

A JÁTÉK MENETE:

- Válassz tétszintet!
- Pörgesd meg a tárcsákat:
 - A Pörgetés gombra kattintással/koppintással.
 - A szököz billentyűre kattintással/koppintással (kizárólag asztali üzemmódban).
 - Egy adott számú pörgetés megindításával az automatikus játék menüből.

Tárcsapörgetés közben a játékmenet gyors leállítása a „Pörgetés” gombra kattintva lehetséges. A „Gyorsmenet” megnöveli tárcsapörgetés sebességét, hogy a pörgetések eredménye gyorsabban jelenjen meg a képernyőn, de a pörgetések eredményére nincs hatással. Lépj be a beállítások menübe, ahol a „Gyorsmenet” mód aktiválható/deaktiválható. Előfordul, hogy a beállítások némelyike nem érhető el az éppen választott játékban. Minden fogadás és kifizetés a felhasználó pénzmemében történik.

AUTOMATIKUS LEJÁTSZÁS BEÁLLÍTÁSAI

Itt választhatod ki a Neked tetsző Automatikus Lejátszás beállításokat.

- Bővebb tudnivalók az Automatikus Lejátszás beállításokról:
 - Az Automatikus Lejátszás beállítások játékonként változnak. Az általad éppen játszott játék nem feltétlenül rendelkezik az összes beállítással. Az Automatikus Lejátszás funkció nem mindenütt érhető el.
 - Az Automatikus Lejátszás lehetővé teszi, hogy egy adott számú, egymás után következő játékot automatikusan végigjátszhass, anélkül, hogy bármit is tennél.
 - Az Automatikus Lejátszás vagy a játékos által utoljára választott tétértékkel, vagy a kaszinó alapértelmezett tétértékével játszik.
 - Minden egyes játék más-más Automatikus Lejátszás beállítással rendelkezik. Előfordul, hogy ezek némelyike nem érhető el az éppen választott játékban.
 - Az Automatikus Lejátszás menetben fennmaradó pörgetések száma a játékban megjelenítésre kerül.
 - Az Automatikus Lejátszás leáll, amint az Free Spin menetek aktiválódnak.

Automatikus Lejátszás beállítások

Pörgetések száma
A pörgetések számának beállítása.

Nyerés esetén leáll
A menet leállítása, amennyiben a játékos az adott pörgetéssel nyert.

Egyetlen nyerőlimit
A menet leállítása, amennyiben a nyeremény a választott összeggel megegyezik, vagy azt meghaladja.

Nyerőlimit
A menet leállítása, amennyiben a játékos egyenlege megnövekszik, és a választott összeggel megegyezik, vagy azt meghaladja.

Veszteséglimit
A menet leállítása, amennyiben a játékos egyenlege lecsökken, és a választott összeggel megegyezik, vagy az alá esik.

- Automatikus Lejátszás indítása:
 - Kattints/koppints az Automatikus Lejátszás gombra! Ezzel megnyílik a beállítások párbeszédpanele, és kiválaszthatod, hogy hány pörgetést kívánsz játszani, illetve beállíthatod a leállítás feltételeit.
 - Kattints/koppints az Automatikus Lejátszás beállításokra.
 - Kattints/koppints a „Rendben” gombra az Automatikus Lejátszás megindításának jóváhagyásához! Ezzel a menet megkezdődik, és addig tart, amíg az adott számú pörgetést le nem játszod, vagy a „Leállítás” gombra nem kattintasz/koppintasz.
 - Az Automatikus Lejátszás leállításához kattints/koppints a „Leállítás” gombra! A gombra kattintás/koppintás nem befolyásolja a pörgetés eredményét.

A JÁTÉKRÓL

Treble Riches egy 5 tárcsás, 3 soros játék, amely 5 nyerővonalat tartalmaz, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** és a **PENALTY KICK RESPINS FIRE BALL**, **NOVA BALL** és **LIGHTNING BALL** funkciókkal.

A játék elméleti átlagos játékos-visszatérítése (RTP) 96.04%.
A RTP értékét 50000000000 játékkör szimulálásával számították ki.

A tévonal nyeremények balról jobbra egymás után fizetnek.

Csak a legmagasabb nyeremény kerül kifizetésre tévonalanként.
A különböző tévonalakon elért nyeremények összeadódnak.

A nyerő kombinációk és kifizetések a Nyereménytábla szerint történnek. Az összes tévonal és nyerő kombináció a játékban a Nyereménytáblában található.

A Nyereménytábla tükrözi az aktuális Tét konfigurációt, és a megfelelő Tétnek megfelelően változik.
Minden Tét és kifizetés pénznemben történik. A kifizetések a megfelelő Tét alapján történnek.

KÜLÖNLEGES SZIMBÓLUMOK

A WILD szimbólum az Alapjátékban a 2-5. tárcsákon jelenhet meg.
A WILD szimbólum helyettesíti az összes normál szimbólumot a nyeremények kiértékelésénél.

A COIN szimbólum bármelyik tárcsán megjelenhet.
A COIN szimbólumok véletlenszerű nyereményeket vesznek fel, amelyek 0,5x és 10x (a tét értékének szorzata) között mozognak.
A COIN szimbólum egy scatter szimbólum.

A Jackpot COIN szimbólum bármelyik tárcsán megjelenhet.
A Jackpot COIN szimbólumok nyereményei a Nyereménylétrán láthatók, és MINI 25x, MINOR 50x, MAJOR 150x (a tét értékének szorzata) között mozognak.
A Jackpot COIN szimbólum egy scatter szimbólum.
A Jackpot COINS részt vesz a funkció aktiválásában és a teljes sor kiértékelésében ugyanúgy, mint a COIN szimbólum.

A **COLLECT** szimbólum bármelyik tárcsán megjelenhet.

A **COLLECT** szimbólum csak a **PENALTY KICK RESPINS** során aktiválható.
A **COLLECT** szimbólum egyszer összegyűjti az összes **COINS** és **COLLECT** értéket a tárcsákon.
Az összegyűjtött értékeket először megszorozzák az adott pozíciókban lévő pozíciós szorzóval.
Bármely **COLLECT** szimbólum, amely az alapjáték során a tárcsákon van, azonnal aktiválódik, amikor belép a **PENALTY KICK RESPINS**.
Bármely **COLLECTS** szimbólum, amely a **PENALTY KICK RESPINS** során jelenik meg, a pörgetés végén aktiválódik.

A **MULTIPLIER** szimbólum a **PENALTY KICK RESPINS** során jelenhet meg.
A **MULTIPLIER** szimbólumok véletlenszerű értékeket vesznek fel x2, x3, x4 és x5 között.
Amikor először jelenik meg egy pozíción, a **MULTIPLIER** szimbólum beállítja az adott pozíció pozíciós szorzóját a **MULTIPLIER** értékre.
Amikor egy olyan pozíción jelenik meg, amelynek pozíciós szorzója már 1 felett van, a **MULTIPLIER** érték hozzáadódik az adott pozíció meglévő pozíciós szorzójához.
A **MULTIPLIERS** által felhalmozott pozíciós szorzó megszorozza bármely **COIN** vagy **COLLECT** nyereményértékét az adott pozícióban a **PENALTY KICK RESPINS** során.

A **BLANK** szimbólum a **PENALTY KICK RESPINS** során jelenhet meg, és azt jelzi, hogy az adott pozíció pörgetése nem eredményezett nyereményt.

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

A **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** megjelenhet, ha 1 és 5 közötti **COINS** és/vagy **COLLECT** szimbólum landol az alapjáték tárcsáin.

A **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** hozzáad akár 1 **COLLECT**-t, akár 3 **MULTIPLIERS**-t és akár 9 **COINS**-t a tárcsákhoz.

A **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** mindig elegendő **COINS**-t és **COLLECTS**-t ad hozzá, hogy elnyerje a **PENALTY KICK RESPINS**-t.

A **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** aktiválásának esélye független az Aranygolyó Halom méretétől.

PENALTY KICK RESPINS

A(z) **PENALTY KICK RESPINS** akkor aktiválódik, ha összesen hat (6) vagy több **COINS** és/vagy **COLLECT** szimbólum jelenik meg az Alapjátékban.

Az **COINS** és **COLLECTS** az Alapjátékból átkerülnek a(z) **PENALTY KICK RESPINS** funkcióba a belépéskor.

Három (3) pörgetést kap.

A(z) **PENALTY KICK RESPINS** 3 sorral kezdődik, és legfeljebb 5 sor magas lehet.

Egy **COIN**, **COLLECT** vagy **MULTIPLIER** megjelenése visszaállítja a(z) **PENALTY KICK RESPINS** számlálót háromra (3).

A(z) **PENALTY KICK RESPINS** során a megjelenő **COINS** és **COLLECTS** a helyükön rögzülnek.

Egy sor akkor töltődik fel, ha az összes 5 pozíció a soron rögzített **COINS** és/vagy **COLLECTS**.

A(z) **MULTIPLIERS** nem járul hozzá egy sor kitöltéséhez.

A **BÜNTETÉS** funkciók a(z) **FIRE BALL**, **NOVA BALL** és **LIGHTNING BALL**.

1 sor kitöltve: 1 sorral bővíti a tárcsákat, és megnyeri a **BRONZ KUPÁT**, amely 1 **BÜNTETÉS** funkciót ad.

2 sor kitöltve: 1 sorral bővíti a tárcsákat.

3 sor kitöltve: Ezüst **KUPÁT** nyer, amely 1 **BÜNTETÉS** funkciót ad.

4 sor kitöltve: Nincs hatás.

5 sor kitöltve: Megnyeri az **ARANY KUPÁT**. 2 **BÜNTETÉS** funkciót és a(z) **GRAND 5000x** (tét értékének szorzata) nyereményt ad.

Miután az összes pörgetés befejeződött, bármely **COIN** és **COLLECT** szimbólum a tárcsákon megszorozódik a megfelelő pozíció szorzójával - ha van ilyen -, és kifizetésre kerül.

FIRE BALL FUNKCIÓ

A **FIRE BALL** esélyesen aktiválódik, amikor egy **KUPÁT** nyer a(z) **PENALTY KICK RESPINS**-ban.

A **FIRE BALL** egy alacsony értékű **COIN**-t céloz meg, és magasabb értékre fejleszti, amely lehet 10x, **MINI 25x**, **MINOR 50x** vagy **MAJOR 150x**.

LIGHTNING BALL FUNKCIÓ

A **LIGHTNING BALL** esélyesen aktiválódik, amikor egy **KUPÁT** nyer a(z) **PENALTY KICK RESPINS** során.

A **LIGHTNING BALL** legfeljebb 3 üres pozíciót céloz meg, és hozzáadja a(z) **MULTIPLIERS**-t.

A **MULTIPLIERS** véletlenszerűen x2, x3, x4 és x5 tartományban vannak.

NOVA BALL FUNKCIÓ

A NOVA BALL esélyesen aktiválódik, amikor egy KUPÁT nyer a(z) **PENALTY KICK RESPINS**-ban.

A NOVA BALL legfeljebb 4 COINS-t fejleszt a tárcsákon, véletlenszerűen kiválasztott értékekkel az 1x, 2x vagy 3x (tét szorzó) tartományban.

VÁSÁRLÁSI FUNKCIÓ

Vásárolhat bizonyos funkciókat az Alapjátékban.

A(z) **PENALTY KICK RESPINS** vásárlása 75x a megfelelő tétbe kerül, és egy olyan kört indít el, amely garantáltan aktiválja a(z) **PENALTY KICK RESPINS** funkciót.

A vásárlási funkció elméleti RTP-ja (visszatérés a játékoshoz) a(z) **PENALTY KICK RESPINS** esetében 96.13%.

A RTP 1000000000 játékkör szimulálásával lett kiszámítva.

A(z) **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** vásárlása 100x a megfelelő tétbe kerül, és egy olyan kört indít el, amely garantáltan aktiválja a(z) **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** funkciót.

A vásárlási funkció elméleti RTP-ja (visszatérés a játékoshoz) a(z) **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** esetében 96.23%.

A RTP 1000000000 játékkör szimulálásával lett kiszámítva.

A(z) **PENALTY KICK RESPINS - 1 TELJES SOR** vásárlása 120x a megfelelő tétbe kerül, és egy olyan kört indít el, amely garantáltan aktiválja a(z) **PENALTY KICK RESPINS** funkciót, kezdve 1 teljes sorral.

1 Teljes sor COINS-ból áll, de tartalmazhat Jackpot COINS és **COLLECT**-t is.

A vásárlási funkció elméleti RTP-ja (visszatérés a játékoshoz) a(z) **PENALTY KICK RESPINS - 1 TELJES SOR** esetében 96.15%.

A RTP 1000000000 játékkör szimulálásával lett kiszámítva.

EGYÉB TUDNIVALÓK

Az üzemzavar minden nyereményt és játékmenetet érvénytelenít.

A tisztességes játékgyakorlatnak megfelelően, minden egyes játék eredménye egymástól teljesen független.

Annak az esélye, hogy egy bizonyos eredményt ér el, minden játék kezdetekor ugyanannyi.

A játékszabályok angol verziója a döntő.

A befejezetlen játékok automatikusan megoldódnak 24 óra után. Az automatikus megoldásból származó nyereményeket a játékos számlájára fizetik.