

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Cornelius Milk Hunter Megaways noteikumi**  
**Evolution Malta Limited spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6+1 cilindru, 2-7 rindu un līdz pat 30 240 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.88%.

**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 EUR
Maksimālā likme	32.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot SCATTER laimestus.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

**Izmaksu līniju apraksts**



Vienādi simboli jebkurā pozīcijā uz trim vai vairākiem blakus esošiem cilindriem, sākot ar kreiso malējo un beidzot ar labo malējo bez atstarpēm, veido laimestu.

					
6 0,40 €	6 0,32 €	6 0,32 €	6 0,16 €	6 0,16 €	6 0,16 €
5 0,20 €	5 0,16 €	5 0,16 €	5 0,08 €	5 0,08 €	5 0,08 €
4 0,10 €	4 0,08 €	4 0,08 €	4 0,04 €	4 0,04 €	4 0,04 €
3 0,05 €	3 0,04 €	3 0,04 €	3 0,02 €	3 0,02 €	3 0,02 €
					
6 0,24 €	6 0,24 €		6 0,16 €	6 0,16 €	
5 0,12 €	5 0,12 €		5 0,08 €	5 0,08 €	
4 0,06 €	4 0,06 €		4 0,04 €	4 0,04 €	
3 0,03 €	3 0,03 €		3 0,02 €	3 0,02 €	

### Spēles norise un noteikumi

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

### Spēles pamatprincipi

- Spēles laukumā ir 6 vertikāli cilindri un 1 horizontālais cilindrs, kas griežas no labās puses uz kreiso.
- Uz katra vertikālā cilindra var uzgriezt no 2 līdz 6 simboliem, bet uz horizontālā cilindra, kas atrodas pie 2., 3., 4. un 5. vertikālā cilindra, vienmēr ir 4 simboli.
- Spēlē ir līdz 30 240 izmaksu līniju un dažādas likmju vērtības.
- Uz 1. un 6. cilindra var uzgriezt no 2 līdz 6 simboliem, uz 2., 3., 4. un 5. cilindra var uzgriezt no 2 līdz 7 simboliem, bet uz horizontālā cilindra var uzgriezt 4 simbolus.
- Megaways skaitītājs laukuma augšpusē parāda izmaksu līniju skaitu katrā griezienā.

### WILD simboli



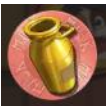
- WILD simboli var parādīties pamatspēlē uz 2., 3., 4., 5. un 6. vertikālā cilindra un uz horizontālā cilindra.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot CASH PRIZE simbolus, CASH PRIZE COLLECTOR simbolu un reizinātāja simbolus.

### AVALANCHE funkcija

- Uz laukuma uzgriezts laimests vai reizinātāja simbols aizsāk AVALANCHE funkciju.
- Simboli laimesta kombinācijā pazūd, dodot vietu jaunai AVALANCHE.

- Funkcija turpinās, līdz uz laukuma vairs nav laimestu.

### Reizinātāju vākšana



- **Reizinātāju** simboli var parādīties tikai pamatspēlē uz horizontālā cilindra, un tiem pēc nejaušības principa tiek piešķirtas šādas reizinātāja vērtības: x1, x2, x3, x5, x20 vai x50.
- Kad uz cilindra parādās reizinātāja simboli, tie tiek savākti simbolu skaitītājā.



- **Skaitītāja** sākotnējā vērtība ir x1, un tai tiek pievienotas savākto reizinātāja simbola vērtības.
- Ja uz horizontālā cilindra parādās vismaz viens reizinātāja simbols, tā vērtība nekavējoties tiek pievienota simbolu skaitītājam.
- Ja uz laukuma ir Megaways laimesti, tie attiecīgi tiek pievienoti laimestu skaitītājā.
- Kad vairs nav ne AVALANCHES, ne reizinātāja simbolu, ko pievienot skaitītājam, kopējais laimests tiek reizināts ar skaitītājā esošo reizinātāju summu.
- Kad laimesti ir izmaksāti vai ja laimestu nav, nākamā raunda sākumā simbolu skaitītāja rādītājs tiek atiestatīts uz x1.

### CASH PRIZE vākšana



- **CASH PRIZE** simboli ar nejaušu vērtību, kas atbilst likmei, kas sareizināta 1, 2, 3, 5, 10, 20 vai 50 reizi, var parādīties uz vertikālajiem cilindriem pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.



- Pamatspēlē uz horizontālā cilindra var parādīties **CASH PRIZE COLLECTOR** simbols.
- Ja CASH PRIZE simbols parādās jebkur uz laukuma kopā ar CASH PRIZE COLLECTOR simbolu uz horizontālā cilindra, CASH PRIZE simbolu savāc CASH PRIZE COLLECTOR, un tas pēc tam tiek pieskaitīts konkrētā raunda laimestiem.
- CASH PRIZE simboli un CASH PRIZE COLLECTOR simbols AVALANCHE laikā paliek uz laukuma un tiek izmaksāti raunda beigās.

## Bezmaksas griezieni

- Ja pamatspēlē jebkur uz vertikālajiem cilindriem parādās 5 vai vairāk CASH PRIZE simboli, tie pēc laimestu aprēķināšanas aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
- CASH PRIZE simboli, kas pamatspēlē aktivizēja bezmaksas griezienus, un visi CASH PRIZE simboli, kas uz laukuma parādās bezmaksas griezienu laikā, paliek uz laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0.
- Bezmaksas griezienu laikā uz vertikālajiem cilindriem var parādīties tikai CASH PRIZE simboli, bet uz horizontālā cilindra tikai bonusa funkcijas simboli.
- Ja bezmaksas griezienu sākumā uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un ir cilindri, kuru augstums ir mazāks par 6 simboliem (neskaitot horizontālo cilindru), viens nejauši izvēlēts vertikālais cilindrs, kura augstums ir mazāks par 6 simboliem, tiek paplašināts par 1 no augšas.

## Bezmaksas griezienu bonusa funkcijas

- Bezmaksas griezienu laikā uz horizontālā cilindra pēc nejaušības principa var parādīties bonusa funkciju simboli, aktivizējot bezmaksas griezienu bonusa funkcijas.
- Ja viena griezienu laikā uz cilindra parādās vairāk nekā viens bonusa funkcijas simbols, tie tiek izspēlēti virzienā no kreisās malējās pozīcijās uz labo malējo pozīciju.
- Kad bonusa funkcijas darbība beidzas, bonusa funkcijas simbols paliek uz horizontālā cilindra, un tiek aktivizēta nākamā bonusa funkcija; kad vairs nav bonusa funkciju, ko izspēlēt, sākas AVALANCHE, un var parādīties jauni bonusa funkciju simboli.
- Kad visas bonusa funkciju darbības ir beigušās un pēc AVALANCHE nav jaunu bonusa funkciju simbolu, sākas nākamais grieziens (ja tādi ir).



- **PRIZE BOOSTER funkcija** pievieno visiem CASH PRIZE simboliem uz laukuma nejaušu izvēlētu vērtību, kas atbilst likmei, kas sareizināta 1, 2 vai 3 reizes.



- **MORE MILK funkcijas** nejauši izraudzītā tukšā pozīcijā jebkur uz vertikālajiem cilindriem novieto CASH PRIZE simbolu ar nejauši vērtību, kas atbilst likmei, kas sareizināta 1, 5, 10, 25, 50, 100 vai 500 reižu. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un ir cilindri, kuru augstums ir mazāks par 6 simboliem (neskaitot horizontālo cilindru), viens nejauši izvēlēts vertikālais cilindrs, kura augstums ir mazāks par 6 simboliem, tiek paplašināts par 1, un jaunajā pozīcijā tiek novietots piešķirtais CASH

PRIZE simbols. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un visu vertikālo cilindru augstums ir 6 simboli, piešķirtā CASH PRIZE simbola vērtība tiek pieskaitīta uz laukuma esošā CASH PRIZE simbola vērtībai.



- **EXTRA SPIN funkcija** piešķir 1 papildu bezmaksas griezienu, kas tiek nekavējoties pieskaitīts pie bezmaksas griezienu kopējā skaita bezmaksas griezienu skaitītājā.



- **GATHER ALL funkcija** summē visu uz laukuma esošo CASH PRIZE simbolu vērtības un pēc tam nejauši izraudzītā tukšā pozīcija jebkur uz vertikālajiem cilindriem novieto citu CASH PRIZE simbolu, kas ir vienāds ar šo vērtību. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un ir cilindri, kuru augstums ir mazāks par 6 simboliem (neskaitot horizontālo cilindru), viens nejauši izvēlēts vertikālais cilindrs, kura augstums ir mazāks par 6 simboliem, tiek paplašināts par 1, un jaunajā pozīcijā tiek novietots piešķirtais CASH PRIZE simbols. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un visu vertikālo cilindru augstums ir 6 simboli, piešķirtā CASH PRIZE simbola vērtība tiek pieskaitīta uz laukuma esošā CASH PRIZE simbola vērtībai.






- **GATHER REEL funkcija** summē visu uz attiecīgā vertikālā cilindra esošo CASH PRIZE simbolu vērtības un pēc tam nejauši novieto citu CASH PRIZE simbolu, kas ir vienāds ar šo vērtību summu. Ja uz šī vertikālā cilindra nav tukšu pozīciju, CASH PRIZE simbols tiek novietots tukšā pozīcijā uz cita vertikālā cilindra. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un ir cilindri, kuru augstums ir mazāks par 6 simboliem (neskaitot horizontālo cilindru), viens nejauši izvēlēts vertikālais cilindrs, kura augstums ir mazāks par 6 simboliem, tiek paplašināts par 1, un jaunajā pozīcijā tiek novietots piešķirtais CASH PRIZE simbols. Ja uz vertikālajiem cilindriem nav tukšu pozīciju un visu vertikālo cilindru augstums ir 6 simboli, piešķirtā CASH PRIZE simbola vērtība tiek pieskaitīta uz laukuma esošā CASH PRIZE simbola vērtībai.
- Bezmaksas griezienu laikā, ja vertikālie cilindri pilnībā aizpildās ar CASH PRIZE simboliem, tad atlikušo bezmaksas griezienu laiku griežas tikai horizontālais cilindrs.
  - Bonusa funkcijas, kas parādās uz horizontālā cilindra, joprojām tiek spēlētas, kā aprakstīts iepriekš, līdz bezmaksas griezienu beigām.
  - Bezmaksas griezieni beidzas, kad skaitītājs sasniedz 0 un uz horizontālā cilindra vairs nav bonusa funkciju.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 50x no likmes apmēra.

### Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījumus spēles automātiskajam režīmam.

### 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 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, 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.