

PRAVILA IGRE

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



5 - 500
4 - 250
3 - 100



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 150
4 - 75
3 - 30



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5

5 - 500
4 - 250
3 - 100



Ovo je simbol WILD DICE.
Zamjenjuje sve simbole osim simbola BONUS.
Kad god dobijete simbol WILD DICE, on će imati 1, 2 ili 3 točkice.
One predstavljaju množitelje od 1 x, 2 x ili 3 x koji se primjenjuju na ukupan dobitak te vrtnje.



Ovo je simbol BONUS.
Pojavljuje se na svim rolama.

BONUS PLOČE ZMIJE I LJESTVE

Ako dobijete 3 ili više simbola BONUS, pokrećete BONUS PLOČE ZMIJE I LJESTVE.
Ovisno o broju dobivenih simbola BONUS možete dobiti sljedeći broj bacanja:

5 BONUS simbola – 16 bacanja kockica.
4 BONUS simbola – 14 bacanja kockica.
3 BONUS simbola – 12 bacanja kockica.

Kada dobijete značajku s 4 ili 5 simbola BONUS, postoji mogućnost da će se jedan od tih simbola pretvoriti u simbol BONUSA ZMIJE koji donosi dodatna 2 bacanja kockica u narednoj rundi.

U BONUS igri igraču se prikazuje ploča sa 144 kvadrata na rešetki 12 x 12.

Igrača predstavlja glava majmuna koja se na početku igre nalazi na 1. kvadratu.

Na početku igre proizvoljni predmeti stavljaju se na proizvoljne kvadrate rešetke: novčane nagrade prikazane u obliku množitelja ukupnog uloga, množitelji ukupnog dobitka, ljestve raznih veličina, zmijske raznih veličina i banane.

U igri se bacaju 2 kockice, svaka ima od 1 do 6 točkica, i daju proizvoljan rezultat za svako bacanje.

Nakon svakog bacanja glava majmuna pomiče se za određeni broj polja na rešetki u skladu s ukupnim brojem točkica s dviju kockica.

Glava majmuna može stati na kvadrat s jednim od sljedećeg:

Novčana nagrada – proizvoljna vrijednost do 4 x do 100 x ukupni ulog. Kada stanete na kvadrat s novčanom nagradom, ta se vrijednost dodaje ukupnom dobitku runde.

Množitelj – množitelj kojim će se množiti ukupni dobitak prikupljen do trenutka kada glava majmuna stane na njega.

Ljestve – ljestve su prečica koja vodi igrača od nižeg kvadrata do drugog kvadrata više na rešetki. Kada glava majmuna dođe na dno ljestava, automatski se pomiče na kvadrat na kojem je vrh ljestava.

Zmija – zmija je prečica koja vodi igrača s višeg na niži kvadrat. Kada glava majmuna dođe na glavu zmijske, automatski se pomiče na kvadrat na kojem je rep zmijske.

Banana – ako stanete na bananu, pokrenut će se niz dodjeljivanja proizvoljnih novčanih nagrada na proizvoljna mjesta na rešetki, a sve se ostale banane uklanjaju s rešetke.

Zadnji položaj – ako se pojavi na 144. položaju tablice, dobivate 1000x ukupni ulog.

Svaki kvadrat može imati skrivenu prečicu, krotitelja užeta, što je nasumično određeno. Kada glava majmuna stane na kvadrat s krotiteljem užeta, prikazuje se prečica, a glava majmuna pomiče se na proizvoljan položaj na višem dijelu rešetke od tog kvadrata.

Krug završava kada više nema bacanja ili kada igrač dođe do 144. kvadrata. Na kraju kruga dodjeljuje se dobitak koji je dotad prikupljen.

Igra BONUS ima zajamčen minimalni dobitak od 20x ukupni ulog. Ako na kraju bacanja dotad prikupljeni iznos bude manji od 20x ukupni ulog, ulazi u KAOTIČNI NAČIN i glava majmuna pomiče se s trenutnog položaja na kraj rešetke tako da prijeđe preko svih preostalih položaja po redu i prikupi sve vrijednosti i množitelje preko kojih prijeđe, a ukupne množitelje primjenjuje na konačni iznos. Dok traje kaotični način, glava majmuna ignorira sve ljestve, zmijske, banane i krotitelje užeta.

Ako u bilo kojem trenutku glava majmuna dođe do 144. kvadrata, krug se odmah prekida i igrač dobiva priliku za ponovno pokretanje. U igri se bacaju 2 kockice i ako rezultat bude 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ili 6-6, ponovno se pokreće BONUS igra i počinje ispočetka.

Broj bacanja u ponovno pokrenutoj igri jednak je kao broj bacanja iz prve BONUS igre.

Svaki put kad dobijete 1-1 na kockicama, dodaje se još jedno bacanje.

Svaki put kad dobijete 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6 na kockicama, popunjava se dio zmijske iznad rola. Zmija ima 4 dijela. Kada se sva 4 dijela popune, dodjeljuje se jedno ponovno pokretanje bonusa. Ponovno pokrenuti bonus odigrava se kada trenutačni završi.

Ukupni dobitak runde jednak je ukupnom iznosu prikupljenom iz svih spremjenih igara 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 dobici množe se s ulogom po liniji. Svi dobici bonusa množe se s ukupnim ulogom.

Sve su vrijednosti prikazane kao stvarni dobici u novčićima.

Isplaćuje se samo najveći dobitak po liniji.

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



NAJVEĆI DOBITAK

Najveći je dobitak ograničen na 5,300 x ulog i u osnovnoj igri i u bonus igri. Ako ukupni dobitak kruga dođe do 5,300 x ulog, krug se odmah prekida, dobitak se dodjeljuje, a ostale se funkcije predaju.

Vrtnju možete pokrenuti i zaustaviti RAZMAKNICOM i tipkom ENTER na tipkovnici.
Teoretski prosječni povrat igraču iznosi 96.08 %

Kvarom se poništavaju svi dobici i igre.

NAJMANJI ULOG: 0.10 €

NAJVEĆI ULOG: 100.00 €

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 apoenae za ulog.

 pokreće igru

 otvara izbornik za automatsku igru

IZBORNİK ZA POSTAVKE

BRZA VRTNJA – odabirom ove opcije igre automatski se pokreće brza vrtanja 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

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

Maksimalni iznos dobitka ograničen je na iznos od 5300 X ulog. Ako ukupni dobitak u rundi dosegne iznos od 5300 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