Hot 27

Kettaid - 3
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 *ABI* nuppu.

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

Võidutabel

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

Abimenüü 3

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