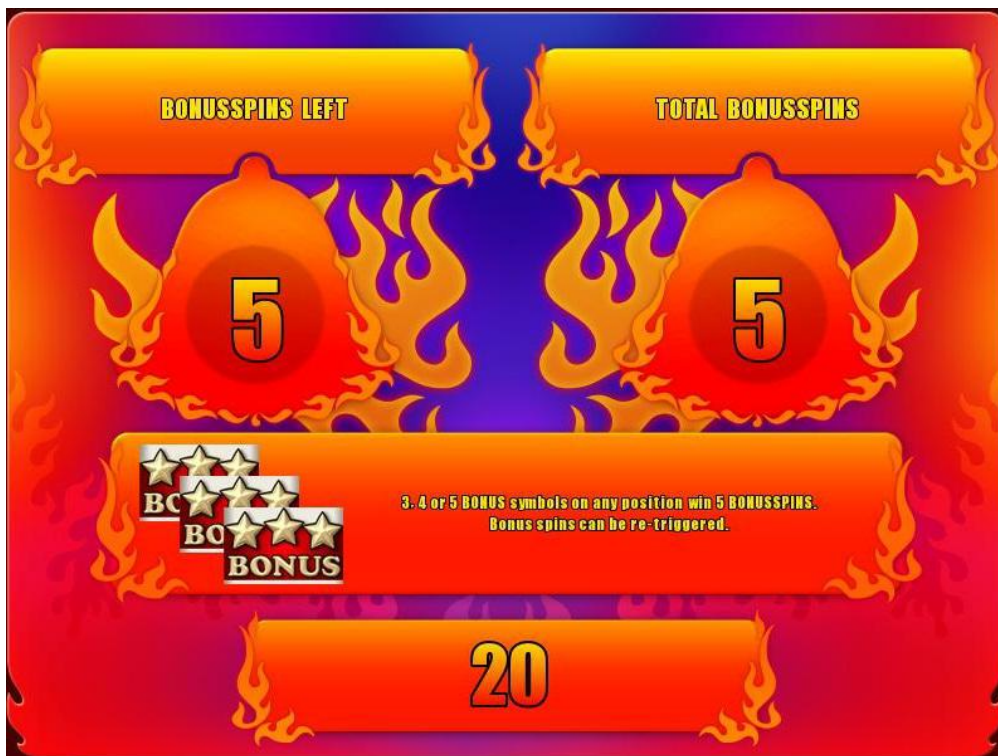
Game wins can be multiplied by utilising the Double Up feature. Enter the Double Up feature by pressing the 'Gamble' button before collecting the win. The player can quit the Double Up feature at any time by pressing the COLLECT button. The Double Up feature is a card game, the player has to guess which card comes next. When the player chooses black or red, the player has the chance to double the win. The win can also be multiplied by choosing which suit will come next, i.e. clubs, diamonds, hearts or spades.


4/4
PREVIOUS PAGE
NEXT PAGE
RETURN TO GAME

Abimenuü 4

**Boonuskeerutused**

3 või enama SCATTER sümboli ilmumisel ükskõik, millisel positsioonil, võidate 5 boonuskeerutust. Boonumängu ajal on keskmine ketas WILD'iks. Boonuskeerutusi saab võita ka boonumängu ajal.



**Duubeldamine**

Mängijal on võimalus aktiveerida enne igat mängu riskimeetod. Kui riskimeetod on aktiveeritud, on mängijal võimalus oma võit mitmekordistada.

Kui riskimeetod on aktiveeritud, avaneb eraldi aken, kus mängija saab arvata, kas järgmine kaart on must või punane. Algul on panuseks kogu võidusumma, kuid mängijal on võimalik panust poolitada, mis tähendab, et pool tema võidust lisatakse krediidile. Panust käsitletakse riskina.

Mängija näeb, millised värvid seitsme eelnenud riskimise puhul ilmusid.

Kui mängija valib musta või punase kaardi, on tal võimalus oma panus kahekordistada. Ta võib võitu ka mitmekordistada, kui ta valib kaardimasti, s.t masti ärtu, ruutu, poti või risti.

Kui mängija on oma valiku teinud, siis pööratakse kaart ümber. Kui valik oli õige, siis mängija võidab. Kui valik oli vale, siis kaotab ta panuse. Mängija saab riskides oma võitu mitmekordistada kuni ta kaarte õigesti valib. Mängija võib igal ajal riskimise lõpetada, vajutades klahvile *COLLECT* ja võit lisatakse tema krediidile. Kui mängija panustab vaele värvile, siis ta kaotab ja mäng jätkub.



Duubeldamine