

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Jack Hammer 4: Chasing the Dragon noteikumi**  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6x6 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.01%.

**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	12.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Spēli spēlē ar simbolu grupām, un laimesti tiek piešķirti par grupām, ko veido 6 vai vairāki vienādi simboli.
- Simbols ir daļa no grupas, ja tas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādām pašām simbolam.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais katras grupas laimests.

**Izmaksu līniju apraksts**



Par 6 vai vairāk vienādiem simboliem, kas parādās grupā, tiek piešķirts laimests.

Simbols ir daļa no grupas, ja tas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus tādām pašām simbolam bez atstarpēm.

Spēles norise un noteikumi




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




## STICKY WIN funkcija

- STICKY WIN funkcija tiek aktivizēta pamatspēlē un piešķir vienu atkārtotu griezienu. Šī funkcija tiek aktivizēta, ja uz laukuma ir vismaz viens grupas laimests un/vai 3 SCATTER simboli.
- Atkārtotu griezienu laikā grupas laimests un/vai SCATTER simboli paliek uz laukuma līdz atkārtotu griezienu beigām. Vēl viens atkārtots grieziens tiek piešķirts, kad grupas laimestam tiek pievienots vēl viens simbols vai vairāki simboli vai kad uz laukuma parādās ceturtais SCATTER simbols.
- Atkārtotie griezieni beidzas, kad grupas laimestiem netiek pievienoti jauni simboli vai uz laukuma neparādās jauni SCATTER simboli. Kad visas pozīcijas uz laukuma ir aizpildītas, tiek piešķirts vēl viens atkārtots grieziens, un funkcija beidzas. Laimesti tiek piešķirti par pēdējo atkārtotu griezienu.
- Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.

## WILD funkcijas

- Uz laukuma ir četras stūra pozīcijas, ko var aizpildīt tikai ar JAUTĀJUMA ZĪMES simbolu vai dažādu veidu WILD simboliem. Kad kāda no stūra pozīcijām kļūst par daļu no grupas laimesta, WILD simbols aktivizē savu attiecīgo WILD funkciju, JAUTĀJUMA ZĪMES simbols pārtop par WILD simbolu atbilstoši tālāk redzamajai tabulai, un tā funkcija tiek aktivizēta.

	<b>WILD simboli</b>	<b>JAUTĀJUMA ZĪMES simboli</b>
 <b>WILD MULTIPLIER funkcija</b>	MULTIPLIER WILD simboli ar reizinātājiem, kuriem ir nejaušas vērtības: x2, x3, x5, x10.	MULTIPLIER WILD simboli ar reizinātājiem, kuriem ir nejaušas vērtības: x30 vai x50.
 <b>WILD UPGRADER funkcija</b>	UPGRADER WILD simbols uzlabo laimējušās kombinācijas simbolus grupā uz simbola veidu ar lielāku laimesta vērtību.	UPGRADER WILD vai SUPER UPGRADER WILD simbols. SUPER UPGRADER WILD simbols uzlabo laimējušās kombinācijas simbolus grupā uz simbola veidu ar lielāko laimesta vērtību.
 <b>WILD SUPER UPGRADER funkcija</b>		

	<b>WILD CASH PRIZE funkcija</b>	CASH PRIZE WILD simbols pēc nejaušības principa piešķir balvu 0.5x, 1x, 1.5x vai 2.5x no likmes apmēra. CASH PRIZE laimestu pievieno grupas laimestam, kas aktivizēja šo funkciju.	SUPER CASH PRIZE WILD simbols pēc nejaušības principa piešķir balvu 10x vai 25x no likmes apmēra.. SUPER CASH PRIZE WILD laimestu pievieno grupas laimestam, kas aktivizēja šo funkciju.
 	<b>WILD EXPANDER funkcija</b>  <b>WILD SUPER EXPANDER funkcija</b>	WILD EXPANDER simbols pievieno līdz 4 simboliem grupas laimesta kombinācijai, kas aktivizēja šo funkciju.	WILD EXPANDER vai SUPER WILD EXPANDER simbols. SUPER WILD EXPANDER simbols pievieno līdz 16 simboliem grupas laimesta kombinācijai, kas aktivizēja šo funkciju.

- Ja grupas laimests vienlaicīgi aktivizē vairākas WILD funkcijas, tās aktivizē šādā secībā: WILD EXPANDER funkcija / WILD SUPER EXPANDER funkcija, WILD UPGRADER funkcija / WILD SUPER UPGRADER funkcija, WILD MULTIPLIER funkcija un WILD CASH PRIZE funkcija / WILD SUPER CASH PRIZE funkcija.
- Kad tiek aktivizēta WILD UPGRADER funkcija / WILD SUPER UPGRADER funkcija un/vai WILD EXPANDER funkcija / WILD SUPER EXPANDER funkcija, tās nekavējoties uzlabo un/vai izvērš laimējušo grupu. Kad tiek aktivizēta WILD MULTIPLIER funkcija un/vai WILD CASH PRIZE funkcija / WILD SUPER CASH PRIZE funkcija, tās piemēro reizinātāju un/vai pievieno balvu kopējam laimestam, kad beidzas atkārtotie griezieni.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus. Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta lielākā iespējamā laimesta kombinācija grupā saskaņā ar Laimestu tabulu.

### **Bezmaksas griezieni**

- 5 SCATTER simboli, kas parādās jebkur uz laukuma, piešķir 3 bezmaksas griezienus. Bezmaksas griezieni sākas ar 3 reizinātāja simboliem spēles laukumā pēc tam, kad ir novērtēti un izmaksāti visi pamatspēles laimesti. Bezmaksas griezienu laikā uz laukuma var uzgriezt tikai reizinātāju simbolus x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x25, x50, x100. Katrs uz laukuma uzgrieztais reizinātājs tiek pieskaitīts TOTAL WIN skaitītājam. Katru reizi, kad bezmaksas griezienu laikā uz laukuma uzgriežas reizinātāja simbols, bezmaksas griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.

- Bez maksas griezienu laikā spēles laukuma visās četrās stūra pozīcijās pēc nejaušības principa parādās 4 dažādas funkcijas (UNLOCK, GENERATE, DOUBLE un COLLECT), kas paliek uz laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām. Funkcijas tiek aktivizētas, kad vismaz viens reizinātāja simbols uzgriežas jebkurā pozīcijā blakus stūra pozīcijai.



- Kad tiek aktivizēta **UNLOCK funkcija**, var aktivizēt tikai divas reizes. Kad šī funkcija tiek aktivizēta pirmo reizi, spēles laukumam tiek pievienota augšējā rinda. Kad UNLOCK funkcija tiek aktivizēta otro reizi, spēles laukumam tiek pievienota apakšējā rinda.



- Kad tiek aktivizēta **GENERATE funkcija**, tukšās laukuma pozīcijās pēc nejaušības principa tiek izvietoti 3 reizinātāja simboli. Ja uz laukuma ir mazāk nekā 3 tukšas pozīcijas, reizinātāju skaits ir vienāds ar pieejamo tukšo pozīciju skaitu. Šo funkciju var aktivizēt ne vairāk kā trīs reizes, līdz tiek aktivizēta COLLECT funkcija.



- **DOUBLE funkcija** dubulto visu to reizinātāju vērtības, kas aktivizē DOUBLE funkciju, kā arī tiem blakus esošo reizinātāju vērtības. To var aktivizēt ne vairāk kā trīs reizes, līdz tiek aktivizēta COLLECT funkcija.

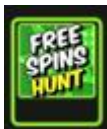


- Kad tiek aktivizēta **COLLECT funkcija**, visi uz laukuma esošie reizinātāji tiek saskaitīti un noņemti no laukuma. Saskaitīto reizinātāju vērtība ir norādīta pie COLLECT funkcijas simbola un attiecināta uz bezmaksas griezienu kopējo laimestu bezmaksas griezienu beigās.
- Ja vienlaicīgi tiek aktivizētas vairākas bezmaksas griezienu funkcijas, tās aktivizē šādā secībā: GENERATE funkcija, UNLOCK funkcija, DOUBLE funkcija un COLLECT funkcija. COLLECT FEATURE simbola vērtība tiek divkāršota, ja tas atrodas blakus reizinātājam, kas tajā pašā raundā tika divkāršots ar DOUBLE funkciju. *Piezīme: COLLECT FEATURE simbols pats par sevi netiek uzskatīts par reizinātāju.*

- Kad bezmaksas griezieni beidzas, visi uz laukuma esošie reizinātāji tiek pieskaitīti reizinātāju summai TOTAL WIN skaitītājā un reizināti ar likmi.

## ELEVATE FEATURE

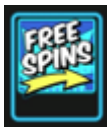
- Spēles funkcijas var aktivizēt ar ELEVATE FEATURE. Katrā spēles raundā ar ELEVATE FEATURE var aktivizēt vienu no šādām funkcijām:



- par likmi 2x no pamatlikmes iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir divreiz lielāka;



- par likmi 10x no pamatlikmes ir garantēts aktivizēt vismaz vienu funkciju un iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir lielāka;



- par likmi 50x tiek aktivizēti bezmaksas griezieni. Kad tie ir aktivizēti, tiek izspēlēts viens pamatspēles grieziens, kurā 5 SCATTER simboli garantēti parādās uz laukuma un aktivizē 3 bezmaksas griezienus;

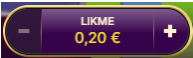



- par likmi 75x no pamatlikmes tiek aktivizēti bezmaksas griezieni vai SUPER bezmaksas griezieni. SUPER bezmaksas griezienu laikā, pirms to sākuma tiek izspēlēts viens pamatspēles grieziens, kurā garantēts aktivizēt vismaz 3 WILD funkcijas, un uz laukuma parādās 5 SCATTER simboli, kas aktivizē bezmaksas griezienus.



- par likmi 100x no pamatlikmes tiek aktivizēti SUPER bezmaksas griezieni.

## 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.