

SO WIRD GESPIELT:

- Wählen Sie ein Einsatz-Level aus.
- Drehen Sie die Walzen durch:
 - Spin-Button klicken/antippen.
 - Leertaste drücken/antippen (nur im Desktop-Modus).
 - Mithilfe des AutoPlay-Menüs eine festgelegte Anzahl an Spins starten.

Während sich die Walzen drehen, können Sie sie schneller anhalten, indem Sie wieder auf den Spin-Button drücken. Die Option Schnelles Spiel steigert die Geschwindigkeit der Walzendrehungen, um dann die Ergebnisse schneller anzuzeigen, ohne sie dabei zu verändern. Aktivieren/Deaktivieren Sie Schnelles Spiel in den Einstellungen. Einige dieser Einstellungen sind unter Umständen in Ihrem aktuellen Spiel nicht verfügbar. Alle Wetten und Auszahlungen erfolgen in der Währung des Benutzers.

AUTOPLAY-EINSTELLUNGEN

Hier können Sie Ihre bevorzugten AutoPlay-Optionen auswählen.

- Mehr über die AutoPlay-Optionen erfahren:
 - Die AutoPlay-Optionen unterscheiden sich von Spiel zu Spiel. Ihr Spiel bietet unter Umständen nicht alle diese Optionen an. AutoPlay ist in bestimmten Märkten unter Umständen nicht verfügbar.
 - AutoPlay erlaubt Ihnen, eine festgelegte Anzahl an aufeinanderfolgenden Runden automatisch spielen zu können, ohne in Ihr Spiel eingreifen zu müssen.
 - AutoPlay wird mit dem letzten Einsatzwert, den Sie ausgewählt haben, oder mit dem Standard-Einsatzwert des jeweiligen Casinos gespielt.
 - Für jedes Spiel gibt es unterschiedliche AutoPlay-Optionen. Einige davon sind in Ihrem aktuellen Spiel unter Umständen nicht verfügbar.
 - Die Anzahl der in Ihrer AutoPlay-Sitzung verbleibenden Spins werden im Spiel angezeigt.
 - Autoplay wird angehalten, wenn die Free Spins ausgelöst werden.

AutoPlay-Optionen

Anzahl an Spins

Legen Sie die Anzahl der Spins fest, die Sie spielen wollen.

Bei jedem Gewinn anhalten

Sitzung wird angehalten, wenn Sie bei einem Spin gewonnen haben.

Einzelgewinnlimit

Sitzung wird angehalten, wenn der Gewinn einem ausgewählten Betrag entspricht oder ihn übersteigt.

Gewinnlimit

Sitzung wird angehalten, wenn Ihr Guthaben ansteigt und einem ausgewählten Betrag entspricht oder ihn übersteigt.

Verlustlimit

Sitzung wird angehalten, wenn Ihr Guthaben sinkt und einem ausgewählten Betrag entspricht oder ihn unterschreitet.

- AutoPlay starten:
 - AutoPlay-Button anklicken/antippen. Dadurch wird ein Einstellungen-Dialogfenster geöffnet, das es Ihnen ermöglicht, die Anzahl an Spins auszuwählen, die Sie spielen wollen, und die Stop-Einstellungen anzupassen.
 - Ihre AutoPlay-Einstellungen anklicken/antippen.
 - Auf Bestätigen klicken/tippen, um AutoPlay zu starten. Dadurch wird die AutoPlay-Sitzung gestartet und diese geht so lange weiter, bis die von Ihnen festgelegten Spins abgeschlossen sind oder Sie den Stop-Button anklicken/antippen.
 - Stop-Button anklicken/antippen, um AutoPlay zu beenden. Wenn Sie diesen Button anklicken/antippen, werden die Ergebnisse des aktuellen Spins nicht davon beeinflusst.

ÜBER DAS SPIEL

Treble Riches ist ein Spiel mit 5 Walzen und 3 Reihen, das 5 Gewinnlinien, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** und die **PENALTY KICK RESPINS** mit **FIRE BALL**, **NOVA BALL** und **LIGHTNING BALL** bietet.

Die theoretische durchschnittliche Auszahlungsquote an den Spieler (RTP) für dieses Spiel beträgt 96.04%. Der RTP wurde durch die Simulation von 50000000000 Spielrunden berechnet.

Gewinne auf Gewinnlinien zahlen nacheinander von links nach rechts.

Nur der höchste Gewinn pro Gewinnlinie wird ausgezahlt.

Gewinne auf verschiedenen Gewinnlinien werden addiert.

Gewinnkombinationen und Auszahlungen erfolgen gemäß der Auszahlungstabelle. Alle Gewinnlinien und Gewinnkombinationen im Spiel werden in der Auszahlungstabelle angezeigt.

Die Auszahlungstabelle spiegelt die aktuelle Einsatzkonfiguration wider und ändert sich entsprechend dem jeweiligen Einsatz.

Alle Einsätze und Auszahlungen erfolgen in Währung. Auszahlungen basieren auf dem jeweiligen Einsatz.

SPEZIALSYMBOL

Das **WILD**-Symbol kann in der Basisrunde auf den Walzen 2-5 erscheinen.

Das **WILD**-Symbol ersetzt alle regulären Symbole bei der Gewinnbewertung.

Das **COIN**-Symbol kann auf jeder Walze erscheinen.

COIN-Symbole nehmen zufällige Preise zwischen 0,5x und 10x (Einsatzwert) an.

Das **COIN**-Symbol ist ein Scatter-Symbol.

Das **Jackpot COIN**-Symbol kann auf jeder Walze erscheinen.

Jackpot COIN-Symbolpreise sind in der Gewinnleiter sichtbar und reichen von **MINI 25x**, **MINOR 50x**, **MAJOR 150x** (Einsatzwert).

Das **Jackpot COIN**-Symbol ist ein Scatter-Symbol.

Jackpot COINS nehmen an der Feature-Aktivierung und der Bewertung der vollen Reihe auf die gleiche Weise wie das **COIN**-Symbol teil.

Das **COLLECT**-Symbol kann auf jeder Walze erscheinen.

Das **COLLECT**-Symbol kann nur im **PENALTY KICK RESPINS** aktiviert werden.

Das **COLLECT**-Symbol sammelt einmalig alle anderen **COINS**- und **COLLECT**-Werte auf den Walzen ein.

Gesammelte Werte werden zuerst mit jedem Positionsmultiplikator multipliziert, der sich an ihren jeweiligen Positionen befindet.

Jedes **COLLECT**-Symbol, das sich in der Basisrunde auf den Walzen befindet, wird sofort aktiviert, wenn das **PENALTY KICK RESPINS** betreten wird.

Jedes **COLLECTS**-Symbol, das während **PENALTY KICK RESPINS** landet, wird am Ende des Spins aktiviert.

Das **MULTIPLIER**-Symbol kann während des **PENALTY KICK RESPINS** erscheinen.

MULTIPLIER-Symbole nehmen zufällige Werte zwischen x2, x3, x4 und x5 an.

Wenn es zum ersten Mal auf einer Position landet, setzt das **MULTIPLIER**-Symbol den Positionsmultiplikator dieser Position auf den **MULTIPLIER**-Wert.

Wenn es auf einer Position mit einem Positionsmultiplikator landet, der bereits über 1 liegt, wird der **MULTIPLIER**-Wert zum bestehenden Positionsmultiplikator dieser Position hinzugefügt.

Der durch **MULTIPLIERS** angesammelte Positionsmultiplikator multipliziert den Preiswert jedes **COIN**- oder **COLLECT**-Symbols an seiner Position während des **PENALTY KICK RESPINS**.

Das **BLANK**-Symbol kann während des **PENALTY KICK RESPINS** erscheinen und zeigt an, dass der Spin dieser Position keinen Gewinn erbracht hat.

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

Der **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** kann erscheinen, wenn zwischen 1 und 5 COINS und/oder **COLLECT**-Symbole im Basisspiel auf den Walzen landen.

Der **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** fügt bis zu 1 **COLLECT**, bis zu 3 **MULTIPLIERS** und bis zu 9 **COINS** zu den Walzen hinzu.

Der **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** wird immer genügend **COINS** und **COLLECTS** hinzufügen, um den **PENALTY KICK RESPINS** zu gewähren.

Die Chance, den **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** zu aktivieren, ist unabhängig von der Größe des Goldkugelstapels.

PENALTY KICK RESPINS

Das **PENALTY KICK RESPINS** wird ausgelöst, indem insgesamt sechs (6) oder mehr **COINS** und/oder **COLLECT**-Symbole im Basisspiel landen.

COINS und **COLLECTS** aus dem Basisspiel werden beim Eintritt in das Feature in das **PENALTY KICK RESPINS** übertragen.

Drei (3) Spins werden vergeben.

PENALTY KICK RESPINS starten mit 3 Reihen und können maximal 5 Reihen hoch werden.

Das Landen eines **COIN**, **COLLECT** oder **MULTIPLIER** setzt den **PENALTY KICK RESPINS**-Zähler auf drei (3) zurück.

Während des **PENALTY KICK RESPINS** werden **COINS** und **COLLECTS**, die landen, an ihren Positionen fixiert. Eine Reihe ist gefüllt, wenn alle 5 Positionen in der Reihe mit **COINS** und/oder **COLLECTS** fixiert sind. **MULTIPLIERS** tragen nicht zum Füllen einer Reihe bei.

PENALTY-Features sind die **FIRE BALL**, **NOVA BALL** und **LIGHTNING BALL**.

1 Reihe gefüllt: Erweitert die Walzen um 1 Reihe und gewinnt den **BRONZE CUP**, der 1 **PENALTY**-Feature vergibt.

2 Reihen gefüllt: Erweitert die Walzen um 1 Reihe.

3 Reihen gefüllt: Gewinnt den **SILVER CUP**, der 1 **PENALTY**-Feature vergibt.

4 Reihen gefüllt: Keine Wirkung.

5 Reihen gefüllt: Gewinnt den **GOLD CUP**. Vergibt 2 **PENALTY**-Features und den **GRAND 5000x** (mal Einsatzwert) Preis.

Nachdem alle Spins abgeschlossen sind, werden alle **COIN** und **COLLECT**-Symbole auf den Walzen mit ihrem jeweiligen Positionsmultiplikator - falls vorhanden - multipliziert und ausgezahlt.

FIRE BALL FUNKTION

Die **FIRE BALL** hat die Chance, ausgelöst zu werden, wenn ein **CUP** in **PENALTY KICK RESPINS** gewonnen wird.

Die **FIRE BALL** zielt auf ein niedrig zahlendes **COIN** und wertet es auf einen höheren Wert im Bereich von 10x, **MINI** 25x, **MINOR** 50x oder **MAJOR** 150x auf.

LIGHTNING BALL FUNKTION

Die **LIGHTNING BALL** hat eine Chance, ausgelöst zu werden, wenn ein **CUP** in **PENALTY KICK RESPINS** gewonnen wird.

Die **LIGHTNING BALL** zielt auf bis zu 3 leere Positionen und fügt ihnen **MULTIPLIERS** hinzu.

Die **MULTIPLIERS** sind zufällig im Bereich von x2, x3, x4 und x5.

NOVA BALL FUNKTION

Die NOVA BALL hat eine Chance, ausgelöst zu werden, wenn ein CUP in **PENALTY KICK RESPINS** gewonnen wird.

Die NOVA BALL verbessert bis zu 4 COINS auf den Walzen mit zufälligen Werten im Bereich von 1x, 2x oder 3x (Einsatzmultiplikator).

KAUF-FUNKTION

Sie können einige Funktionen im Basisspiel kaufen.

Der Kauf von **PENALTY KICK RESPINS** kostet 75x des entsprechenden Einsatzes und startet eine Runde mit einer garantierten **PENALTY KICK RESPINS**-Aktivierung.

Der theoretische RTP (Return to Player) für den Kauf von **PENALTY KICK RESPINS** beträgt 96.13%.

Der RTP wurde durch die Simulation von 1000000000 Spielrunden berechnet.

Der Kauf von **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** kostet 100x des entsprechenden Einsatzes und startet eine Runde mit einer garantierten **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**-Aktivierung.

Der theoretische RTP (Return to Player) für den Kauf von **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** beträgt 96.23%.

Der RTP wurde durch die Simulation von 1000000000 Spielrunden berechnet.

Der Kauf von **PENALTY KICK RESPINS - 1 VOLLE REIHE** kostet 120x des entsprechenden Einsatzes und startet eine Runde mit einer garantierten **PENALTY KICK RESPINS**-Aktivierung, beginnend mit 1 voller Reihe.

1 Volle Reihe besteht aus COINS, kann jedoch Jackpot COINS und **COLLECT** enthalten.

Der theoretische RTP (Return to Player) für den Kauf von **PENALTY KICK RESPINS - 1 VOLLE REIHE** beträgt 96.15%.

Der RTP wurde durch die Simulation von 1000000000 Spielrunden berechnet.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Bei Fehlfunktionen sind alle Auszahlungen und Spiele ungültig.

Im Einklang mit fairen Spielpraktiken ist das Ergebnis jedes einzelnen Spiels völlig unabhängig.

Die Chancen, ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen, sind zu Beginn jedes Spiels immer gleich.

Die englische Version der Spielregeln hat immer Vorrang.

Unvollständige Spiele werden nach 24 Stunden automatisch gelöst. Alle Gewinne aus der automatischen Lösung werden dem Spielerkonto gutgeschrieben.