


## Spēles noteikumi (5.09.2024.)

Piezīme: Beat the Beast: Dragon's Wrath videospēle tiek saukta par Beat the Beast: Dragon's Wrath vai Spēli.

- Beat the Beast: Dragon's Wrath ir 3x5 celiņu un 9 fiksētu izmaksas līniju videospēle. Spēle ietver aizstājēsimbolus, klejojošos aizstājēsimbolus, aizstājēsimbola reizinātāju un bonusa spēli ar bezmaksas griezieniem (Free Spin) un atkārtotu ierosināšanu. Teorētiskais spēlētāja ieguvums ir 96,18%.
- Spēles kārta tiek sākta ar aktivitātes pogu, un spēle tiek izspēlēta ar izvēlēto likmju līmeni.
- Automātiskā spēle automātiski izspēlē spēli automātiskās spēles lapā izvēlētajā spēļu kārtu skaitā. Šī funkcija var nebūt pieejama.
- Visas spēles izmaksas un laimestu kombinācijas tiek izmaksātas saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests katrā izmaksu līnijā, ja tas ir secībā no kreisās puses uz labo un kombinācijās saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Spēles kārtas laikā likmi nevar mainīt.
- Spēles darbības traucējumu gadījumā visas attiecīgās likmes un laimesti tiek anulēti.
- Visi laimesti spēles kārtas laikā tiek saskaitīti un uzrādīti spēles raunda beigās.
- Maksimālais kopējais likmju reizinātājs vienā spēles kārtā ir 11111. Ja šis limits tiek sasniegts, spēles raunds tiek pārtraukts un papildu laimesti netiek izmaksāti.
- Pūķa emblēmas simbols ir gan bonuss, gan reizinātāja aizstājēsimbols (vērtība x2), kas pamatspēlē aizstāj jebkuru citu simbolu. Laimestam izmaksas līnijā, kas ietver vienu vai vairākus reizinātāju aizstājēsimbolus, tiks pieskaitītas reizinājumu summas.
- 3 pūķa emblēmas simboli jebkurā celiņa pozīcijā pamatspēlē ierosina bonusa spēli, piešķirot 3 bezmaksas griezienus (Free Spin).
- Klejojošie aizstājēsimboli: bonusa spēlē pūķa emblēmas simbols tiek pārveidots par klejojošu aizstājēsimbolu, kas aizstāj jebkuru citu simbolu un paliek celiņos visu atlikušo bonusa spēles laiku. Pirms katra jauna bezmaksas griezienu, tas pārvietosies uz blakus esošo pozīciju. Divi vai vairāki klejojošie aizstājēsimboli nevar pārvietoties uz vienu pozīciju.
- Piemēram, klejojošais aizstājēsimbols ar reizinātāju x2 un klejojošais aizstājēsimbols ar reizinātāju x4 attiecīgajam laimestam nodrošinās kopējo reizinātāju x6. Maksimālais kopējais reizinātājs no klejojošajiem aizstājēsimboliem, kas veido daļu no vienas izmaksas līnijas, ir x150 (50+50+50).
- Par griezienu ar 1 vai vairākiem klejojošajiem aizstājēsimboliem, kas iekļauti 1 vai vairākās laimesta izmaksas līnijās, tiek piešķirts 1 papildu bezmaksas grieziens.
- Funkcijas pirkšanas iespēju var iegādāties par cenu, kas ir vienāda ar esošās likmes reizinājumu. Pirkums uzsāk griezienu ar iznākumu, kas aktivizē bonusa spēli. Teorētiskais RTP ir 96,44%. Par visiem funkcijas pirkuma iznākumiem izmaksas tiek veiktas saskaņā ar izmaksu tabulu un atkarībā no likmes lieluma. Funkcijas pirkšana var nebūt pieejama visos tirgos.
- Maksimālais laimests
  - Maksimālais spēles laimests ir 11111 reizu kopējās likmes.
  - Spēles maksimālais laimests tiek sasniegts, uzkrājot laimestus vienā spēles kārtā, līdz kopējā izmaksa sasniedz

kopējo likmi, kas reizināta ar 11111. Augstāku laimestu nav iespējams iegūt.

- Maksimālā laimesta guvuma varbūtība ir 1:15049361702.
- Iespēju iegūt maksimālo laimestu neietekmēs neviena izvēle.

Poga	Funkcija
	Klikšķiniet, lai sāktu spēles raundu. Jūs arī varat nospiegt atstarpēšanas taustiņu uz sava datora klaviatūras. Šī poga aktivizē darbību.
	Izlaist prezentāciju.
	Ātri aptur simbolu zonu.
	Pārslēdz sānu izvēlnes displeju.
	Rādīt spēles noteikumus.
	Pārslēdz skaņu starp iesl. un izsl.
	Rādīt likmju iestatījumus. Attēlotā valūta un likme var atšķirties.
	Rādīt automātiskās spēles iestatījumus.
	Atver funkciju pirkšanas izvēlni.

Jūsu ierīcē, iespējams, nav pieejamas dažas funkcijas.