

Scarab Treasure

Kettaid - 5

Võite loetakse vasakult paremale ja paremalt vasakule.



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/muutmine
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

Treasure Bonus		
5000		
2500	350	50
3500	500	100
2000	290	70
1000	160	40
400	80	20
100	30	10
		

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

SCARAB, EYE ja ANKH sümbolid suurendavad saadud võite viies vastavas sümbolikogumis uuele tasemele. SKORPIONI ilmumine tähendab kogutud võidu kaotamist. Tühja sümboli ilmumine tähendab ei võitu ega kaotust. Kui aardeboonus ilmatakse kõik 3 sümbolikogumit, kogutakse võidusumma kokku.



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