

## Par spēli

Armadillo Goes West ir 4 rindu un 5 spoļu spēle ar 25 fiksētām līnijām, kurā laimestu kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Tajā ir dažādas nejaušas funkcijas, bezmaksas griezienu bonuss, taciņas bonuss un galvenais balvu fonds.

Faktiskā izmaksa ir vienāda ar dinamiskajā izmaksu tabulā norādīto katras laimētās līnijas vērtību kopsummu. Vienlaicīgi vai sakrītoši laimesti tiek summēti.

Visi laimesti tiek iegūti tikai uz līnijām, izņemot par bonusa izkaisītajiem un bezmaksas griezienu izkaisītajiem simboliem, kuri piešķir bonusu, ja 3 vai vairāk vienādi izkaisītie simboli tiek uzgriezti jebkurā vietā uz spolēm.

## Aizstājēj simbols

Aizstājēj simbols aizstāj visus simbolus, izņemot [Bonus Scatter] un [Free Spin Scatter].

Par katru līniju tiek izmaksāta garākā laimējošā kombinācija.

## Nejaušas funkcijas

Katra griezienu sākumā ir iespējams aktivizēt kādu no zemāk minētajām funkcijām, pirms spoles pārstāj griezties:

- Nejauši aizstājēj simboli – nejaušas pozīcijas uz spolēm tiek aizstātas ar aizstājēj simboliem. Par katru aktivizāciju var tikt piešķirti 1 līdz 4 aizstājēj simboli.
- Aizstājēj simbolu spole – katra pozīcija uz nejauši izvēlētām spolēm tiek aizstāta ar aizstājēj simboliem. Par katru aktivizāciju var tikt piešķirtas 1 līdz 3 aizstājēj simbolu spoles.
- Milzu spoles - nejauši izvēlētas blakus esošas spoles saplūst, izveidojot lielāku spoli. Saplūdušās spoles uz spolēm uzgriež lielākus attēlus. Pēc spoļu apstāšanās nosakot laimestus uz līnijām, katra lielākā attēla pozīcija uz spolēm tiek uzskatīta par atsevišķu 1x1 simbolu uz spolēm. Saplūdušās spoles funkcijas laikā var izveidot 2x2, 3x3 vai 4x4 lielus simbolus.
- Nejaušs reizinātājs – griezienu sākumā tiek parādīts nejaušs reizinātājs 2x, 3x, 4x vai 5x apmērā, kas tiek piemērots visiem līnijas laimestiem.

Papildu tam pēc katra spoļu griezienu var tikt aktivizētas šādas funkcijas:

- Simbolu paaugstināšana - visi nejauši izvēlēti zemas vērtības simbola gadījumi, kas ir redzami uz spolēm, tiek paaugstināti uz nejauši izvēlētu augstākas vērtības simbolu. Paaugstināto simbolu skaits ir vienāds ar uz spolēm redzamo izvēlētu zemākas vērtības simbolu skaitu. Piemēram, ja izvēlētais zemākas vērtības simbols ir pīķis, un ekrānā ir redzami 4 pīķi, tiek paaugstināti 4 simboli.
- Atkārtots laimests – laimējošs grieziens tiek atkārtots bez maksas 2 līdz 5 reizes.
- Tūlītējs laimests - piešķir nejaušu kredītu skaitu 1x līdz 100x apmērā.

Nejaušās funkcijas netiek piemērotas papildu bezmaksas griezieniem, aizstājēj simboliem un bonusa simboliem. Nejaušie aizstājēj simboli nepārklāj spēles paneli esošos bonusa un izkaisītos simbolus.

Nejaušos aizstājēj simbolus nevar novietot uz aizstājēj simboliem, izkaisītajiem un bonusa simboliem.

Aizstājējsimbolu spoli un milzu spoles nevar piešķirt griezienā, kurā tiek aktivizēts taciņas bonuss vai bezmaksas griezienu bonuss.

Atkārtota laimesta funkcija nevar notikt tanī pat brīdī, kad tiek aktivizēts bezmaksas griezienu vai taciņas bonuss.

Taciņas bonuss

3 vai vairāk [Bonus Scatter] aktivizē taciņas bonusu. Uzgriežot bonusa izkaisītos simbolus, netiek piešķirta pamatspēles izmaksa.

Taciņas bonusa laikā mūsu bruņnesis atrodas spēles galda sākumā. Uz tā ir redzama taciņa, un uz katra lauciņa ir balva, funkcija vai čūska. Pistole tiek atkārtoti uzlādēta ar nejaušu ložu skaitu no 1 līdz 6, kas atbilst lauciņu skaitam, par kādu bruņnesis pārvietojas pa labi, atkal un atkal piezemējoties taciņas lauciņiem tāpat kā galda spēlē. Pēc katra nejaušā gājiena 1 līdz 6 lauciņus uz priekšu spēlētājam tiek piešķirts apstāšanās vietā redzamais objekts. Šis process turpinās, līdz spēlētājs apstājas uz čūskas ar 0 atlikušām sirsniņām. Savukārt, ja spēlētājam izdodas nokļūt līdz takas beigām, viņš saņem balvu fondu 2000x apmērā, kuru piešķirot, vienlaikus beidzas arī bonuss. Bruņnesis sāk ar 0 dzīvībām. Taciņas lauciņos ir šādi objekti:

- [Coins] – piešķir uz lauciņa redzamo kredītu skaitu. Kredītu skaits ir diapazonā no 1x - 200x, un to var divkāršot uz 2x - 400x, apstājoties uz [Double] lauciņa.
- [Double] - divkāršo visu uz spēles laukuma esošos kredītu skaitu, tostarp balvu fondu.
- [Forward x Spaces] – spēlētājs tiek pārvirzīts uz priekšu par nejauši izvēlētu lauciņu skaitu no 1 līdz 6. Spēlētājam tiek piešķirts objekts, uz kura tas nejauši apstājas, tajā skaitā čūskas simbols, kas var pārtraukt bonusu.
- [Back x Spaces] – spēlētājs tiek pārvirzīts atpakaļ nejauši izvēlētu lauciņu skaitu no 1 līdz 6. Spēlētājam tiek piešķirts objekts, uz kura tas nejauši apstājas, tajā skaitā čūskas simbols, kas var pārtraukt bonusu.
- [Spin Upgrade] – lauciņu skaits, kuru bruņnesis pārvietojas atlikušajā taciņas bonusa laikā, ir 2 reizes lielāks par katrā piegājienā izšauto ložu skaitu.
- [Heart] – spēlētājam tiek piešķirta papildu sirsniņa. Spēlētājs sāk bonusu ar 0 sirsniņām, un, ja bruņnesis apstājas uz čūskas, tiek izmantota viena sirsniņa, un bruņnesis turpina bonusu. Ja bruņnesis apstājas uz čūskas, un viņam nav nevienas sirsniņas, bonuss beidzas.
- [Sonic Roll] – nākamā ložu uzlāde pēc apstāšanās uz šī objekta piešķir visas balvas. Piemēram, ja pistole tiek uzlādēta ar 5 lodēm, tiek iegūtas visas 5 balvas, ne tikai tā viena, kas atrodas 5 lauciņus tālāk. Skaņas metiena priekšā nav čūskas, tāpēc skaņas metiena rezultātā čūska nekad neizraisa bonusa beigas.
- [Award all credits] - piešķir visas [Sheriff Coins], kas atrodas 1, 2 vai 3 lauciņus tālāk no šī objekta. Nejaušais diapazons apmērs no 1 līdz 3, apstājoties uz šī objekta, tiek noteikts pēc nejaušības principa, izmantojot svērto tabulu.
- [Trail Prizepot] – taciņas iziešanas balva 2000 x likme apmērā, kas tiek piešķirta, nonākot taciņas beigās. Laimesta apmērs var tikt arī divkāršots uz 4000x, apstājoties uz [double] objekta.
- [Snake] – apstājoties uz čūskas, bonuss beidzas, ja vien bruņnesim nav sirsniņas, jo šādā gadījumā sakrātā sirsniņa tiek zaudēta, un taciņas bonuss turpinās.

Taciņas bonusa laimesti tiek piešķirti atbilstoši likmes lielumam, kāds bija iestatīts, pirms ieiešanas bezmaksas griezienu režīmā.

Taciņas bonusu nevar aktivizēt atkārtoti.

## Funkciju kombinācijas bezmaksas griezieni

3 vai vairāk [Free Spin Scatter] simboli aktivizē funkciju kombinācijas bezmaksas griezienus.

Tiek izspēlētas 3 bezmaksas spēles. Katras bezmaksas spēles laikā katrā griezienā tiek garantēta nejauša funkcija. Vienā un tajā pašā griezienā ir ļoti liela iespēja aktivizēt vairākas funkcijas.

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

Par bezmaksas griezienu izkaisīto simbolu uzgriešanu izmaksa netiek piešķirta, tie aktivizē tikai bezmaksas griezienu bonusu. Bezmaksas griezienu bonusu nevar aktivizēt atkārtoti.

## Zelta likme

Nospiediet uz [Golden Bet], lai pamatspēlē palielinātu iespējamību aktivizēt nejaušas funkcijas apmaiņā pret papildu likmi, kas ir vienāda ar 60% no jau uzliktās likmes lieluma.

## Bonusa pirkšana

Nospiediet [Buy Bonus] pogu, lai atvērtu bonusa pirkšanas apstiprinājuma ekrānu. Izvēlieties bonusa likmi un nospiediet [Buy], lai apstiprinātu likmi 42 x likme apmērā un automātiski nonāktu taciņas bonusā. Bonusa pirkšanas RTP ir 94,47% Pirkšanas funkcija var nebūt pieejama visos tirgos.

## RTP

Ja netiek izmantota zelta likme, regulārās spēles teorētiskais RTP ir 94,47%. Izmantojot zelta likmi, spēles teorētiskais RTP ir 94,49%