

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**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

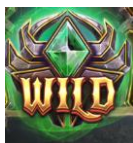
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

### 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 progresā josla** blakus katram BRIESMONIM.
- Vienas ķēdes pārraušana aizpilda vienu soli progresā 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



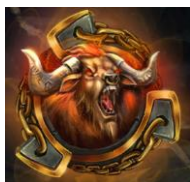
- **WILD** simboli parādās tikai MEDŪZAS funkcijas rezultātā.
- WILD simboli aizstāj visus maksājamos simbolus un tiek uzskatīti par to simbolu, kas veido garāko laimesta kombināciju vienā laimesta līnijā.

### 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:
  - 1 pārrauta ķēde – režģis paplašinās līdz 5x4 pozīcijām;
  - 2 pārrautas ķēdes – režģis paplašinās līdz 5x5 pozīcijām;
  - 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:
  - 5x4 režģis – līdz 1 024 laimesta līnijām;
  - 5x5 režģis – līdz 3 125 laimesta līnijām;
  - 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.

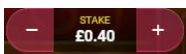



### **BRIESMOŅU GRIEZIENU funkcijas noteikumi**



- 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 pārņemts 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 paātrinātājā 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 joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.