

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Xtreme 3 Wish of Riches [Buy Bonus] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
3 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.05%.

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.

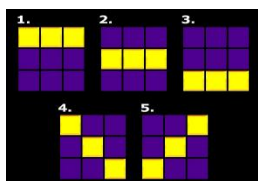
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi

-  Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  ,  ,  ,  ,  ,  un  simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 3  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

BALVU funkcijas noteikumi

-  Monētām, kas pamatspēles laikā parādās uz cilindriem, var būt šādas vērtības: x1, x1.5, x2, x2.5, x3, x3.5, x4, x6, x7, x8 un x9.
- Monētu vērtības ir pamatspēles kopējās likmes reizinātāji.
-  Džekpota vērtība ir 1000x no pamatspēles kopējās likmes.
-  Džekpota vērtība ir 50x no pamatspēles kopējās likmes.
-  Džekpota vērtība ir 10x no pamatspēles kopējās likmes.
-  Džekpota vērtība ir 5x no pamatspēles kopējās likmes.
- Lai laimētu vienu vai vairākas monētu un/vai džekpotu balvas, tajā pašā griezienā vidējā cilindrā ir jābūt redzamam  simbolam.
- Džekpoti ir pieejami ar jebkuru likmi, un tos var laimēt vairākas reizes viena griezienu laikā.

DŽINA MODIFIKATORU funkcijas noteikumi

- **Aizstāšana** - pēc griezienu džina tēls var nejauši pārvērst vienu vai vairākus simbolus par  vai  simbolu.

- **Pabīdīšana** - pēc grieziena džina tēls var pabīdīt cilindrus, lai izveidotu laimestu līnijas,

pievienotu  vai  simbolus.

- **Uzlabošana** - pēc grieziena džina tēls var nejauši palielināt jau esošo monētu  simbolu vērtību par x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x12, x15, x20 vai x50 vienībām. Džekpota monētu simbolu vērtību nevar palielināt.

- **Aktivizēšana** - pēc grieziena džina tēls cilindros var pievienot vienu vai divus papildu

bonusu izkliedes  simbolus, lai aktivizētu bonusa ratu.

BONUS RATA funkcijas noteikumi

- Bonusa ratu aktivizē 3  simboli jebkurā laukuma vietā.
- Bonusa rats sniedz iespēju aktivizēt *Lock & Spin* funkciju vai piešķir džekpotu.
- Bonusa ratā pieejamās džekpotu vērtības ir: MINI x3, MINI x4, MINI x5, MINOR x3, MINOR x5, MAJOR x2 un GRAND.
- Bonusa ratā ir pieejami visi 3 *Lock & Spin* funkcijas režīmi.
- Bonusa rats nav precīzs vizuālais atspoguļojums katras balvas iegūšanas varbūtībai.
- Tas ir iepriekš noteikta iznākuma vizuālais attēlojums.

LOCK & SPIN funkciju simbolu noteikumi

- Funkcijas simboli parādās tikai attiecīgajos *Lock & Spin* režīmos, kas ir šādi:

- o  **Džekpota rinda** - atbloķē papildu rindu, kurā var parādīties tikai ,
- o ,  un  simboli. Šī iespēja ir pieejama tikai *Diamond Lock & Spin* raundos;

- o  **Uzlabošana** - palielina tikai izvēlēto  simbolu vērtības un neattiecas uz džekpota monētu simboliem. Šī iespēja ir pieejama tikai *Diamond* vai *Emerald Lock & Spin* raundos. Monētas tiek uzlabotas par x2, x3, x5, x8, x10, x15, x20 vai x50 no pamatspēles kopējās likmes apmēra;



- o **Savākšana** - savāc visas laukumā redzamās monētu un džekpotu vērtības. Šī iespēja ir pieejama *Diamond*, *Emerald* vai *Ruby Lock & Spin* raundos.

LOCK & SPIN funkcijas noteikumi

- Funkciju var aktivizēt, kad bonus ratā tiek uzgriezti rubīna, smaragda vai dimanta simboli.
- Katrs *Lock & Spin* dārgakmens atbilst noteiktai *Lock & Spin* funkcijas simbolu kombinācijai:

- o **Rubīns** - *Lock & Spin* funkcija tiek aktivizēta ar pieejamu savākšanas  simbolu;

- o **Smaragds** - *Lock & Spin* funkcija tiek aktivizēta ar pieejamiem uzlabošanas  un  simboliem;

- o **Dimants** - *Lock & Spin* funkcija tiek aktivizēta ar pieejamiem ,  un  simboliem.

- *Lock & Spin* laikā katra pozīcija uz laukuma ir atsevišķs cilindrs.
- *Lock & Spin* sākas ar 3 griezieniem, un to skaits tiek atiestatīts atpakaļ uz 3 katru reizi, kad laukumā parādās kāds simbols.
- Visas monētas un džekpoti, kas parādās uz cilindriem, tiek nofiksēti savās vietās un tiek

noņemti no laukuma tikai tad, ja tos savāc  simbols.

- Ja 3 griezienos pēc kārtas neparādās jauni simboli, funkcija beidzas.
- Kad atlikušo griezienu skaitītājs sasniedz 0, pastāv iespēja, ka džins var pievienot uz

cilindriem  simbolu, atiestatot skaitītāju atpakaļ uz 3.

- *Lock & Spin* laikā džins var nejauši pievienot funkcijas simbolu, atiestatot skaitītāju atpakaļ uz 3.
- *Lock & Spin* laikā monētu simboliem var būt šādas vērtības: x1, x1.5, x2, x2.5, x3, x3.5, x4, x6, x7, x8 un x9.
- Monētu vērtības ir pamatspēles kopējās likmes reizinātāji.

- Simboli, kas pieejami jebkurā *Lock & Spin* režīmā, ir



, un simboli.

- Visi monētu un/vai džekpota monētu simboli, kas atrodas laukumā *Lock & Spin* funkcijas beigās, tiek savākti un izmaksāti.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties *Diamond Lock & Spin* funkciju par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties *Diamond Lock & Spin* funkciju ar reizinātāju par cenu 500x no kopējās likmes apmēra.

SUPER BUY BONUS REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi

- *Lock & Spin* raunda laikā, kas aktivizēts to iegādājoties par cenu 500x no kopējās likmes



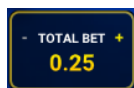
apmēra, uz cilindriem var parādīties simbols.

- Tiklīdz tas tiek piešķirts, tas par vienu vienību palielina *Lock & Spin* reizinātāja skaitītāju.
- *Lock & Spin* laikā reizinātāja simbols netiek nofiksēts savā vietā un pēc piešķiršanas aizgriežas prom.



- Simbola uzgriešana atiestata *Lock & Spin* skaitītāju atpakaļ uz 3.
- Kad *Lock & Spin* funkcija ir noslēgusies, kopējais funkcijas laimests tiek sareizināts ar vērtību, kas atrodas reizinātāja skaitītājā.

Spēles vadība



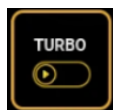
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.



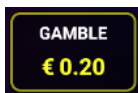
2. Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



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



4. Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāk griezties paātrinātājā režīmā.



5. 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. 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.