

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru un 7 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.03%.

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	14.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko katra veida simbolu laimīgo kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 8 vienādiem simboliem laukumā jebkurās pozīcijās.
- Vienlaicīgi laimesti par dažādu simbolu kombinācijām tiek saskaitīti.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- Vīrs spēles laukuma atrodas viens horizontāls papildu cilindrs, kas griežas no labās puses uz kreiso.

LAVĪNAS funkcijas noteikumi

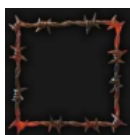
- Pēc katra griezienu, kurā veidojas laimesta kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Kad visas pozīcijas ir aizpildītas, tiek atkārtoti aprēķināti laimesti.
- Lavīnas funkcija turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.

WILD simbolu noteikumi



- Spēlē var parādīties divu veidu **WILD** simboli: parastais **WILD** (1x1 pozīcijas) un **COLOSSAL WILD** simbols (2x2 pozīciju).
- **COLOSSAL WILD** var parādīties uz vertikālajiem cilindriem, bet parastie **WILD** simboli var parādīties papildu cilindrā virs pamatlaukuma.
- Kad lavīna iekļauj cilindru, kas atrodas zem parastā **WILD** simbola, tas iebirst uz pamatlaukuma cilindriem.
- Aprēķinot laimestus, 2x2 **COLOSSAL WILD** skaitās kā 4 parasti **WILD** simboli, un 3x3 **COLOSSAL WILD** skaitās kā 9 parasti simboli.
- **WILD** simboli aizstāj visus simbolus, izņemot **SCATTER** simbolus un īpašos simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Kad **WILD** simboli aizstāj citus simbolus, tiek izmaksāta simbolu laimestu lielākā kombinācija saskaņā ar izmaksu tabulu.

HOT ZONE funkcijas noteikumi

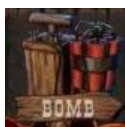


- Katra grieziena sākumā vismaz divas nejauši izvēlētas pozīcijas kļūst par **Hot Zones** (izceltas ar sarkanu rāmi), un tās paliek uz cilindriem visu spēles raundu.
- Katrai **Hot Zone** ir reizinātājs ar nejaušu sākotnējo vērtību: x1, x2 vai x3.
- Kad simbols, kas atrodas **Hot Zone**, veido laimesta kombināciju, laimests tiek reizināts ar visu **Hot Zone** reizinātāju summu šajā laimesta kombinācijā.
- Kad no cilindriem pazūd laimesta kombinācijas simboli, pirms sākas nākamā lavīna, katrs **Hot Zone** reizinātājs, kas bija šajā laimesta kombinācijā, palielinās par 1.
- **Hot Zone** pozīcijas un reizinātāji, kas palielinājušies, tiek pārnesti uz bezmaksas griezieniem.

ĪPAŠO funkciju noteikumi

- Vienu vai vairākas **īpašās funkcijas** (bumba, maiņa, reizinātājs, paplašināšanās vai paplašināšanās +) var aktivizēt pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Īpašie simboli var parādīties tikai virs pamatlaukuma esošajā papildu cilindrā.
- Īpašo simbolu attiecīgā funkcija tiek aktivizēta, kad īpašais simbols pēc lavīnas krīt no papildu cilindra uz tukšu pozīciju cilindrā, kas atrodas zem tā.
- Funkcija sākas, kad uz cilindriem vairs nav laimesta kombināciju.
- Kad funkcijas darbība beidzas, sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Ja vienlaicīgi tiek aktivizēta vairāk nekā viena funkcija, tās tiek izspēlētas šādā secībā: paplašināšanās → paplašināšanās + → reizinātājs → maiņa → bumba.

BUMBAS funkcijas noteikumi



- Kad tiek aktivizēta **bumbas funkcija**, **BUMBAS** simbols eksplodē kopā ar simboliem, kas atrodas tam blakus (izņemot SCATTER, WILD un MAINAS simboli un neizmantoti reizinātāji), atbrīvojot vietu jaunai simbolu lavīnai.
- Bumbas funkcija beidzas, kad BUMBAS simbols un tam blakus esošie simboli ir eksplodējuši un sākas jauna lavīna.

MAINAS funkcijas noteikumi



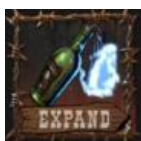
- Kad tiek aktivizēta **maiņas funkcija**, **MAINAS** simbols un visi tam blakus esošie simboli (izņemot SCATTER, WILD un BUMBAS simbolus un neizmantoti reizinātāji) pārvēršas par vienu un to pašu simbolu, izveidojot izkaisīto simbolu kombināciju.
- Ja maiņas funkcija pārvērš simbolu, un pēc tam to atkal pārvērš vēl viena maiņas funkcija, šis simbols kļūs par WILD simbolu.
- Maiņas funkcija beidzas, kad ir pārvērsti visi blakus esošie simboli.
- Ja tiek izveidota laimesta kombinācija, šī kombinācija pazūd no cilindriem pēc laimestu aprēķināšanas un tad sākas jauna lavīna.

REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi



- **REIZINĀTĀJA** simbolam ir nejauša reizinātāja vērtība x2 vai x3.
- Kad tiek aktivizēta reizinātāja funkcija, **REIZINĀTĀJA** simbols reizina visu reizinātāju, kas atrodas uz tā cilindra un blakus esošajiem cilindriem, vērtības.
- Reizinātāja funkcija beidzas, kad visi reizinātāji uz tā cilindra un blakus esošajiem cilindriem ir reizināti ar reizinātāja vērtību, un sākas jauna lavīna.

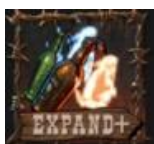
PAPLAŠINĀŠANAS funkcijas noteikumi



- Kad tiek aktivizēta **paplašināšanas funkcija**, tad pozīcija, kurā **PAPLAŠINĀŠANAS** simbols ir parādījies, kļūst par *Hot Zone*.
- Ja **PAPLAŠINĀŠANAS** simbols parādās pozīcijā, kas jau ir *Hot Zone*, tas kļūst par uzlabotu *Hot Zone* (izcelta ar ugunīgi sarkanu rāmi), un tā reizinātāju vērtība tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas spēles laukumā, summa.

- Ja uzlabotā *Hot Zone* ir daļa no laimesta kombinācijas, tās reizinātāju vērtība beigās tiek palielināta par 1, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS simbols parādās pozīcijā, kas jau ir uzlabota *Hot Zone*, tas kļūst par uzstājīgo *Hot Zone* (izcelta ar dzeltenu rāmi), un tā reizinātāju vērtība atkal tiek palielināta - tā atkal ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas spēles laukumā, summa.
- Ja uzstājīgā *Hot Zone* (dzeltenajā rāmī) izveido laimesta kombināciju, tā reizinātāju vērtība beigās palielinās par 1, un pievieno arī visu apkārtējo reizinātāju kombinēto vērtību savai galīgajai reizinātāja vērtībai, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Paplašināšanas funkcija beidzas, kad visi piemērojamie uzlabojumi ir īstenoti, un sākas jauna lavīna.

PAPLAŠINĀŠANAS+ funkcijas noteikumi



- Kad **paplašināšanas+ funkcija** tiek aktivizēta, pozīcija, kur parādījās PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols, kļūst par *Hot Zone*.
- Turklāt PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols arī pats pārvēršas un pārvērš līdz pat 8 papildu blakus esošām pozīcijām par *Hot Zone*.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols parādās vai pārvēršas pozīcijā, kas jau ir *Hot Zone*, tas kļūst par uzlabotu *Hot Zone* (izcelta ar ugunīgi sarkanu rāmi), un tā reizinātāja vērtība tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas tam apkārt, summa.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols parādās vai pārvēršas pozīcijā, kas jau ir uzlabota *Hot Zone*, tas kļūst par uzstājīgo *Hot Zone* (izcelta ar dzeltenu rāmi), un tā reizinātāja vērtība atkal tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas tam apkārt, summa.
- Ja uzstājīgā *Hot Zone* (dzeltenajā rāmī) izveido laimesta kombināciju, tā reizinātāju vērtība beigās palielinās par 1, un pievieno arī visu apkārtējo reizinātāju kombinēto vērtību savai galīgajai reizinātāja vērtībai, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- PAPLAŠINĀŠANAS+ funkcija beidzas, kad visi piemērojamie uzlabojumi ir īstenoti, un sākas jauna lavīna.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- **SCATTER** simboli var parādīties uz cilindriem vai iebirt no papildu cilindra pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Pamatspēlē, uzgriežot 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simbolus, kas parādās uz cilindriem vai iebirst no papildu cilindra pēc visām lavīnām un visu laimestu aprēķināšanas, tiek piešķirti attiecīgi 5, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezieni.

- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams laimēt papildu griezienus, ja 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli parādās uz cilindriem vai iebirst no papildu cilindra.
- Piešķirto bezmaksas griezienu skaits (attiecīgi 5, 8, 10 vai 12) tiek pievienots to bezmaksas griezienu skaitam, kas palicis skaitītājā.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi kā raunds, kurā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas griezienu beigās funkcijas kopējais laimests tiek pieskaitīts tā raunda laimestiem, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, un spēle atgriežas pie attiecīgā raunda.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī dažādas spēles bonus funkcijas:
 - o SCATTER *Hunt* - par cenu 1.5x no kopējās likmes apmēra palielinās iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus;
 - o papildus cilindra maksimums - par cenu 5x no kopējās likmes apmēra katrā griezienā papildu cilindrs tiek piepildīts ar īpašajiem simboliem;
 - o *Hot Zone Frenzy* - par cenu 30x no kopējās likmes apmēra spēle sākas ar visām pozīcijām, kas atzīmētas kā *Hot Zone*;
 - o bezmaksas griezieni - par cenu 100x no kopējās likmes apmēra uz cilindriem parādās 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli, kas aktivizē bezmaksas griezienus;
 - o super bezmaksas griezieni - par cenu 300x no kopējās likmes apmēra uz cilindriem parādās 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli, aktivizējot bezmaksas griezienus, un šajā funkcijas režīmā bezmaksas griezieni sākas ar visām papildu cilindra pozīcijām, kas piepildītas ar īpašajiem simboliem.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3. Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.

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 „Balance”.

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.