

Godly Riches

Kirjeldus

- Mäng on **5 RULLIKUGA** videoslot, mis on **3 REAGA** ja kus on wild sümbolite asendused ja tasuta keerutuste voorud.
- Tagasimakse mängijale (**RTP**): **94.481**.
- Volatiilsus: Madal-Keskmine

Sümbolid

- Mängus on **15** sümbolit: **6** kõrgelt maksvat, **5** madalalt maksvat, **WILDx2**, **WILDx4**, **BONUS** ja **SCATTER**.
- **MAKSETABEL** näitab kõiki võimalikke võitvate **SÜMBOLITE** jadasid.
- **MAKSETABEL** määrab võidu väljamakse **SÜMBOLI** esinemise kohta.
- **WILD** asendab kõiki sümboleid, välja arvatud **BONUS**, **SCATTER** ja **CHARACTERS**.
- **WILDx2** sümbolid võivad ilmuda rullikutel **1, 2, 4, 5**.
- **TASUTA KEERUTUSTES**, **WILDx2** sümbolid ilmuvad rullikutel **1, 2, 4, 5**.
- **WILDx4** sümbolid võivad ilmuda rullikutel **3**.
- **TASUTA KEERUTUSTES**, **WILDx4** sümbolid ilmuvad rullikutel **3**.
- **SCATTER** maksab ükskõik kuhu rullikutele maandumisel vastavalt **MAKSETABELILE**.
- **5 SCATTER** ühes voorus annab **5 TASUTA KEERUTUSED**.
- **4 SCATTER** ühes voorus annab **5 TASUTA KEERUTUSED**.
- **3 SCATTER** ühes voorus annab **5 TASUTA KEERUTUSED**.
- **SCATTER** sümbolid võivad ilmuda rullikutel **1, 2, 3, 4, 5**.
- **TASUTA KEERUTUSTES**, **SCATTER** sümbolid ilmuvad rullikutel **1, 2, 3, 4, 5**.
- **BOONUS**-sümbolid võivad ilmuda rullikutel **1, 2, 3, 4, 5**.
- **TASUTA KEERUTUSTES**, **BOONUS**-sümbolid ilmuvad rullikutel **1, 2, 3, 4, 5**.

Väljamaksed

- Mängul on **20 LIINI**. Mängija panustab alati kõigile **LIINIDELE**.
- **LINE** maksab **VASAKULT PAREMALE** ja **PAREMALT VASAKULE**.
- **KOGUPANUS** arvutatakse **LIINID x PANUSE TASE**.
- **LIINI PANUS** on võrdne **PANUSE TASEMEGA**.
- **LIINI** võidud on võrdsed sümboli esinemiste väljamaksega **MAKSETABELIS**, korrutatud **PANUSE TASEMEGA**.

- **SCATTER** võidud on võrdsed sümboli esinemiste väljamaksega **MAKSETABELIS**, korrutatud **KOGUPANUSEGA**.
- **BOONUS** võidud on võrdsed **BOONUS** mängu väljamaksega.
- Kui **BOONUS** käivitab rohkem kui **1 RIDA**, korrutatakse **BOONUS** võidud **BOONUS** mängu käivitanud **RIDA** de arvuga.
- Kui võidud langevad kokku samal **LIINIL**, makstakse ainult kõrgeim võit.
- Kui kokku langevate võitude hulgas samal **LIINIL** on võit mis maksab sama suuruse koos **WILD** asendusega eelistatakse viimast.
- Kui **BOONUSSümbolid** ilmuvad **LINE**, mis maksab mõlemas suunas, käivitub **BOONUS** üks kord ja **BOONUS** võidud kahekordistatakse.
- **WILDx2** sümbolid duubeldavad iga **LIINI** võidud.
- **WILDx4** sümbolid neljakordistavad iga **LIINI** võidud.
- Kui kaks või rohkem **WILD** sümbolit ilmub võitval **LIINIL**, siis vastavad **WILD** kordajad korrutatakse.
- Samaaegsed võidud erinevatelt **LIINIDELT** liidetakse kokku **KOGUVÕIDUKS**.
- Samaaegsed võidud erinevatelt **LIINIDELT** kuvatakse järjest, tuues iga **LIIN** esile.

Tasuta keerutused

- **TASUTA KEERUTUSTES** on kõik võidud kahekordsed.
- **TASUTA KEERUTUSTES, 5 SCATTERIT** ühes voorus annab **5** täiendavat **TASUTA KEERUTUST**.
- **TASUTA KEERUTUSTES, 4 SCATTERIT** ühes voorus annab **5** täiendavat **TASUTA KEERUTUST**.
- **TASUTA KEERUTUSTES, 3 SCATTERIT** ühes voorus annab **5** täiendavat **TASUTA KEERUTUST**.
- **TASUTA KEERUTUSTE** ajal asendab sümbol **WILD** kõiki sümboleid, välja arvatud **BONUS** ja **SCATTER**.
- Kokku täiendavad **TASUTA KEERUTUSED** on piiratud **60** vooriga.
- **TASUTA KEERUTUSTE** lõpus kuvatakse kokku tasuta keerutuste võit.
- **TASUTA KEERUTUSED** ja **SUUR VÕIT** võidakse käivitada samas voorus.
- Kui see juhtub mängitakse **SUUR VÕIT** enne ja seejärel **TASUTA KEERUTUSED**.

Bonus Game

- Kui reale tekib vähemalt **3 BOONUSSümbolist** koosnev võidukombinatsioon, käivitub **BOONUSMÄNG**.
- Kui **BOONUS** on käivitanud, antakse **2–4** valikut.
- Vali rikkuste kogumiseks soovitud arv paate.

Raha tulp (üleval)

- **SALDO** väljal kuvatakse panustamiseks saadaolev raha vastavas valuutas.

- **VÕIT** väli näitab **KOGUVÕITU** viimases voorus vastavas valuutas.
- **PANUS** väli näitab hetke panust vastavas valuutas.

Info tulp (all)

- **KELL** väli näitab süsteemi kella.
- **AUTOMAATMÄNGU** ajal **JÄÄNUD KEERUTUSI** väljal kuvatakse järelejäänud keerutuste arv.
- **MÄNGU NIMI** väljal näidatakse mängu nime.

Sõnumi tulp (all)

- Mängides **OMA LÕBUKS** kuvatakse teatis regulaarsete ajavahemike järel.
- Mängides **RAHA EEST** kuvatakse teatis regulaarsete ajavahemike järel.
- Enne **TASUTA KEERUTUST** kuvatakse antud keerutuste arv.
- **TASUTA KEERUTUSTES** kuvatakse järelejäänud voorude arv ja kogunenud võidud.

Nupud

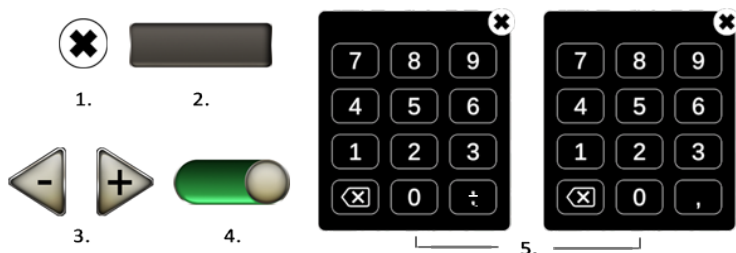


- 1 **HELI NUPP SEES** heliefektid ja taustamuusika on **SEES**.
- 2 **HELI NUPP VÄLJAS** heliefektid ja taustamuusika on **VÄLJAS**.
- 3 **MENÜÜ NUPP** avab abi ja seadete leheloendi.
- 4 **AUTOMAATMÄNGU NUPP** avab abi ja seadete leheloendi ja valib **AUTOMAATMÄNGU KONFIGURATSIOONI** lehe.
- 5 **ALUSTA AUTOMAATMÄNGU NUPP** on näha kui mängijal on lubatud alustada **AUTOMAATMÄNGU**.
- 6 **PEATA AUTOMAATMÄNGU NUPP** on näha kui mängijal on lubatud tühistada **AUTOMAATMÄNG**.
- 7 **PANUSE NUPP** avab abi ja seadete leheloendi ja valib **PANUSE KONFIGURATSIOONI** lehe.
- 8 **KEERUTAMISE NUPP** alustab uue keerutuse.
- 9 **KIIRE PEATAMISE NUPP** aktiveeritakse keerutamise ajal, kui on lubatud kohene seiskamine.

Sõltuvalt mängu hetkeseisust on nupud lubatud või keelatud.

- Nuppude nähtavus sõltub operaatori ja jurisdiktsiooni nõuetest.

Leheloendi elemendid



- 1 **SULGEMISE NUPP** sulgeb leheloendi või numbriklahvistiku.
- 2 **KONTROLLI MUUTMINE** salvestab mängija numbri või aja sisendi.
- 3 **VAHEMIKU KONTROLL** on **KONTROLLI MUUTMISE** sisestusabiline numbriliste väärtuste suurendamiseks/vähendamiseks.
- 4 **KONTROLLIVAADE** lülitab mängufunktsiooni **SISSE** või **VÄLJA**.
- 5 **NUMBRIKLAHVISTIK** on **KONTROLLI MUUTMISE** sisestusabiline numbriliste ja aja väärtuste suurendamiseks/vähendamiseks.

Panuse konfiguratsioonileht

- Panuse konfiguratsioonileht võimaldab mängijal kohandada **KOGUPANUST**.
- **RAHA** väli kuvab **KOGUPANUSE** summa vastavas valuutas.
- **PANUSE TASE** teeb sammud läbi saadaval **PANUSE TASEMETE** ja arvutab ümber **KOGUPANUSE**.
- **MAX PANUS NUPP** seab maksimaalse **PANUSE TASEME** a arvutab ümber **KOGUPANUSE**.
- Panuse konfiguratsiooni ajal **KOGUPANUSE** arvutus ignoreerib mängija hetke **SALDOT**.

Automaatmängu konfiguratsioonileht

- Automaatmängu konfiguratsioonileht võimaldab mängijal konfigureerida **AUTOMAATMÄNGU** valikuid.
- **AUTOMAATMÄNGU** funktsioon siseneb antud panuse puhul automaatsesse keerutamise tsükklisse mängija määratud **KEERUTUSTE ARVUGA**.
- **KEERUTUSTE ARVU** vahemiku juhtimine liigub läbi saadaoleva arvu keerutuste ja määrab maksimum **AUTOMAATMÄNGU** keerutused.
- **PEATA IGA VÕIDU KORRAL** peatab **AUTOMAATMÄNGU** iga võidu puhul.
- **PEATA RAHA KAOTUSE KORRAL** peatab **AUTOMAATMÄNGU** peale **SALDO** vähenemist vastavas valuutas määratud summa võrra.
- **PEATA TEATUD AJAL** peatab **AUTOMAATMÄNGU** kui määratud aeg on saavutatud.

- **PEATA RAHA VÕIDU KORRAL** peatab **AUTOMAATMÄNGU** kui **KOGUVÕIT** vastavas valuutas on suurem või võrdne määratud summast.
- **START NUPP** alustab **AUTOMAATMÄNGU** konfigureeritud valikutega.
- Automaatmängu konfiguratsioonilehe nähtavus sõltub operaatori ja jurisdiktsiooni nõuetest.
- Valikute nähtavus sõltub operaatori ja jurisdiktsiooni nõuetest.
- Mõnes jurisdiktsioonis võidakse nõuda teatud valikute määramist.
- Ühenduse katkestamine **AUTOMAATMÄNGU** mängimise ajal lähtestab valikud mängu uuesti laadimisel vaikeväärtustele.

Valikute leht

- Valikute konfiguratsioonileht võimaldab mängijal pääseda juurde mänguseadetele ja vastutustundliku mängimise valikutele.
- **LIIGU TÄISEKRAANI** liigub täisekraani režiimi, pole saadaval iOS seadmetes.
- **LUBA HELIEFEKTID** liigub mängu tegevuse heliefektidesse.
- **LUBA MUUSIKA** liigub mängu taustamuusikasse.
- **REAALSUSE KONTROLI AEG** 24-tunnises vormingus, hoiatab mängijat, et ta mängust väljuks kui **KELL** jõuab määratud ajani.
- **REAALSUSE KONTROLI INTERVALL TUND:MINUTIT** formaadis, hoiatab mängijat regulaarsete ajavahemike järel mängust väljuma.
- **REAALSUSE KONTROLI AEG** ja **REAALSUSE KONTROLI INTERVALL** loetakse **REAALSUSE KONTROLI TEADETEKS**.
- **REAALSUSE KONTROLI TEATED** tuleb tühistamiseks teadvustada
- **REAALSUSE KONTROLI TEATED** lähtestavad **AUTOMAATMÄNGU KOKKU KEERUTUSED**.
- **REAALSUSE KONTROLI TEATED** kuvatakse pärast võiduanimatsioonide esitamist mängijale.
- **LUBA KIIRKEERUTUSED** liigub kiirkeerutuse režiimi.
- Ülaloodud valikute saadavus sõltub operaatori nõuetest ja tingimustest.

Fuajee leht

- **VÄLJU FUAJEESSE NUPP** sulgeb mängu ja suunab fuajeesse.
- **AVA AJALUGU NUPP** avab mängu ajalugu.
- **AVA RAHAKOTT NUPP** suunab kassasse.
- **LAE MÄNG NUPP** laeb uuesti mängu.
- Ülaloodud valikute saadavus sõltub operaatori nõuetest ja tingimustest.

Täiendav informatsioon

- Mõned funktsioonid ei pruugi olla saadaval, kui mängida **OMA LÕBUKS**.
- **OMA LÕBUKS** mängimise puhul iga mis tahes võrguühenduse tõrge lõpetab mängu **LÕPETAMATA VOORUNA**.

- **LÕPETAMATA VOORU** puhul jätkub mäng sellest voorust mängu uuesti laadimisel.
- Taastamisele ja aegumisele **LÕPETAMATA VOORUDE** puhul kehtivad operaatori tingimused.
- Mängija sessiooni aegumisel peab mängija uuesti sisse logima.
- Mängija sessiooni aegumisele kehtivad operaatori nõuded ja tingimused.
- Operaatori tingimused on saadaval operaatori veebilehel.
- **IGA RIKE TÜHISTAB KÕIK VÄLJAMAKSED JA VÕIDUD.**
- Seda abi lehte värskendati viimati: **12 September 2023 13:16:39**