

PRAVILA IGRE

Dobitne kombinacije simbola računaju se s lijeva nadesno na susjednim poljima, počevši od krajnje lijeve role.



5 - 2000
4 - 200
3 - 50
2 - 5



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 200
4 - 50
3 - 10



5 - 200
4 - 50
3 - 10



5 - 100
4 - 25
3 - 5



5 - 100
4 - 25
3 - 5



5 - 100
4 - 25
3 - 5



Ovo je simbol BONUS. Pojavljuje se na svim kolutima. Ako dobijete 3 ili više simbola BONUS, pokrećete BONUS igru MAGIC MONEY MAZE.



Ovo je simbol NOVCA. U svakoj vrtnji dobiva nasumičnu vrijednost iz unaprijed definirane serije. Vrijednost simbola NOVCA može se pojaviti kao novčana nagrada tijekom BONUS igre i može se osvojiti i kada dobijete 5 jednakih simbola NOVCA u osnovnoj igri.

5 – UKUPAN IZNOS
VRIJEDNOSTI NOVCA
4 - 150
3 - 30

BONUS PLOČE MAGIC MONEY MAZE

Ako dobijete 3 ili više simbola BONUS, pokrećete BONUS PLOČE MAGIC MONEY MAZE.

Ovisno o broju dobivenih simbola BONUS naredna bonus runda počinje s različitim brojem života, kako slijedi:

5 simbola BONUS –
4 života
4 simbola BONUS –
2 života
3 simbola BONUS –
1 život

U BONUS igri igraču se prikazuje ploča s 49 kvadrata na rešetki 7 x 7.

Igrača predstavlja glava majmuna koja se na početku igre nalazi na nasumično odabranom položaju na vanjskom rubu ploče.

Na početku igre nasumično odabrani predmeti postavljeni su na nasumično odabrane kvadrate ploče: novčane nagrade, škorpioni i srca. Na nepromjenjivim se položajima na ploči nalaze sljedeći predmeti: predsjednički portreti u kutovima ploče, strelice na srednjim položajima vanjskog ruba i simbol MAGIC MONEY MAZE na središnjem položaju.

Tijekom igre u svakom bacanju 1 kockica prikazuje nasumičan rezultat, od 1 točkice do 6 točkica. Nakon svakog bacanja glava majmuna pomiče se za određeni broj polja na ploči u smjeru kazaljke na satu, u skladu s ukupnim brojem točkica na kockici.

Glava majmuna može stati na kvadrat s jednim od sljedećeg:

Novčana nagrada –

nasumično odabrana vrijednost od 0,1x do 1000x ukupni ulog. Kada padne na kvadrat s novčanom nagradom, ta se vrijednost dodaje ukupnom dobitku runde.

Zmija ili škorpion –

kada glava majmuna padne na zmiju ili škorpiona, gubite jedan život.

Srce –

kada glava majmuna padne na srce, dodjeljuje se jedan život. Moguće je sakupiti najviše 3 života.

Svi predsjednički portreti –

prvi put kada glava majmuna padne na predsjednički portret, portret se sakuplja. Kada sakupite 2, 3 ili 4, osvajate množitelje x2, x3 ili x10, tim redom. Množitelj se primjenjuje na ukupni dobitak runde.

Strelice –

kada glava majmuna padne na strelicu, automatski se pomiče na položaj na kraju strelice.

Simbol MAGIC MONEY MAZE –

kada glava majmuna padne na sredinu ploče, primjenjuje se množitelj na nasumično odabrane novčane nagrade. Prvi put kada se to dogodi, množitelj iznosi x2, drugi put x3, treći put x4, četvrti put x5 i x10 za svaki sljedeći put nakon četvrtoga. Glava majmuna tada se automatski pomiče na novi nasumično odabran položaj na vanjskom rubu ploče.

Runda završava kada više ne bude života. Na kraju runde dodjeljuje se dobitak koji je dotad prikupljen.

NAJVEĆI DOBITAK

Najveći je dobitak ograničen na 10,000x ulog. Ako ukupni dobitak runde dođe do 10,000x ulog, runda se odmah prekida, dobitak se dodjeljuje, a ostale se značajke predaju.

KUPITE BONUS MAGIC MONEY MAZE

BONUS igra MAGIC MONEY MAZE može se odmah pokrenuti iz osnovne igre ako je kupite za 120x trenutni ukupni ulog.

Kada kupujete bonus igru, u vrtnji kojom je pokrećete nasumično se može pojaviti 3, 4 ili 5 simbola BONUS.

PRAVILA IGRE

SLUČAJNOST 

U igrama s visokim stupnjem slučajnosti dobiti su u prosjeku su manji, ali veća je vjerojatnost za veliki dobitak u kratkom razdoblju.

Svi simboli donose dobitke s lijeva na desno na odabranim dobitnim linijama. Svi dobiti množe se s ulogom po liniji. Svi dobiti bonusa množe se s ukupnim ulogom.

Sve su vrijednosti prikazane kao stvarni dobiti u novčićima.

Isplaćuje se samo najveći dobitak po liniji.

Kada postoje dobiti na više linija, svi se dobiti dodaju ukupnom dobitku.



Vrtnju možete pokrenuti i zaustaviti RAZMAKNICOM i tipkom ENTER na tipkovnici.

Teoretski prosječni povrat igraču iznosi 96.61 %

Prosječni povrat igraču sa značajkom „KUPITE BESPLATNE VRTNJE“ iznosi 96.61 %

Kvarom se poništavaju svi dobiti i igre.

NAJMANJI ULOG: 0.10 €

NAJVEĆI ULOG: 250.00 €

NAČIN IGRE

Kliknite na gumb

ili gumb

da biste promijenili iznos uloga i otvorili izbornik za ulog.
Odaberite ulog za igru.

Na GLAVNOM SUČELJU ZA IGRO



je izbornik POSTAVKE koji sadrži postavke za način igre.



otvara se stranica s informacijama

Oznake STANJE i ULOG prikazuju trenutni saldo i trenutni ukupni ulog. Kliknite na oznake za prebacivanje između prikaza broja novčića i prikaza stanja gotovine.

i povećavaju ili smanjuju trenutni ulog te se putem njih otvara izbornik za ulog u kojem možete promijeniti apoenje za ulog.



pokreće igru

AUTOMATSKA IGRA

otvara izbornik za automatsku igru

IZBORNİK ZA POSTAVKE

BRZA VRTNJA – odabirom ove opcije igre automatski se pokreće brza vrtnja koja se odmah zaustavlja

UVOD – postavka putem koje se uključuje ili isključuje uvod u igru

AMBIJENTALNI ZVUK – postavka putem koje se uključuju ili isključuju ambijentalni zvuk i glazba u igri

ZVUČNI EFEKTI – postavka putem koje se uključuju ili isključuju zvučni efekti u igri

PRETHODNE IGRE – postavka putem koje se otvara stranica za pregled prethodnih igara

ZASLON S INFORMACIJAMA



za prelistavanje stranica s informacijama.



zatvara zaslon s informacijama

IZBORNİK ZA ULOG

U izborniku za ulog prikazan je broj linija dostupnih u igri te trenutni ukupni ulog u novčićima i gotovini.

Pomoću gumba



u poljima BROJ NOVČIČA PO LINIJI i VRIJEDNOST NOVČIČA za promjenu vrijednosti.

Maksimalni iznos dobitka ograničen je na iznos od 10000 X ulog. Ako

ukupni dobitak u rundi dosegne iznos od 10000 X ulog, runda odmah
završava, dodjeljuje se maksimalni mogući dobitak te igrač gubi sve
preostale posebne igre.

AUTOMATSKA IGRA

Za pokretanje automatske igre kliknite na gumbe koji prikazuju broj mogućih automatskih vrtnji
Putem opcije **PRESKOČI ZASLONE** automatski preskočite uvodne i završne zaslone značajke
nakon kratkog vremena