

# Casinova

Kettaid - 5  
Võite loetakse vasakult paremale.



Põhivaade

## 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

**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 *AB1* nuppu.

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

**Võidutabel**

**CASINOVA**

**MULTI DENOM**

<p><b>Blue Car</b></p> <p>5 = 1000 4 = 200 3 = 50 2 = 5</p>	<p><b>Man's Face (WILD)</b></p> <p>5 = 5000 4 = 1000 3 = 100 2 = 10</p> <p>Man's Face + Scatter = x2</p>	<p><b>Red 7</b></p> <p>5 = 500 4 = 100 3 = 25 2 = 5</p>
<p><b>Green Dice</b></p> <p>5 = 250 4 = 75 3 = 15 2 = 5</p>	<p><b>Woman's Face (10 spins)</b></p> <p>10 spins</p>	<p><b>Hearts</b></p> <p>5 = 150 4 = 40 3 = 10</p>
<p><b>Roulette Wheel (SCATTER)</b></p> <p>5 = 2000 4 = 400 3 = 100 2 = 40</p>	<p><b>Playing Cards</b></p> <p>5 = 100 4 = 20 3 = 5</p>	

MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS AND PLAYS

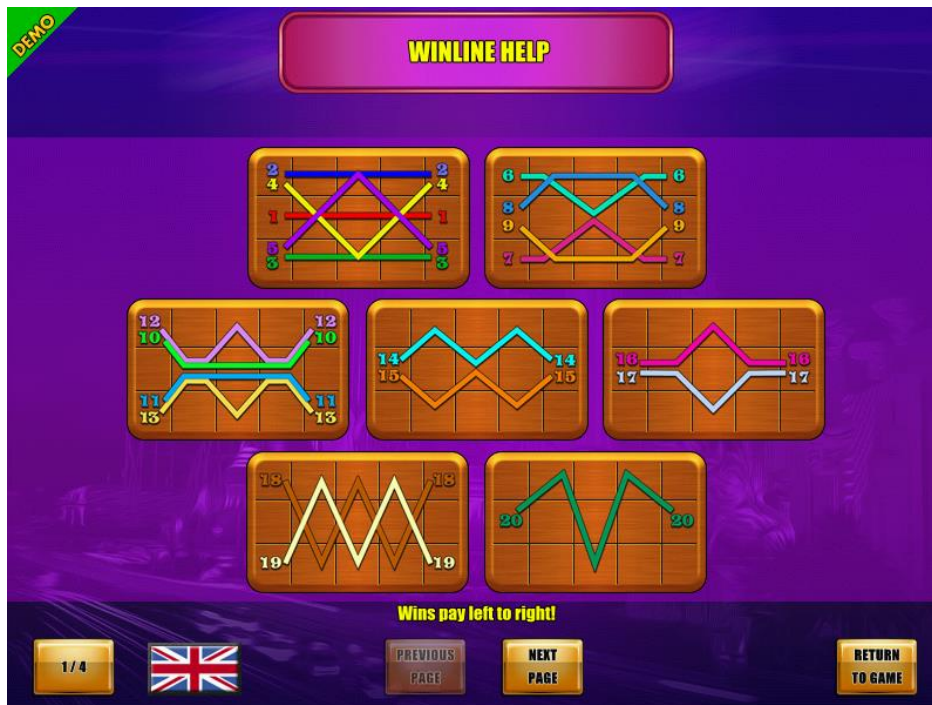
1 CREDIT = 1 ct

Võidutabel

**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



Abimenüü 1



Abimenüü 2



**DEMO**

**BONUSPINS HELP**

Play the Bonus until you have no BONUSPINS left. BONUSPINS can be re-triggered during the Bonus.

LADY symbol substitutes all symbols except SCATTER and TOPAWARD symbols during Bonus. WILD symbols substitute for highest possible win.

WILD

WILD

TOPAWARD substitutes all symbols except SCATTER and LADY symbols.

WILD

3 / 4  PREVIOUS PAGE NEXT PAGE RETURN TO GAME


Abimenüü 3

**DEMO**

**DOUBLE UP HELP**

**Double Up**

Game wins can be multiplied with the Double Up feature. Enter the Double Up feature by pressing the 'Gamble' button before collecting the win or select 'Gamble ON' mode to enter the Double Up feature automatically on every 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

Abimenüü 4

**Boonuskeerutuse Boonus**

3 LADY sümboli ilmumisel ükskõik millisel positsioonil käivitavad 10 boonuskeerutust. Boonusmängus asendab LADY sümbol kõiki sümboleid peale SCATTERi ja TOPAWARD sümbolite.

WILD asendab kõrgeima võimaliku võidu sümboleid. TOPAWARD asendab kõiki sümboleid peale SCATTER ja LADY. Boonuskeerutusi saab boonusmängu ajal veelgi võita.



Boonuskeerutused



Boonuskeerutused 2

## 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 valele värvile, siis ta kaotab ja mäng jätkub.



Duubeldamine