

## Red Chili

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 *AB* nuppu.

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

**Võidutabel**

RED CHILLI		
 <b>10000</b>  5• 500 4• 100 3• 25	 <b>50000</b>  5• 2500 4• 250 3• 50	 <b>6000</b>  5• 300 4• 75 3• 20
 <b>4000</b>  5• 200 4• 50 3• 10	 <b>10 BONUS SPINS</b>  5• 1000 4• 200 3• 40	 <b>2000</b>  5• 100 4• 25 3• 5
<small>MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS AND PLAYS</small>		
<small>1 CREDIT = 1 ct</small>		

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** **BONUS HELP**



10 BONUSPINS are won with 3, 4 or 5 SCATTER symbols on any position in main game!  
CHILLI substitutes for all symbols during Bonusspins.

---



One additional bonus spin won for each RED CHILLI symbol.

---



Play the Bonus until you have no BONUSPINS left. Additional BONUSPINS can be won during the Bonus.  
BONUSPINS are played at the same bet and number of lines as the initiating game.

 3 / 4   

Abimenüü 3





**DEMO** **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   

Abimenüü 4

**Boonuskeerutuse Boonus**

3 või enama SCATTER sümboli ilmumisel ükskõik, millisel positsioonil, võidate 10 boonuskeerutust. Boonumängus on SCATTER WILD'iks, mis asendab teisi sümboleid. Iga SCATTER'i ilmumine ekraanil pikendab boonusmängu 1 keerutuse võrra. Boonuskeerutusi saab võita ka boonusmängu ajal.



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