

PARA JOGAR O JOGO:

- Escolhe um Nível de Aposta.
- Para girar os rolos:
 - Clica/toca no botão Rodar.
 - Clica/prime a Barra de Espaços (apenas no computador).
 - Inicia um número fixo de jogadas com o menu Jogo Automático.

Quando os rolos estiverem a rodar, podes parar o jogo rapidamente premindo o botão Rodar. O modo Jogo Rápido aumenta a velocidade de movimento dos rolos, mostrando os resultados da spin mais rapidamente, sem os afetar. Abre as definições para ativar/desativar o modo Jogo Rápido. Algumas definições podem não estar disponíveis no jogo que estás a jogar. Todas as apostas e pagamentos estão na moeda do usuário.

DEFINIÇÕES DE JOGO AUTOMÁTICO

Aqui, podes escolher as definições de Jogo Automático.

- Saiba mais sobre as definições de Jogo Automático:
 - as definições de Jogo Automático variam consoante o jogo. O teu jogo pode não ter todas estas definições. O Jogo Automático pode não estar disponível em determinados mercados.
 - O Jogo Automático permite jogar automaticamente um número fixo de rondas de jogo consecutivas, sem interagir com o jogo.
 - O Jogo Automático joga com o último valor de Aposta que seleccionaste ou com o valor de Aposta predefinido do casino.
 - Cada jogo tem diferentes definições de Jogo Automático. Algumas podem não estar disponíveis no jogo que estás a jogar.
 - O número de jogadas restantes na sessão de Jogo Automático é exibido no jogo.
 - O Jogo Automático é interrompido quando as Free Spins são ativadas.

Definições de Jogo Automático

Número de spins

Define o número de spins que pretendes jogar.

Parar em qualquer prémio

Para a sessão se a spin tiver prémio.

Limite de prémio definido

Para a sessão se o prémio for igual ou superior ao montante seleccionado.

Limite de prémio

Para a sessão se o saldo aumentar e exceder ou igualar o montante seleccionado.

Limite de perdas

Parar a sessão se o saldo diminuir e ficar inferior ou igual ao montante seleccionado.

- Iniciar Jogo Automático:
 - Clica/toca no botão Jogo Automático. Será aberta a caixa de diálogo de definições, o que permite seleccionar o número de jogadas que pretendes fazer e ajustar as definições de paragem.
 - Clica/toca nas definições de Jogo Automático.
 - Clica/toca em Confirmar para iniciar o Jogo Automático. A sessão de Jogo Automático é iniciada e continua até esgotar as spins definidas ou até o jogador clicar/tocar no botão Parar.
 - Clica/toca no botão Parar para terminar o Jogo Automático. Clicar/tocar neste botão não influencia os resultados da jogada.

SOBRE O JOGO

Treble Riches é um jogo de 5 rolos e 3 linhas de ganho, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** e o **PENALTY KICK RESPINS** com **FIRE BALL**, **NOVA BALL** e **LIGHTNING BALL**.

O retorno teórico médio para o jogador (RTP) deste jogo é 96.04%.
O RTP foi calculado simulando 50000000000 rodadas de jogo.

Os ganhos das linhas de aposta pagam em sucessão da esquerda para a direita.

Apenas o maior ganho por linha de aposta é pago.
Ganhos em diferentes linhas de aposta são somados.
As combinações vencedoras e os pagamentos são feitos de acordo com a Tabela de Pagamentos. Todas as linhas de aposta e combinações vencedoras no jogo são exibidas na Tabela de Pagamentos.
A Tabela de Pagamentos reflete a configuração de Aposta atual e muda de acordo com a Aposta correspondente.
Todas as Apostas e pagamentos estão em moeda. Os pagamentos são baseados na Aposta correspondente.

SÍMBOLOS ESPECIAIS

O símbolo **WILD** pode aparecer nos rolos 2-5 no Jogo Base.
O símbolo **WILD** substitui todos os símbolos regulares na avaliação de ganhos.

O símbolo **COIN** pode aparecer em qualquer rolo.
Os símbolos **COIN** assumem prémios aleatórios entre 0,5x a 10x (vezes o Valor da Aposta).
O símbolo **COIN** é um símbolo scatter.

O símbolo **Jackpot COIN** pode aparecer em qualquer rolo.
Os prémios dos símbolos **Jackpot COIN** podem ser vistos na Escada de Prémios e variam de **MINI 25x**, **MINOR 50x**, **MAJOR 150x** (vezes o Valor da Aposta).
O símbolo **Jackpot COIN** é um símbolo scatter.
Jackpot COINS participam na ativação de funcionalidades e avaliação de linha completa da mesma forma que o símbolo **COIN**.

O símbolo **COLLECT** pode aparecer em qualquer rolo.

O símbolo **COLLECT** só pode ser ativado no **PENALTY KICK RESPINS**.
O símbolo **COLLECT** recolhe todos os outros valores **COINS** e **COLLECT** nos rolos uma vez.
Os valores recolhidos serão primeiro multiplicados por qualquer multiplicador de posição presente nas respetivas posições.
Qualquer símbolo **COLLECT** presente nos rolos no jogo base é imediatamente ativado ao entrar no **PENALTY KICK RESPINS**.
Qualquer **COLLECTS** que apareça durante **PENALTY KICK RESPINS** é ativado no final da rodada.

O símbolo **MULTIPLIER** pode aparecer durante o **PENALTY KICK RESPINS**.
Os símbolos **MULTIPLIER** assumem valores aleatórios entre x2, x3, x4 e x5.
Quando aparece pela primeira vez numa posição, o símbolo **MULTIPLIER** define o multiplicador de posição dessa posição para o valor **MULTIPLIER**.
Quando aparece numa posição com multiplicador de posição já acima de 1, o valor **MULTIPLIER** adiciona-se ao multiplicador de posição existente dessa posição.
O multiplicador de posição acumulado de **MULTIPLIERS** multiplica o valor do prémio de qualquer **COIN** ou **COLLECT** na sua posição durante o **PENALTY KICK RESPINS**.

O símbolo **BLANK** pode aparecer durante o **PENALTY KICK RESPINS** e indica que a rodada dessa posição não gerou ganhos.

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

O **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** pode aparecer se entre 1 e 5 **COINS** e/ou símbolos **COLLECT** surgirem nos rolos no Jogo Base.

O **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** adiciona até 1 **COLLECT**, até 3 **MULTIPLIERS** e até 9 **COINS** aos rolos.

O **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** adicionará sempre **COINS** e **COLLECTS** suficientes para conceder o **PENALTY KICK RESPINS**.

A chance de ativar o **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** é independente do tamanho da Pilha de Bolas Douradas.

PENALTY KICK RESPINS

O **PENALTY KICK RESPINS** é ativado ao obter um total de seis (6) ou mais símbolos **COINS** e/ou **COLLECT** no Jogo Base.

COINS e **COLLECTS** do Jogo Base são movidos para o **PENALTY KICK RESPINS** ao entrar na funcionalidade. Três (3) rodadas são concedidas.

PENALTY KICK RESPINS começam com 3 linhas e podem, no máximo, atingir 5 linhas de altura.

Obter um **COIN**, **COLLECT** ou **MULTIPLIER** reinicia a contagem de **PENALTY KICK RESPINS** para três (3).

Durante o **PENALTY KICK RESPINS**, **COINS** e **COLLECTS** obtidos são bloqueados nas suas posições. Uma linha é preenchida quando todas as 5 posições na linha estão bloqueadas com **COINS** e/ou **COLLECTS**. **MULTIPLIERS** não contribuem para preencher uma linha.

As funcionalidades **PENALTY** são o **FIRE BALL**, **NOVA BALL** e **LIGHTNING BALL**.

1 linha preenchida: Expande os rolos com 1 linha e ganha a **TAÇA DE BRONZE**, concedendo 1 funcionalidade **PENALTY**.

2 linhas preenchidas: Expande os rolos com 1 linha.

3 linhas preenchidas: Concede a **TAÇA DE PRATA**, concedendo 1 funcionalidade **PENALTY**.

4 linhas preenchidas: Sem efeito.

5 linhas preenchidas: Ganha a **TAÇA DE OURO**. Concede 2 funcionalidades **PENALTY** e o **GRAND Prémio** de 5000x (vezes o Valor da Aposta).

Após todas as rodadas terem terminado, qualquer símbolo **COIN** e **COLLECT** nos rolos são multiplicados pelo respetivo multiplicador de posição - se houver - e pagos.

FIRE BALL FUNCIONALIDADE

O **FIRE BALL** tem uma chance de ser ativado ao ganhar uma **TAÇA** em **PENALTY KICK RESPINS**.

O **FIRE BALL** tem como alvo um **COIN** de baixo pagamento e melhora-o para um valor mais alto na faixa de 10x, **MINI** 25x, **MINOR** 50x ou **MAJOR** 150x.

LIGHTNING BALL FUNCIONALIDADE

O **LIGHTNING BALL** tem uma chance de ser ativado ao ganhar uma **TAÇA** em **PENALTY KICK RESPINS**.

O **LIGHTNING BALL** direciona até 3 posições vazias e adiciona **MULTIPLIERS** a elas.

O **MULTIPLIERS** é aleatório no intervalo de x2, x3, x4 e x5.

NOVA BALL FUNÇÃO

O **NOVA BALL** tem uma chance de ser ativado ao ganhar uma **TAÇA** em **PENALTY KICK RESPINS**.

O **NOVA BALL** melhora até 4 **COINS** nos rolos com valores aleatórios escolhidos no intervalo de 1x, 2x ou 3x (vezes a aposta).

COMPRAR FUNÇÃO

Você pode comprar algumas Funções no Jogo Base.

Comprar **PENALTY KICK RESPINS** custa 75x a aposta correspondente e inicia uma rodada com uma ativação garantida de **PENALTY KICK RESPINS**.

O teórico RTP (retorno ao jogador) para Comprar **PENALTY KICK RESPINS** é 96.13%.

O RTP foi calculado simulando 1000000000 rodadas de jogo.

Comprar **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** custa 100x a aposta correspondente e inicia uma rodada com uma ativação garantida de **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**.

O teórico RTP (retorno ao jogador) para Comprar **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** é 96.23%.

O RTP foi calculado simulando 1000000000 rodadas de jogo.

Comprar **PENALTY KICK RESPINS - 1 LINHA COMPLETA** custa 120x a aposta correspondente e inicia uma rodada com uma ativação garantida de **PENALTY KICK RESPINS** começando com 1 linha completa.

1 Linha completa consiste em COINS mas pode incluir Jackpot COINS e **COLLECT**.

O teórico RTP (retorno ao jogador) para Comprar **PENALTY KICK RESPINS - 1 LINHA COMPLETA** é 96.15%.

O RTP foi calculado simulando 1000000000 rodadas de jogo.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

As anomalias anulam todos os pagamentos e jogadas.

De acordo com as práticas de jogo justo, o resultado de cada jogo é completamente independente.

As hipóteses de obter um determinado resultado são sempre as mesmas no início de cada jogo.

Prevalece a versão inglesa das regras do jogo.

Jogos incompletos serão automaticamente resolvidos após 24 horas. Quaisquer ganhos resultantes da resolução automática serão creditados na conta do jogador.