

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Monsters Unchained noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.69%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	6.00 EUR

Spēles norises apraksts

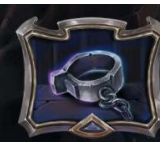
Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

				
x6 = 3 x5 = 2 x4 = 1.5 x3 = 1	x6 = 2 x5 = 1.5 x4 = 1 x3 = 0.7	x6 = 1.5 x5 = 1 x4 = 0.7 x3 = 0.5	x6 = 1 x5 = 0.8 x4 = 0.6 x3 = 0.4	
				
x6 = 0.8 x5 = 0.6 x4 = 0.4 x3 = 0.3	x6 = 0.6 x5 = 0.5 x4 = 0.3 x3 = 0.2	x6 = 0.5 x5 = 0.4 x4 = 0.3 x3 = 0.2	x6 = 0.4 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.1	x6 = 0.4 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.1

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

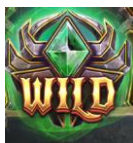
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

SAKĒDĒTO MONSTRU funkcijas noteikumi



- Katrs grieziens ir numurēts no 1 līdz 10, un to skaitu atspoguļo skaitītājs virs cilindriem.
- Ap spēles laukumu ir 3 sakādēti BRIESMONI, un katru no tiem tur 3 ķēdes.
- Šīs ķēdes ir attēlotas kā 3 **soļu progresu josla** blakus katram BRIESMONIM.
- Vienas ķēdes pārraušana aizpilda vienu soli progresu joslā.
- Desmitajā griezienā BRIESMONI, kuriem ir vismaz viena pārrauta ķēde, aktivizē savu īpašo funkciju attiecīgajam griezienam.
- Jo vairāk ķēžu BRIESMONIM ir pārrautas, jo spēcīgāka kļūst tā funkcija.
- Pēc 10. griezienu briesmoņu ķēdes tiek atjaunotas.

WILD simbola noteikumi



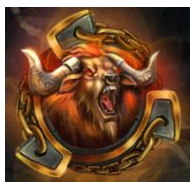
- **WILD** simboli parādās tikai MEDŪZAS funkcijas rezultātā.
- WILD simboli aizstāj visus maksājošos simbolus un tiek uzskatīti par to simbolu, kas veido garāko laimesta kombināciju vienā laimesta līnijā.

KĒŽU LAUZĒJA SCATTER simbola noteikumi



- BRIESMOŅU ķēdes tiek pārrautas, kad uz ekrāna parādās **KĒŽU LAUZĒJU SCATTER** simboli.
- Ir trīs veidu KĒŽU LAUZĒJU SCATTER simboli – **sarkanais, zaļais un zilais** – un katrs no tiem pārrauj attiecīgā BRIESMOŅA ķēdi.
- KĒŽU LAUZĒJU SCATTER simboli var parādīties jebkurā griezienā, izņemot desmito.
- Vienā griezienā var parādīties tikai viens KĒŽU LAUZĒJA SCATTER simbols, un līdz 3 vienas krāsas KĒŽU LAUZĒJU simboliem var parādīties viena 10 griezienu cikla laikā.

MĪNOTAURA funkcijas noteikumi



- **MĪNOTAURU** atbrīvo sarkanais KĒŽU LAUZĒJA SCATTER simbols.
- Desmitajā griezienā MĪNOTAURS aktivizē režģa paplašināšanas funkciju, atkarībā no tā, cik ķēdes ir pārrautas:
 - o 1 pārrauta ķēde – režģis paplašinās līdz 5x4 pozīcijām;
 - o 2 pārrautas ķēdes – režģis paplašinās līdz 5x5 pozīcijām;
 - o 3 pārrautas ķēdes – režģis paplašinās līdz 6x5 pozīcijām.
- Pamata spēles režģa izmērs ir 5x3 pozīcijas ar 243 laimestu līnijām.
- Režģa paplašināšana ievērojami palielina arī iespējamo laimesta līniju skaitu:
 - o 5x4 režģis – līdz 1 024 laimesta līnijām;
 - o 5x5 režģis – līdz 3 125 laimesta līnijām;
 - o 6x5 režģis – līdz 15 625 laimesta līnijām.

MEDŪZAS funkcijas noteikumi



- **MEDŪZAS** ķēdes tiek pārrautas, kad tiek uzgriezts zaļais **ĶĒŽU LAUZĒJA** SCATTER simbols.
- Desmitajā griezienā MEDŪZA pievieno WILD simbolus nejaušās vietās uz cilindriem, atkarībā no tā, cik ķēdes ir pārrautas:
 - 1 pārrauta ķēde – tiek pievienoti 2 vai 3 WILD simboli;
 - 2 pārrautas ķēdes – tiek pievienoti 4 vai 5 WILD simboli;
 - 3 pārrautas ķēdes – tiek pievienoti 6 vai 7 WILD simboli.

CERBERA funkcijas noteikumi



- **CERBERA** ķēdes tiek pārrautas, kad tiek uzgriezts zilais **ĶĒŽU LAUZĒJA** SCATTER simbols.
- Desmitajā griezienā CERBERS pievieno laimesta reizinātāju, atkarībā no tā, cik ķēdes ir pārrautas:
 - 1 pārrauta ķēde – tiek pievienots x2 vai x3 laimesta reizinātājs;
 - 2 pārrautas ķēdes – tiek pievienots x4 vai x5 laimesta reizinātājs;
 - 3 pārrautas ķēdes – tiek pievienots x6 vai x7 laimesta reizinātājs.

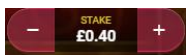
BRIESMOŅU GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Uzgriežot **3 BRIESMOŅU GRIEZIENU SCATTER** simbolus uz 1., 3. un 5. cilindra, tiek aktivizēta bonusa spēle ar 10 bezmaksas griezieniem.
- BRIESMOŅU SCATTER simboli var parādīties jebkurā griezienā pamatspēlē, izņemot desmito griezienu ciklā, un tie nevar parādīties briesmoņu griezienu funkcijas laikā.
- Pamatspēlē iepriekš pārrauto ķēžu progress netiek pārnests uz bonusa spēli.
- Kad briesmoņu griezienu funkcijas laikā tiek pārrauta ķēde, attiecīgā BRIESMOŅA funkcija aktivizējas nākamajā griezienā ar atbilstošu intensitāti.
- MĪNOTAURA režģa paplašinājums un CERBERA reizinātājs paliek aktīvi līdz bonusa spēles beigām.
- MEDŪZA katrā nākamajā griezienā nejauši pievieno WILD simbolus uz cilindriem.
- Ja briesmoņu griezienu funkcijas laikā tiek pārrautas visas viena BRIESMOŅA ķēdes, tiek piešķirti 3 papildu bezmaksas griezieni.

- Maksimālais bezmaksas griezienu skaits ir 19, ja tiek pārrautas visu 3 briesmoņu visas ķēdes.
- Pēc bonusa spēles beigām spēlētājs atgriežas pamata spēlē ar to pašu ķēžu statusu, kāds bija pirms briesmoņu griezienu funkcijas aktivizācijas.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā režīmā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.