

Tweety Birds

Kettaid - 5

Võite loetakse vasakult paremale ja paremalt vasakule.



Põhivaade

Nupud

LIPP

Keele valimine

VÄLJU

Mängu sulgemine

INFO

Kuvatakse abimenüü, mängu ajalugu ja statistika

DUUBELDAMINE

Riskimeetod, võimaldab mängijal võitu kahekordistada

DENOMINATSIION

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

| Symbol | 5 Symbols | 4 Symbols | 3 Symbols |
|-------------|-----------|-----------|-----------|
| Red Bird | 750 | 100 | 50 |
| Parrot | 2500 | 1000 | 100 |
| Green Bird | 500 | 75 | 25 |
| Blue Bird | 250 | 50 | 20 |
| OH! BOSS | - | - | 100 |
| 5 SPINS | - | - | - |
| Yellow Bird | 150 | 25 | 10 |
| 70 | 100 | 20 | 10 |
| Wild | - | - | - |
| 9 | 50 | 20 | 10 |

MALFUNCTION voids ALL PAYS AND PLAYS | 1 CREDIT = 1 €

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

3 boonussümbolit olenemata asukohast 2., 3. või 4. kettal annab võiduks 5 boonuskeerutust. Kassi sümbol asendab kõiki teisi sümboleid.



Abimenüü 3



Abimenüü 4

Boonuskeerutuse Boonus



Boonuskeerutused

Keskmisel kettal asuv boonussümbol laiendab boonuskeerutuse boonust.

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