

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Golden Egg Invaders** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindru, 3-4-5-4-3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.13%.

**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	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

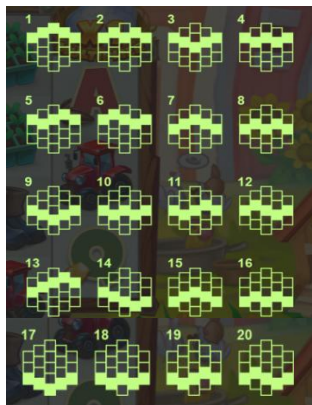
Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

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

<b>WILD</b>	5 0,50 €	4 0,25 €	3 0,10 €	<b>A</b>	5 0,09 €	4 0,06 €	3 0,03 €	<b>A</b>	5 0,09 €	4 0,06 €	3 0,03 €	<b>K</b>	5 0,09 €	4 0,06 €	3 0,03 €	<b>Q</b>	5 0,06 €	4 0,04 €	3 0,02 €
<b>Gold Coins</b>	5 0,25 €	4 0,10 €	3 0,05 €	<b>Tractor</b>	5 0,12 €	4 0,08 €	3 0,04 €	<b>Boots</b>	5 0,12 €	4 0,08 €	3 0,04 €	<b>J</b>	5 0,06 €	4 0,04 €	3 0,02 €	<b>10</b>	5 0,04 €	4 0,02 €	3 0,01 €

## Izmaksu līniju apraksts

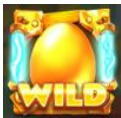


Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

## Spēles norise un noteikumi

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

## EGG simbols, GOLDEN EGG simbols, WILD simboli un Rāmji



- **WILD** simboli, Rāmji un Aktīvie rāmji var parādīties tikai pamatspēlē.



- **EGG** simbols var parādīties pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.



- Pamatspēlē, uzgriežot uz laukuma EGG simbolu, tā pozīcija tiek atzīmēta ar Rāmi, pirms simbols pazūd no laukuma. EGG simbols var pēc nejaušības principa pārvērsties par **GOLDEN EGG** simbolu, un, kad tas notiek, tā Rāmis kļūst par Aktīvo rāmi.
- Nākamā griezienu beigās pozīcija ar Aktīvo rāmi kļūst par WILD simbolu. Visi Aktīvajam rāmiem blakus esošie Rāmji, kā arī blakus esošās pozīcijas ar Rāmjiem arī kļūst par WILD simboliem. Rāmji un Aktīvie rāmji paliek uz laukuma, līdz tie pārtop par WILD simboliem vai sākas bezmaksas grieziens. WILD simboli pazūd no laukuma nākamā griezienu sākumā.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, EGG simbolus un GOLDEN EGG simbolus. Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju līnijas lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.

## Bezmaksas griezienu reizinātājs un simbolu skaitītājs

- Ikreiz, kad pamatspēlē EGG simbols uzgriežas pozīcijā bez Rāmja vai Aktīvā rāmja, EGG simbols tiek savākts un pazūd no laukuma, un simbolu skaitītājā tiek pievienots 1 punkts.
- Ja EGG simbols uzgriežas pozīcijā ar Rāmi vai Aktīvo rāmi, EGG simbols tiek savākts un pazūd no laukuma, un simbolu skaitītājā pēc nejaušības principa tiek pievienots punktu skaits no 1 līdz 4.



- Katru reizi, kad simbolu skaitītājs sasniedz 200 punktus, bezmaksas griezienu reizinātājs laukuma augšējā labajā pusē pakāpeniski palielinās šādā secībā: x1, x2, x3, x5, x7, x10. Pēc katra palielinājuma simbolu skaitītājs atiestatās uz 0.
- Ja punktu skaits pārsniedz 200, bezmaksas griezienu reizinātājs palielinās, un punktu starpība tiek pieskaitīta simbolu skaitītājam, kad tas atiestatās uz 0.
- Bezmaksas griezienu reizinātāju var palielināt pamatspēles laikā, un to attiecina tikai bezmaksas griezienu beigās. Kad bezmaksas griezieni beidzas, bezmaksas griezienu reizinātājs tiek atiestatīts uz x1, bet simbolu skaitītājs saglabā to pašu punktu skaitu, kāds bija spēles raunda laikā, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni.
- Ja bezmaksas griezienu reizinātājs pamatspēlē sasniedz x10, simbolu skaitītājs paliek pilns, un līdz brīdim, kad tiek aktivizēti bezmaksas griezieni, tajā vairs netiek pievienoti punkti. Šādā gadījumā, kad bezmaksas griezieni beidzas, bezmaksas griezienu reizinātājs tiek atiestatīts uz x1, un simbolu skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.
- Kad likme tiek mainīta, kopā ar likmi tiek saglabāts arī bezmaksas griezienu reizinātājs, skaitītājā savāktie simboli, kā arī Rāmju, GOLDEN EGG simbolu un Aktīvo rāmju pozīcijas. Rāmji, Aktīvie rāmji un GOLDEN EGG simboli pazūd no laukuma, un bezmaksas griezienu reizinātājs un simbolu skaitītājs tiek atiestatīti uz to sākuma vērtībām. Kad likme tiek nomainīta atpakaļ, tie tiek atjaunoti kopā ar likmi.
- *Saglabātie dati pēc noteikta laikā vairs nav pieejami!*

## Bezmaksas griezienu noteikumi



- 3 SCATTER simboli, kas pamatspēlē parādās uz 2., 3. un 4. cilindra, aktivizē bezmaksas griezienus. Bezmaksas griezienu sākotnējais skaits ir 3.

- Pirms pirmā bezmaksas grieziņa visas pozīcijas ar Rāmjiem un Aktīvajiem rāmjiem, kas spēles raunda laikā, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni, nepārvērtās par WILD simboliem, paliek uz laukuma kā EGG simboli. No pamatspēles pārnestie EGG simboli tiek pārveidoti par GOLDEN EGG simboliem, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0 vai kad visas laukuma pozīcijas ir aizpildītas ar simboliem un pirms laimestu noteikšanas, atklājot nejašu balvu, kas atbilst likmei, kas sareizināta no 0.5 līdz 50 reizēm. Bezmaksas griezienu laikā katrā tukšā pozīcijā uz laukuma griežas atsevišķi.
- Bezmaksas griezienu laikā uz laukuma var uzgriezt tikai EGG simbolus. Katru reizi, kad parādās EGG simbols, bezmaksas griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3. Katra grieziņa beigās visi EGG simboli tiek pārveidoti par GOLDEN EGG simboliem un atklāj nejaši izvēlētu balvu, kas ir vienāda ar likmi, kas sareizināta no 0.5 līdz 50 reizēm.

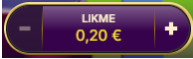




- Bezmaksas griezieni beidzas, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0 vai visas pozīcijas ir aizpildītas.
- Bezmaksas griezienu beigās, kopējais iegūtais laimests tiek reizināts ar pamatspēlē savākto bezmaksas griezienu reizinātāju. Ja visas pozīcijas uz laukuma ir aizpildītas, tiek piešķirts papildu reizinātājs x2, un galīgā bezmaksas griezienu reizinātāja vērtība tiek dubultota.



- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

## Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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.