

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Wild Mining XXXtreme noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru, 4-5-5-5-4 rindu un 10000 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.02%.

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.

Mīnīmālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	6.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Ja jebkurā pozīcijā uz trim vai vairākiem blakus esošiem cilindriem, no kreisā malējā cilindra līdz labajam malējam cilindram bez atstarpēm, ir vienādi simboli, tiek piešķirts likmju ceļa laimests.
- Papildu likmju ceļu laimesti izveidojas, ja uz tiem pašiem cilindriem parādās papildu simbola eksemplāri, kas veido garākā likmju ceļa laimestu.
- Tiek izmaksāts laimests tikai par simbola visgarāko kombināciju.
- Vienlaicīgi laimesti uz dažādiem likmju ceļiem tiek saskaitīti.

 6 0,50 € 5 0,40 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 6 0,50 € 5 0,40 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 6 0,40 € 5 0,25 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 6 0,15 € 5 0,04 € 4 0,02 € 3 0,01 €	 6 0,15 € 5 0,04 € 4 0,02 € 3 0,01 €	 6 0,10 € 5 0,03 € 4 0,02 € 3 0,01 €
 6 0,30 € 5 0,20 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 6 0,20 € 5 0,15 € 4 0,06 € 3 0,04 €	 6 0,20 € 5 0,05 € 4 0,02 € 3 0,01 €	 6 0,10 € 5 0,03 € 4 0,02 € 3 0,01 €		



Kalnrača simbolu laimesta garākā kombinācija ir 6 simboli uz 1.–6. cilindra. Laimējušo likmju ceļu skaits tiek aprēķināts, reizinot Kalnrača simbolu skaitu uz katra no šiem cilindriem: $1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 1 \times 1 = 8$ laimējuši likmju ceļi.



Ja WILD simboli paši veido laimesta kombināciju, laimējušo likmju ceļu skaits tiek aprēķināts, no A simbolu un WILD simbolu standarta aprēķina uz 1.–3. cilindra atņemot tikai WILD simbolu laimējušos likmju ceļus. Šajā gadījumā aprēķins ir šāds: $(1 + 1) \times (0 + 2) \times (2 + 1) - (1 \times 2 \times 1) = 10$ laimējuši likmju ceļi.

Spēles norise un noteikumi

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

AVALANCHE funkcija

- Jebkurš laimests aizsāk AVALANCHE funkciju.
- Simboli laimesta kombinācijās pazūd, bet atlikušie simboli pārvietojas uz leju, lai aizpildītu tukšās pozīcijas.
- Kad visas pozīcijas ir aizpildītas, laimesti tiek novērtēti vēlreiz.
- Funkcija turpinās, līdz vairs nav laimestu.

WILD simboli

- Augšējās rindas simboli, kas ir daļa no laimesta kombinācijas, nevis pazūd, bet gan kļūst par WILD simboliem.
- Reizinātāja WILD reizina likmju ceļu skaitu, kas iet caur to, ar reizinātāja vērtību.
- Vairākas Reizinātāja WILD vērtības tiek reizinātas.
- Par katru likmju ceļa laimestu, kas sākas ar WILD simbolu kombināciju, likmju ceļa laimestu nosaka pēc lielākā laimesta tikai no WILD simbolu kombinācijas vai no cita simbola laimesta kombinācijas. Ja abu kombināciju laimesti ir vienādi, tad laimests tiek izmaksāts kā standarta laimesta kombinācija. Ja WILD simbolu laimests ir lielāks, tad laimests tiek izmaksāts kā WILD simbolu kombinācija.

- Izmaksa par likmju ceļiem, kuros ir tikai WILD simboli, tiek veikta tikai tad, ja WILD simbolu laimesta kombināciju veido 6 simboli no kreisā malējā cilindra līdz labajam malējam cilindram.



- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot citus WILD simbolus.
- Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju ceļa lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.

WILD ZIPPY funkcija

- WILD ZIPPY funkcijā ir 6 bumbas: Vienkāršā bumba, Vertikālā bumba, Horizontālā bumba, Krustveida bumba, Visos virzienos sprāgstošā bumba un Maksimālā bumba, kas var parādīties sākotnējā griezienu laikā. Bumbu sprādziena laikā bumbas pozīcijā un sprādziena ceļā parādās WILD simboli.
- Katra bumba sprāgst unikālā veidā un pēc noteikta lavīnu skaita.



- **Vienkāršā bumba** – uzspridzina tikai savu pozīciju pēc 3 lavīnām;



- **Vertikālā bumba** – uzspridzina savu pozīciju un blakus esošos simbolus savas pozīcijas augšpusē un apakšpusē pēc 4 lavīnām;



- **Horizontālā bumba** – uzspridzina savu pozīciju un blakus esošos simbolus pa labi un pa kreisi no savas pozīcijas pēc 5 lavīnām;



- **Krustveida bumba** – uzspridzina savu pozīciju un blakus esošos simbolus savas pozīcijas augšpusē un apakšpusē, kā arī pa labi un pa kreisi no savas pozīcijas pēc 6 lavīnām;



- **Visos virzienos sprāgstošā bumba** – uzspridzina savu pozīciju kopā ar visiem apkārt esošajiem simboliem pēc 7 lavīnām;



- **Maksimālā bumba** – uzspridzina visus simbolus uz visiem 6 cilindriem pēc 10 lavīnām.
- Aktivizējot Maksimālo bumbu, par visu spēles raundu tiek piešķirts kopējais laimests 25000x no likmes apmēra. Visi simboli uzsprāgst, pārvēršoties par WILD simboliem, un raunds beidzas.
- Bumbu sprādzieni neietekmē WILD simbolus un citas tuvumā esošās bumbas.
- Lavīnu laikā bumbas nemaina pozīciju uz cilindra.
- Bumbas uzsprāgst pirms laimestu aprēķināšanas.

ELEVATE FEATURE

- Spēles funkcijas var aktivizēt ar ELEVATE FEATURE.
- Katrā spēles raundā ar ELEVATE FEATURE var aktivizēt vienu no šādām funkcijām:






- **XXXtreme Spins 1** – par summu 10x no likmes apmēra, augšējās rindas simboli, kas ir daļa no laimesta kombinācijas, kļūst par x2 vai x3 WILD simboliem;



- **XXXtreme Spins 2** – par summu 50x no likmes apmēra, augšējās rindas simboli, kas ir daļa no laimesta kombinācijas, kļūst par x2, x3, x4 vai x5 WILD simboliem, un katra grieziņa sākumā uz laukuma pēc nejaušības principa tiek izvietota Maksimālā bumba.

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. 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.