

ゲームの遊び方:

- ベットレベルを選びます。
- リールをスピンをします:
 - スピンボタンをクリック / タップします。
 - スペースキーをクリック / タップします (デスクトップモードのみ)。
 - オートプレイメニューを使って設定された回数のスピンを開始します。

リールのスピニング中にスピンボタンを押すことでクイックストップができます。ファーストプレイはリールのスピニング速度を加速し、内容に関係なくスピニングの結果を早く表示できます。設定を開いてファーストプレイを有効 / 無効にできます。ゲームプレイ中に利用できない設定も中にはあります。すべてのベットと支払いはユーザーの通貨で行われます。

オートプレイ設定

好みに応じてオートプレイ設定を選択できます。

- オートプレイ設定の詳細:
 - オートプレイ設定はゲームによって異なりますご利用のゲームにこれら全ての機能があるとは限りません。オートプレイは、一部の市場で利用できない場合もあります。
 - オートプレイでは、ゲームを操作することなく、設定したラウンド数を連続で自動的にプレイできます。
 - オートプレイは、最後に設定したベット値、もしくはカジノの既定ベット値でプレイされます。
 - 各ゲームには、それぞれ異なるオートプレイ設定があります。その一部はプレイ中のゲームで利用できないかもしれません。
 - オートプレイのセッションに残っているスピニング回数はゲームに表示されます。
 - Free Spinsが発動するとオートプレイは停止します。

オートプレイ設定

スピニング回数

プレイしたいスピニング回数を設定します。

当たったら停止

当たった時にセッションを停止します。

1回の当選限度額

賞金が限度額と同額か、限度額を超えたらセッションを停止します。

当選限度

残高が限度額と同額か、限度額を超えたらセッションを停止します。

損失限度

残高が限度額と同額か、限度額を下回ったらセッションを停止します。

- オートプレイ開始:
 - オートプレイボタンをクリック / タップします。これにより設定ウィンドウが開き、希望するスピニング回数と停止方法を設定することができます。

- オートプレイ設定をクリック/タップします。
- 設定ボタンをクリック/タップしてオートプレイを開始します。これによりセッションがスタートし、設定したスピン回数が終了するか、ストップボタンを押すまで続きます。
- オートプレイを停止するにはストップボタンをクリック/タップします。このボタンをクリック/タップしてもスピンの結果に影響はありません。

ゲームについて

Treble Richesは、5リール、3行のゲームで、5本の勝利ライン、**COINS**、**COLLECT**、**GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**、および**PENALTY KICK RESPINS**を特徴とし、**FIRE BALL**、**NOVA BALL**、**LIGHTNING BALL**を備えています。

このゲームの理論上の平均プレイヤーリターン (RTP) は96.04%です。
RTPは50000000000回のゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

ベットラインの勝利は、最も左から右に連続して支払われます。

各ベットラインごとに最高の勝利のみが支払われます。

異なるベットラインでの勝利は加算されます。

勝利の組み合わせと支払いはペイテーブルに従って行われます。ゲーム内のすべてのベットラインと勝利の組み合わせはペイテーブルに表示されます。

ペイテーブルは現在のベット構成を反映し、対応するベットに応じて変更されます。

すべてのベットと支払いは通貨で行われます。支払いは対応するベットに基づいています。

特別なシンボル

WILDシンボルは、基本ゲーム中にリール2~5に出現することがあります。

WILDシンボルは、勝利評価においてすべての通常シンボルの代わりとなります。

COINシンボルは、どのリールにも出現することがあります。

COINシンボルは、0.5倍から10倍 (ベット値の倍数) のランダムな賞金を獲得します。

COINシンボルはスキヤッターシンボルです。

Jackpot COINシンボルは、どのリールにも出現することがあります。

Jackpot COINシンボルの賞金はプライズラダーに表示され、MINI 25倍、MINOR 50倍、MAJOR 150倍 (ベット値の倍数) となります。

Jackpot COINシンボルはスキヤッターシンボルです。

Jackpot COINSは、COINシンボルと同様に機能の起動やフルロー評価に参加します。

COLLECTシンボルは、どのリールにも出現することがあります。

COLLECTシンボルは、**PENALTY KICK RESPINS**でのみ有効化されます。

COLLECTシンボルは、リール上の他のすべてのCOINSおよびCOLLECT値を一度だけ収集します。

収集された値は、まずそれぞれの位置に存在する位置乗数によって乗算されます。

基本ゲーム中にリール上に存在するCOLLECTシンボルは、**PENALTY KICK RESPINS**に入るとすぐに有効化されます。

COLLECTSがPENALTY KICK RESPINS中に出現した場合、それらはスピン終了時に有効化されます。

MULTIPLIERシンボルは、**PENALTY KICK RESPINS**中に出現することがあります。

MULTIPLIERシンボルは、x2、x3、x4、x5のランダムな値を取ります。

初めて位置に出現した際、MULTIPLIERシンボルはその位置の位置乗数をMULTIPLIER値に設定します。

すでに1を超える位置乗数を持つ位置に出現した場合、MULTIPLIER値はその位置の既存の位置乗数に加算されます。

MULTIPLIERSから蓄積された位置乗数は、COINまたは**COLLECT**がその位置にある場合、**PENALTY KICK RESPINS**中にその賞金値を乗算します。

BLANKシンボルは、**PENALTY KICK RESPINS**中に出現し、その位置のスピンの賞金を生まなかったことを示します。

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

ベースゲームで1から5個のCOINSおよび/または**COLLECT**シンボルがリール上に出現すると、**GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**が現れることがあります。

GOLDEN PENALTY KICK RESPINSは、リールに最大1個の**COLLECT**、最大3個のMULTIPLIERS、および最大9個のCOINSを追加します。

GOLDEN PENALTY KICK RESPINSは、COINSおよび**COLLECTS**を十分に追加して、**PENALTY KICK RESPINS**を必ず獲得できるようにします。

GOLDEN PENALTY KICK RESPINSを発動する確率は、ゴールドボールの山のサイズに依存しません。

PENALTY KICK RESPINS

PENALTY KICK RESPINSは、ベースゲームで合計6個以上のCOINSおよび/または**COLLECT**シンボルを揃えることで発動します。

ベースゲームからのCOINSおよび**COLLECTS**は、フィーチャーに入ると**PENALTY KICK RESPINS**に移動します。

3回のスピンの与えられます。

PENALTY KICK RESPINSは3行から始まり、最大で5行まで拡張可能です。

COIN、**COLLECT**またはMULTIPLIERを揃えると、**PENALTY KICK RESPINS**カウントが3回にリセットされます。

PENALTY KICK RESPINS中に、COINSおよび**COLLECTS**が揃うと、その位置に固定されます。

行の5つの位置すべてがCOINSおよび/または**COLLECTS**で固定されると、その行が埋まります。

MULTIPLIERSは行を埋めるのに寄与しません。

ペナルティフィーチャーはFIRE BALL、NOVA BALLおよびLIGHTNING BALLです。

1行埋まる: リールが1行拡張され、BRONZE CUPを獲得し、1つのペナルティフィーチャーが与えられます。

2行埋まる: リールが1行拡張されます。

3行埋まる: SILVER CUPを獲得し、1つのペナルティフィーチャーが与えられます。

4行埋まる: 効果なし。

5行埋まる: GOLD CUPを獲得します。2つのペナルティフィーチャーとGRAND 5000倍（ベット値）の賞金が与

えられます。

すべてのスピンの終了した後、リール上のCOINおよびCOLLECTシンボルは、それぞれの位置のマルチプライヤー（該当する場合）で乗算され、支払われます。

FIRE BALL 機能

FIRE BALL は、PENALTY KICK RESPINS でカップを獲得した際に発動する可能性があります。

FIRE BALL は低配当のCOIN をターゲットにし、それを10倍、MINI 25倍、MINOR 50倍、または MAJOR 150倍の範囲でより高い価値にアップグレードします。

LIGHTNING BALL 機能

LIGHTNING BALL は、PENALTY KICK RESPINS で CUP を獲得した際に発動する可能性があります。

LIGHTNING BALL は最大3つの空いている位置をターゲットにし、それらに MULTIPLIERS を追加します。MULTIPLIERS は x2、x3、x4、x5 の範囲でランダムです。

NOVA BALL 機能

NOVA BALL は、PENALTY KICK RESPINS で CUP を獲得した際に発動する可能性があります。

NOVA BALL は、リール上の最大4つのCOINSを、1x、2x、または3x（ベットの倍数）の範囲でランダムに選ばれた値でアップグレードします。

購入機能

ベースゲームでいくつかの機能を購入できます。

PENALTY KICK RESPINSを購入するには75xの対応するベットが必要で、ラウンドが開始され、**PENALTY KICK RESPINS**が確実に発動します。

購入**PENALTY KICK RESPINS**の理論上のRTP（プレイヤーへの還元率）は96.13%です。RTPは1000000000回のゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

GOLDEN PENALTY KICK RESPINSを購入するには100xの対応するベットが必要で、ラウンドが開始され、**GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**が確実に発動します。

購入**GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**の理論上のRTP（プレイヤーへの還元率）は96.23%です。RTPは1000000000回のゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

PENALTY KICK RESPINS - 1 FULL ROWを購入するには120xの対応するベットが必要で、ラウンドが開始され、1フル行から始まる**PENALTY KICK RESPINS**が確実に発動します。

1フル行はCOINSで構成されますが、Jackpot COINSおよびCOLLECTを含む場合があります。

購入**PENALTY KICK RESPINS - 1 FULL ROW**の理論上のRTP（プレイヤーへの還元率）は96.15%です。

RTPは10000000000回のゲームプレイをシミュレーションして計算されました。

追加情報

不具合発生の際は全払出およびプレイが無効になります。
フェアなゲームの原則に基づき、各ゲームの結果は完全に独立しています。
特定の結果が得られる可能性は、各ゲームの開始時、常に同じです。
英語版のゲームルールが優先します。

不完全なゲームは24時間後に自動的に解決されます。自動解決による勝利金はプレイヤーのアカウントに支払われます。