

Par spēli

15 Armadillos ir 5 spoļu, 3 rindu un 243 variantu spēle, kurā laimestu kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Tajā ir aizstājējsimbolu atkārtotie griezieni, izvēļu uzkrājēji, bezmaksas griezieni ar pirms bezmaksas griezienu izvēļu bonusa uzlabošanas funkciju un bruņneša ķēdes funkcija.

Aizstājējsimbolu atkārtotie griezieni

Uzgriežot 1 vai vairāk aizstājējsimbolus, tiek piešķirts atkārtots grieziens, kas sākas pēc visu griezienu laimestu izmaksāšanas. Ja atkārtotajā griezienā uz spolēm nolaižas vēl viens vai vairāk aizstājējsimboli, tiek piešķirts vēl viens atkārtots grieziens.

Ja pēc visu atkārtoto griezienu pabeigšanas uz spolēm ir 3 vai vairāk aizstājējsimboli, tiek aktivizēta bruņneša ķēde.

AIZSTĀJĒJSIMBOLI parādās attiecīgi uz 2., 3. un 4. spoles.

Bezmaksas griezienus nav iespējams aktivizēt aizstājējsimbolu atkārtoto griezienu funkcijas izspēles laikā.

Bruņneša ķēde

Visi aizstājējsimboli, kas aizstājējsimbolu atkārtoto griezienu funkcijas laikā tiek nobloķēti uz ekrāna, tiek pārvērsti par bruņneša kredītu simboliem, kuriem attiecīgi tiek piešķirti nejauši kredīti. Pārējie simboli pazūd, un šīs atlikušās pozīcijas uz spolēm griežas neatkarīgi 3 ķēdes griezienus, lai mēģinātu uzgriezt papildu bruņneša kredītu simbolus. Ja atkārtotajā griezienā nolaižas vismaz 1 bruņneša kredīta simbols, ķēdes griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3. Ķēdes griezienos var nolaizties 4 dažādi bruņneša kredītu simboli:

Parastais bruņneša kredīta simbols – piešķir 1 x līdz 100 x likme

Summas bruņneša kredīta simbols – piešķir visu ekrānā redzamo [Armadillo] summu. Piemēram, ja ekrānā ir redzamas 3 bruņneša monētas [1 x likme, 1 x likme, 1 x likme], un nolaižas 1 x likme summas bruņneša kredīta simbols, summas bruņneša kredīta simbols paņem visu pārējo monētu summu (kopā 3 x likme) un pats savu vērtību (1x) un pievieno to savai sākotnējai vērtībai (1x), tādējādi par šo summas bruņneša kredīta simbolu iegūstot kopējo laimesta summu 5 x likme apmērā.

Izplatīšanās bruņneša kredīta simbols - izveido vēl 1-3 parastos bruņneša kredīta simbolus neaizņemtajās pozīcijās. Piemēram, ja ekrānā ir redzamas 3 bruņneša monētas [1 x likme, 1 x likme, 1 x likme], un nolaižas izplatīšanās bruņneša monētas kredīta simbols ar 1 x likme, 3 (nejauši izvēlēts skaits diapazonā no 1 līdz 3) jauni parastie bruņneša kredīta simboli nolaižas nejaušās pozīcijās (izņemot pozīcijas, kurās atrodas 4 ekrānā redzamās monētas) ar nejaušu vērtību 1 x likme, 5 x likme un 10 x likme (katrs piešķir nejauši izvēlētu laimestu 1 x likme līdz 50 x likme apmērā).

Izplešanās bruņneša kredīta simbols - tiek piešķirta monēta visās pozīcijās tajā pašā kolonnā, un šīs pozīcijas tiek aizpildītas ar monētām, ja tās vēl nebija aizpildītas, piešķirot nākamo lielāko džekpotu.

Pilnībā aizpildot 1, 2, 3, 4 vai visas 5 kolonnas, spēlētājam tiek piešķirts attiecīgi mini, nelielais, lielais, mega vai grandiozais džekpots. Ķēdes beigās kopā ar pārējiem monētu laimestiem tiek piešķirts tikai lielākais džekpots.

Izplatīšanās bruņneša kredīta simbols un izplešanās bruņneša kredīta simbols katras bruņneša ķēdes laikā ir savstarpēji izslēdzoši.

Papildizvēļu uzkrāšana

Katram no 5 dzīvniekiem ir atbilstošs izvēļu bonusa uzkrāšanas skaitītājs, kas līdz ar katru iegūto laimestu pavirzās uz priekšu. Sākotnēji katrā likmes līmenī ir 3 izvēles.

Dzīvnieku papildizvēļu uzkrāšanas funkcija katram likmes līmenim ir atsevišķa, un, mainot likmi, tiek atjaunoti iepriekš bonusa uzkrāšanas skaitītājā saglabātie simboli.

Spēlējot pamatspēli, katrs ar vienu no dzīvniekiem iegūtais laimests papildina attiecīgo skaitītāju. Katru reizi, kad dzīvnieka skaitītājs tiek pilnībā piepildīts, par dzīvnieku piešķirto izvēļu skaits tiek palielināts par 1, un skaitītājs tiek atiestatīts, lai krātu papildu izvēli. Sākoties bezmaksas griezieniem, spēlētājam tiek piešķirts uzkrātais izvēļu skaits par dzīvnieku, kurš tika izvēlēts pirms bezmaksas griezienu uzsākšanas. Pēc bezmaksas griezienu izspēles izvēļu skaits par attiecīgo dzīvnieku tiek atiestatīts uz 3.

Izvēļu skaitītāja maksimālā vērtība ir 10 izvēles.

Pirms bezmaksas griezienu izvēles

Pirms bezmaksas griezienu izspēles, tiek veiktas izvēles, lai saņemtu kādu no zemāk uzskaitītajām uzlabošanas bonusa balvām:

- Izmaksas uzlabojuma simbols - palielinās izvēlētā dzīvnieka izmaksas apmērs
- Papildu bloķēti dzīvnieki - izvēlētais simbols tiek bloķēts vēl 1-3 nejaušās pozīcijās
- Bloķēta dzīvnieka spole - izvēlētais simbols tiek bloķēts visās 3 pozīcijās uz spoles
- Palielināta bloķēšanas iespējamība - izvēlētajam simbolam ir lielāka iespējamība tikt bloķētam uz spolēm
- 100% bloķēšanas iespējamība - izvēlētais simbols vienmēr tiek bloķēts, kad tas nolaižas uz spolēm
- Papildu bezmaksas griezieni - tiek piešķirti vēl 1-3 bezmaksas griezieni
- +1x reizinātājs - kopējais bezmaksas griezienu reizinātājs tiek palielināts par 1; var sakrāt maksimums trīs reizinātāja izvēles, tādējādi iegūstot kopējo reizinātāju 4x apmērā
- Papildu kredīti - tiek piešķirti kredīti

Bezmaksas griezienu bonuss

Uzgrīžot 3 vai vairāk bezmaksas griezienu izkaisītos simbolus, tiek aktivizēts bezmaksas griezienu bonuss. Bezmaksas griezienu izkaisītie simboli parādās tikai pamatspēlē. Izvēlieties vienu no kolekcijām: ērgļa, panteras, aligatora, čūskas vai ūdra, lai bezmaksas griezienus sāktu ar attiecīgi 4, 5, 6, 7 vai 8 griezieniem. Sākotnējam bezmaksas griezienu skaitam tiek pievienoti papildu bezmaksas griezieni, kas tika piešķirti pirms bezmaksas griezienu izvēļu bonusā.

Katru reizi, kad izvēlētais dzīvnieks bezmaksas griezienos nolaižas uz spolēm, ir iespēja, ka tas pielips visu atlikušo bezmaksas griezienu laikā. Šī iespējamība ir lielāka, ja izvēļu bonusā uz bezmaksas griezienu bonusa laiku tika izvēlēta palielinātas pielipšanas iespējamības ieslēgšana vai garantētā simbola bloķēšanas ieslēgšana.

Turklāt bezmaksas griezienu bonusa izspēles laikā tiek piemēroti arī izmaksas uzlabojuma, papildu bloķētu simbolu, bloķētas spoles, palielinātas bloķēšanas iespējamības un garantētas simbola bloķēšanas uzlabojumi.

Bezmaksas griezienus un aizstājējsimbolu atkārtotos griezienus nav iespējams aktivizēt vienā un tajā pašā griezienā.

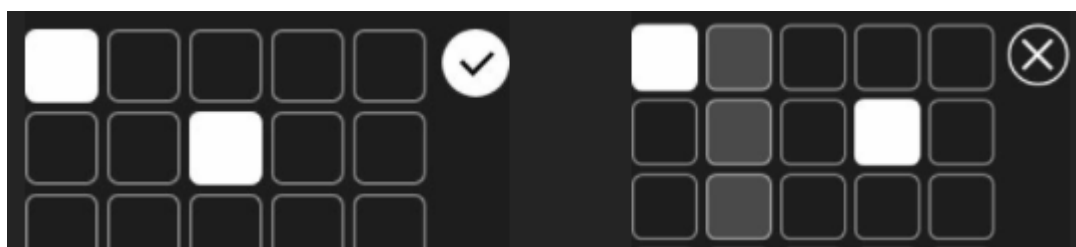
Izmaksu tabula

		Vienādi (x likme)			
		2	3	4	5
[Eagle]		1	2,5	5	10
[Panther]		0	2	3	5
[Crocodile]		0	1,5	2,5	4
[Snake]		0	1,25	2	3,5
[Otter]		0	1	1,5	3
A		0	0,5	1	2
K		0	0,4	0,9	1,8
Q		0	0,4	0,8	1,6
J		0	0,3	0,7	1,4
10		0	0,3	0,6	1,2
[Free Spins]		0	2	10	50

		Vienādi (x likme)			
		2	3	4	5
[Boost Eagle]		2	5	10	30
[Boost Panther]		0	4	6	15
[Boost Crocodile]		0	3	5	12
[Boost Snake]		0	2,5	4	10,5
[Boost Otter]		0	2	3	9

[Wild] aizstāj visus simbolus, izņemot [Free Spins Bonus]

Spēlē ir 243 laimestu varianti



Varianta laimestu veido vienādi simboli, kas izkārtājušies virzienā no kreisās puses uz labo, neatkarīgi no tā, vai tie ir novietoti rindā.

Ja kolonnā trūkst simbola virzienā no kreisās puses uz labo, turpmākie vienādie simboli netiek skaitīti kā daļa no iespējamā laimesta par attiecīgo simbolu.

Vienlaicīgi vai sakrītoši laimesti uz dažādiem laimestu variantiem tiek summēti.

Laimests tiek piešķirts tikai par katra uzvaroša laimesta varianta garāko kombināciju.

Izkaisītā simbola laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi.

Bezmaksas griezienu laimesti tiek aprēķināti, izmantojot pirms ieiešanas bezmaksas griezienu režīmā izmantoto likmes lielumu.

Spēle tiek spēlēta ar 20 kredītiem. Faktiskā izmaksa ir vienāda ar dinamiskajā izmaksu tabulā norādīto katra laimētā laimestu varianta vērtību kopsummu.

Bezmaksas griezienu simbols darbojas kā izkaisītais simbols.

Izkaisīto simbolu laimesti tiek pieskaitīti variantu laimestiem.

Izkaisītie simboli piešķir laimestu, atrodoties jebkurā vietā uz spolēm.

Bezmaksas griezienus nevar aktivizēt atkārtoti.

Spēles RTP

Spēles teorētiskais RTP ir 94,7 %