














Spilleregler (2020-11-6)

Merk: Spilleautomaten Crystal Quest: Arcane Tower kalles også «Arcane Tower», «spill» eller «spillet» i denne teksten.

1. Spilleautomaten Crystal Quest: Arcane Tower har 6 hjul og 4096 gevinstlinjer. Spillet inneholder wilds, en multiplikator samt funksjonene «linked reels», «avalanche» og «wild explosion». I tillegg har den bonusspill med gratisspins. Den teoretiske tilbakebetalingsprosenten til spilleren er 96.17.
 2. En spillrunde startes med handlingsknappen, og spillet begynner på det valgte innsatsnivået.
 3. Ingen veddemål kan endres så lenge en spillrunde varer.
 4. I et autospill går spillet automatisk det rundeantallet som spilleren har valgt på autospillsiden.
 5. Alle spillutbetalingene og gevinstkombinasjonene betales ut i samsvar med gevinsttabellen.
 6. Bare den høyeste gevinsten pr. retning betales ut i en sekvens fra venstre til høyre og når symbolene samsvarer med kombinasjonene i gevinsttabellen.
 7. Alle gevinster i en spillrunde legges sammen, og disse vises ved spillrundens slutt.
 8. Alle gevinstene vises og betales ut i den valgte valutaen.
 9. Wild-symbolet erstatter alle andre symboler, unntatt scatter-symbolet. Det finnes ingen wild-symboler på det første hjulet.
 10. Linked reels-funksjonen: Opptil 6 nærliggende hjul kan lenkes og bli identiske kopier av hverandre. Denne funksjonen oppstår ikke når «avalanche»-funksjonen er aktiv.
 11. Avalanche-funksjonen: Symboler inkludert i gevinster erstattes med nye og/eller nåværende symboler som faller ovenfra. Dette fortsetter så lenge det finnes en ny utbetalingsmåte. I bonusspillet blir det også utløst av «wild explosion»-funksjonen.
 12. Multiplikator: Hver gang «avalanche»-funksjonen utløses, øker multiplikatoren med ett nivå. Multiplikatoren nullstilles når spillrunden er ferdig. I bonusspillet blir ikke multiplikatoren tilbakestilt før bonusspillet er ferdig.
 13. 3 eller flere scatter-symboler dukker opp på hjulene i grunnspillet, noe som utløser bonusspillet med 12 gratis spins. Alle ekstra scatter-symboler tildeler 3 ekstra gratisspins.
- Scatterne telles opp når ingen flere «avalanche»-funksjoner gis for det nåværende spinnet.
14. 2 scatter-symboler utdeler 3 gratisspins i bonusspillet. Andre ekstra scatter-symboler utdeler 2 ekstra gratisspins.
- Scatterne telles opp når ingen flere «avalanche»-funksjoner gis for det nåværende spinnet.
15. Når bonusspillet begynner, starter multiplikatoren på det samme nivået som bonusspillet hadde da det ble utløst.
 16. Wild explosion-funksjonen: I et bonusspill uten gevinstkombinasjoner eksploderer alle wild-symbolene på hjulene, noe som fører til at alle andre symboler fjernes vertikalt og horisontalt. Scatter-symbolene fjernes ikke.
 17. Bonusspillet gjennomføres med den samme innsatsen til spinnet som utløste bonusspillet.
 18. Hvis det oppstår en feil på spillet, utbetales ingen gevinster og alle veddemål annulleres.
 19. Den maksimale innsatsmultiplikatoren i én spillrunde er 15000. Hvis grensen nås avsluttes spillrunden, og det utbetales ikke noen ekstra gevinster.

Knapp	Funksjon
	Trykk for å begynne en spillrunde. Om du bruker stasjonær PC, kan du også trykke på mellomromstasten på tastaturet ditt. Dette er handlingsknappen.
	Viser innstillinger for autospill.
	Viser innstillinger for autospill.
	Vis spilleregler.
	Vis utbetalingstabell.
	Hopp over presentasjon.
	Slår lyden av eller på.
	Gå ut av spill.
	Gå ut av gjeldende skjermbilde.
	Vis detaljer for spillerunde (separat vindu).
	Skifte vibrering på/av.

<div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div>		Start funksjon (f.eks. gratisspinn).
<div>25</div> <div></div>		Stopp autospillrunde.

Ordbok

Big Win	Storgevinst
Bonus Game	Bonusspill
Crystal Win	Krystallgevinst
Free Spins	Gratisspinn
Loading	Laster inn
Main Game	Hovedspill
Mega Win	Megagevinst
Total Win	Totalgevinst
Ultra Win	Ultrapremie