

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Piggy Prizes Railroad Rumble [Buy Bonus] noteikumi**  
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 40 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.12%.

**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.

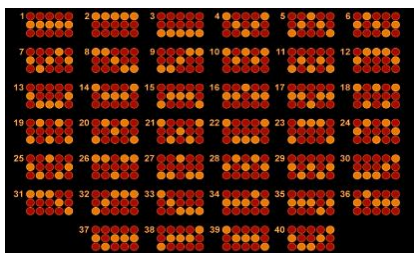
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	100 €

**Spēles norises apraksts**

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

**Izmaksu līniju apraksts**



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām.

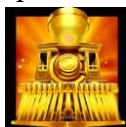
**Spēles norise un noteikumi**

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

## WILD simbolu noteikumi



- un simboli ir WILD simboli un atbloķē monētas un džekpotus uz cilindriem.
- Tie parādās tikai uz vidējā cilindra un aizstāj visus simbolus, izņemot bloķētas monētas un bloķētus džekpotus, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- Kad parādās simbols, laukumam tiek pievienotas papildus monētas vai džekpotu simboli.



- Ja monēta, kas parādās ietekmē, pārklājas ar citu monētu, tās vērtība tiks uzlabota.

## BALVU funkcijas noteikumi



- **Bloķētu monētu** un **bloķētu džekpota** simboli parādās uz visiem cilindriem, izņemot vidējo cilindru.
- Monētām, kas parādās uz cilindriem pamatspēles laikā, var būt šādas vērtības: x0.5, x1, x1.5.
- Monētu vērtības ir pamatspēles kopējās likmes reizinātāji.



- **GRAND** džekpota vērtība ir 1000x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MAJOR** džekpota vērtība ir 50x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MINOR** džekpota vērtība ir 10x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MINI** džekpota vērtība ir 5x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.

- Lai laimētu vienu vai vairākus monētu un/vai džekpota laimestus, tajā pašā raundā uz vidējā



cilindra jābūt redzamam simbolam vai simbolam.

- Džekpoti ir pieejami ar jebkuras vērtības likmēm un tos vienā raundā var laimēt vairāk nekā vienu reizi.

- Monētu un džekpota laimesti tiek pieskaitīti pārējiem laimestiem.



- monētas palielina esošās monētas par  $\times 0.05$  līdz augstākai vērtībai robežās no  $\times 0.5$  līdz  $\times 2.5$  no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- Jebkura monēta, kuras vērtība tiek palielināta virs  $\times 2.5$  no pašreizējās kopējās likmes apmēra, tiks paaugstināta par džekpotu.
- Džekpotus var palielināt, līdz tiek sasniegts augstākais džekpots.



- Pēc tam, kad ir noticis uzlabojums, tiek izmaksātas tikai galīgās redzamās monētu vērtības un/vai džekpoti.

### **MAGISKĀ GRIEZIENA funkcijas noteikumi**

- Griezienu sākumā nejauši var tikt aktivizēta maģiskā griezienu funkcija.



- Funkcija apstādina vidējo cilindru pirmo un uz tā parādās vai simbols.

### **MAGISKĀS ATTĪŠANĀS funkcijas noteikumi**

- Pamatspēlē vidējais cilindrs var nejauši attīties par noteiktu pozīciju skaitu uz atpakaļu, lai



apstātos uz vai simbola.

- Pamatspēlē, bezmaksas griezienos un super bezmaksas griezienos, ja uz vidējā cilindra ir



vai simbols, viens vai vairāki nelaimējušie simboli var attīties atpakaļ, lai apstātos uz bloķētā džekpota simbola.


- Abi funkcijas notikumi var notikt viena un tā paša raunda laikā.
- Funkcijas animācijas ir tikai grafisks attēlojums iepriekš noteiktam rezultātam.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**




- Kad parādās simbols, tas var pievienot monētu vienai vai abām cūciņām.
- Cūciņas var pieaugt izmērā un nejauši pārsprāgt.





- Kad parādās  simbols, tas garantēti pievieno monētu abām cūciņām.
- Cūciņas pārsprāgšana piešķir 6 bezmaksas griezienus.
- Abas cūciņas var pārsprāgt vienlaicīgi, piešķirot 12 bezmaksas griezienus.




- Cūciņas pārsprāgšana ar monētu no  piešķirs 6 super bezmaksas griezienus.
- Abas cūciņas var pārsprāgt vienlaicīgi, piešķirot 12 super bezmaksas griezienus.
- Cūciņas var pārsprāgt vēlreiz bezmaksas griezienu laikā, piešķirot papildu bezmaksas griezienus.
- Katru reizi, kad cūciņa aktivizē bezmaksas griezienu funkciju, tā atgriežas savā mazākajā izmērā.

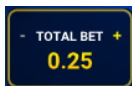


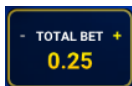
-  un  simboli paliek uz vidējā cilindra visu bezmaksas griezienu vai super bezmaksas griezienu laiku, un jebkuri bloķētie monētu un bloķētie džekpota simboli, kas parādās, tiek uzreiz atbloķēti un piešķirti.
- Cūciņu izmēra un monētu kaudzes augstuma izmaiņas ir paredzētas tikai izklaidei un nenorāda uz bezmaksas griezienu piešķiršanas iespējamību.
- Bezmaksas griezieni un super bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar tādu pašu likmi un līniju skaitu, kāda bija aktivizēšanas brīdī.




-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 50x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.

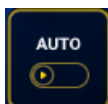
### Spēles vadība

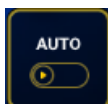


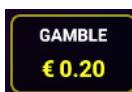
1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.

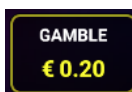


2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.



4.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

### 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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](mailto: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.