

Spelregler (2020-9-16)

Obs! Videosloten Crystal Quest: Deep Jungle kallas Deep Jungle eller Spelet.

1. Crystal Quest: Deep Jungle är en videoslot med 6 hjul och 4096 betalande kombinationer. Spelet innehåller Wilds, en multiplikator, en mysteriesymbol, en lavinfunktion, en Wild Explosion-funktion och ett bonusspel med gratisspinn. Teoretisk återbetalning är 96.14%.
2. En spelrunda startas med spinnknappen och sätter igång spelet med den valda insatsnivån.
3. Det går inte att ändra några insatser under en spelrunda.
4. Med Autospinn sätts spelet igång automatiskt i antalet spelrundor som valts på sidan Autospinn.
5. Alla utbetalningar och vinstkombinationer betalas ut enligt vinsttabellen.
6. Endast den högsta vinsten per betalande kombination betalas ut, om i följd från vänster till höger och enligt kombinationerna i vinsttabellen.
7. Alla vinster under en spelrunda läggs ihop och visas i slutet av spelrundan.
8. Alla vinster visas och betalas ut i den valda valutan.
9. Wild-symbolen ersätter alla andra symboler utom Scatter-symbolen. Inga Wild-symboler förekommer på det första hjulet.
10. Mysterysymbolen förekommer både i basspelet och bonusspelet. Den kan omvandlas till vilken symbol som helst förutom Scatter-symbolen och Wild-symbolen. Alla mysterysymboler ersätts med samma symbol.
11. Lavinfunktionen: Symboler som ingår i betalande vinstkombinationer ersätts med nya och/eller befintliga symboler som faller ned ovanifrån. I basspelet pågår det här så länge det finns en ny betalande vinstkombination. Lavinfunktionen aktiveras också av Wild Explosion-funktionen.
12. Multiplikator: Multiplikatorn ökar med en nivå varje gång lavinfunktionen aktiveras. Multiplikatorn återställs när spelrundan är över. I bonusspelet återställs inte multiplikatorn.
13. Tre Scatter-symboler aktiverar bonusspelet som består av tolv gratisspinn. Ytterligare Scatter-symboler utlöser tre extra gratisspinn vardera. Scatter-symbolerna räknas när inga fler lavinfunktioner delas ut under ett aktuellt spinn.
14. I bonusspelet utlöser två Scatter-symboler tre gratisspinn. Ytterligare Scatter-symboler utlöser två extra gratisspinn vardera. Scatter-symbolerna räknas när inga fler lavinfunktioner delas ut under ett aktuellt spinn.
15. När bonusspelet startas börjar multiplikatorn på samma nivå som när bonusspelet aktiverades.
16. Wild Explosion-funktionen: När det inte finns några vinnande kombinationer exploderar en Wild-symbol och tar bort alla andra symboler (förutom Scatter-symbolerna) lodrätt och vågrätt i bonusspelet.
17. Bonusspelet spelas med samma insats som vid spinnet som aktiverade bonusspelet.
18. I händelse av spelfel ogiltigförklaras alla aktuella insatser och vinster.
19. Den högsta totala insatsmultiplikatorn för en spelrunda är 15 000. Om denna gräns nås avslutas spelrundan och inga ytterligare vinster betalas ut.

Knapp		Funktion
		Klicka för att starta en spelrunda med den nuvarande valda insatsen. På datorn kan du också använda mellanslagstangenten. Det här är åtgärdsknappen.
		Öppnar insatssidan där du kan välja din insats.
		Öppnar autospelsmenyn där du kan välja dina autospelsinställningar.
		Öppnar spelreglerna där du kan läsa vilka regler som gäller för spelet.
		Öppnar vinsttabellen där du kan läsa om utbetalningar och spelets specialfunktioner.
		Hoppar över den nuvarande presentationen.
		Sätter på eller av ljudet. Ytterligare ljudnedladdningar kan ske när ljudet sätts på.
		Lämnar spelet.
		Lämnar den nuvarande sidan och återgå till spelet.
		Öppnar ett seperat fönster med en detaljerad vy över spelrundan.
		Slår på/av vibrationer.

<div>FREE SPINS</div> <div>10</div> <div></div>		Startar spelets specialfunktion (ex Free Spins). Antalet Free Spins visas i övre delen av knappen.
<div>25</div> <div></div>		Stoppas ditt pågående autospel. Antalet återstående autospelrundor visas i övre delen av knappen.

Ordbok

Big Win	Storvinst
Bonus Game	Bonusspel
COMING SOON	KOMMER SNART
Crystal Win	Kristallvinst
Free Spins	Gratisnurr
Loading	Laddar
Main Game	Basspel
Mega Win	Megavinst
OUT NOW	UTE NU
Total Win	Totalvinst
Ultra Win	Ultravinst
UP NEXT	NÄSTA