

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.99%.

**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	28.00 EUR

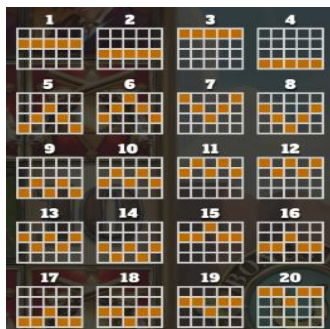
Spēles norises apraksts

**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.

5 1,60 €	5 1,20 €	5 1,00 €	5 0,20 €	5 0,20 €	5 0,20 €
4 0,80 €	4 0,60 €	4 0,50 €	4 0,10 €	4 0,10 €	4 0,10 €
3 0,40 €	3 0,30 €	3 0,25 €	3 0,05 €	3 0,05 €	3 0,05 €
5 0,40 €	5 0,40 €		5 0,20 €	5 0,20 €	
4 0,20 €	4 0,20 €		4 0,10 €	4 0,10 €	
3 0,10 €	3 0,10 €		3 0,05 €	3 0,05 €	

## 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.

## WILD simboli



- WILD simboli var parādīties pamatspēlē uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.
- WILD simboli aizvieto visus simbolus, izņemot SCATTER un CURSED TREASURE simbolus.
- Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju līnijas lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.

## CASH PRIZE simboli



- CASH PRIZE simboli var parādīties jebkur pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Pamatspēlē trīs vai vairāki CASH PRIZE simboli, kas atrodas uz likmju līnijas no kreisā līdz labajam malējam cilindram bez atstarpēm, piešķir likmju līnijas laimestu, kas vienāds ar šo simbolu kopējo vērtību.
- Pamatspēlē uz laukuma redzamo CASH PRIZE simbolu vērtība ir no 0.5x līdz 20x no likmes apmēra.

- Laimestu par katru CASH PRIZE simbolu var izmaksāt tikai vienu reizi griezienā.



*Piemērs: attēlā ir 2 laimējušas likmju līnijas (8. un 13. līnija). Pirmajā no tām tiks saskaitīti PRIZE simboli katrā pozīcijā, tāpēc pirmās likmju līnijas laimests ir  $2 + 1 + 1 = 4$ .*

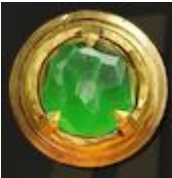
*Savukārt otrajā likmju līnijā CASH PRIZE simboli "2.00" un "1.00" jau ir ieskaitīti šī griezienu likmju līnijas laimestā, un to balva netiks piešķirta atkārtoti. Otrās likmju līnijas kopējais laimests ir  $0 + 0 + 1 = 1$ . Kopējais griezienu laimests ir abu likmju līniju laimestu summa ( $4 + 1 = 5$ ).*

*WILD simboli var aizstāt CASH PRIZE simbolus, taču WILD simbolu vērtība ir 0.*

*CASH PRIZE simbolu kopējais laimests tiek pievienots visiem konkrētā raunda laimestiem.*

### **CURSED TREASURE funkcija**

- CURSED TREASURE funkciju var aktivizēt pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.



- Funkcija vāc simbolu skaitītājā CURSED TREASURE simbolus, kas parādās jebkur uz laukuma.
- Simbolu skaitītāja sākotnējais rādījums ir 5, un katrs savāktais CURSED TREASURE simbols palielina kolekciju par 1.
- Pamatspēlē šo funkciju var aktivizēt pēc nejaušības principa pēc tam, kad simbolu skaitītājā tiek pievienots viens vai vairāki CURSED TREASURE simboli.
- Funkcija aktivizējas arī automātiski, kad simbolu skaitītājā ir 20 simboli.
- Aktivizējot funkciju, uz laukuma tiek izvietoti CASH PRIZE simboli.
- Uz laukuma izvietoto CASH PRIZE simbolu skaits ir vienāds ar CURSED TREASURE simbolu skaitu simbolu skaitītājā.
- Ja pamatspēlē kolekcijā ir savākti mazāk nekā 20 simboli, uz laukuma izvietoto CASH PRIZE simbolu vērtība ir no 0.5x līdz 5x no likmes apmēra; ja kolekcijā ir savākti 20 vai vairāk

simboli, uz laukuma izvietoto CASH PRIZE simbolu vērtība ir no 0.5x līdz 20x no likmes apmēra.

- Ja pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā CASH PRIZE simboli tiek izvietoti vienā pozīcijā ar citu CASH PRIZE simbolu, abu simbolu vērtības tiek saskaitītas.
- CASH PRIZE simbolus nevar novietot tur, kur jau ir SCATTER simbols.
- Kad uz laukuma ir izvietoti visi simboli no CURSED TREASURE funkcijas, tiek aprēķināti laimesti.
- Kad CASH PRIZE simbolu laimesti ir izmaksāti, simbolu skaitītāja rādītājs tiek atiestatīts uz 5.
- Ja bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, kamēr pamatspēlē joprojām ir simboli no CURSED TREASURE kolekcijas, šī kolekcija tiek saglabāta līdz pamatspēles atsākšanai, un bezmaksas griezienu laikā parādās jauna CURSED TREASURE kolekcija, kas sākas ar 5.
- Kad likmes vērtība tiek mainīta, visi savāktie CURSED TREASURE simboli tiek saglabāti ar sākotnējās likmes vērtību un izņemti no pamatspēles, un to vietā tiek izveidota jauna kolekcija. Kad likmes vērtība tiek mainīta atpakaļ, iepriekš savāktie CURSED TREASURE simboli tiek atjaunoti kopā ar likmi.
- *Saglabātie dati pēc noteikta laika vairs nav pieejami.*

### **Bezmaksas griezienu noteikumi**

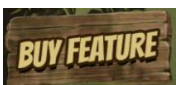


- 3 vai vairāk SCATTER simboli, kas pamatspēlē parādās jebkur uz laukuma, pēc laimestu aprēķināšanas aktivizē bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā katra laukuma pozīcija griežas atsevišķi, un uz laukuma var parādīties tikai CASH PRIZE simboli, MYSTERY CASH PRIZE simboli un CURSED TREASURE simboli.
- Sākotnējais bezmaksas griezienu skaits ir 3.
- Katru reizi, kad bezmaksas griezienu laikā uz laukuma parādās CURSED TREASURE simbols, CASH PRIZE simbols vai MYSTERY CASH PRIZE simbols, griezienu skaitītājs tiek atiestatīts uz 3.
- CASH PRIZE simboliem, kas parādās jebkur uz laukuma, tiek piešķirta nejauša vērtība no 0.5x līdz 10x no likmes apmēra, bet MYSTERY CASH PRIZE simboliem tiek piešķirta nejauša vērtība no 50x līdz 5000x no likmes apmēra, un abi simboli piešķir laimestu, kas vienāds ar to vērtību summu.
- CASH PRIZE un MYSTERY CASH PRIZE simboli paliek uz laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Katra uz laukuma redzamā CASH PRIZE simbola vērtība tiek pieskaitīta kopējam šī raunda laimestam un tiek izmaksāta bezmaksas griezienu beigās.

- CURSED TREASURE simboli tiek vākti jaunā simbolu skaitītājā, kur sākuma vērtība ir 5, un katrs simbols palielina kolekcijas skaitli par 1.
- Kad skaitītājā vairs nav bezmaksas griezieni, no CURSED TREASURE kolekcijas uz laukuma tiek izvietoti CASH PRIZE simboli (ar nejaušu vērtību no 0.5x līdz 20x no likmes apmēra), kuru skaits ir vienāds ar savākto simbolu skaitu.
- CASH PRIZE simbolus nevar izvietot tur, kur jau ir MYSTERY CASH PRIZE simbols.






- Kad uz laukuma ir izvietoti kolekcijas CASH PRIZE simboli, tiek atklāta katra uz laukuma esošā MYSTERY CASH PRIZE simbola vērtība; pēc tam raunds beidzas un uz laukuma izvietoto kolekcijas CASH PRIZE simbolu un MYSTERY CASH PRIZE simbolu vērtības tiek pieskaitītas kopējam bezmaksas griezienu laimestam.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0, kad spēles laukums ir pilnībā aizpildīts ar CASH PRIZE simboliem un/vai MYSTERY CASH PRIZE simboliem vai kad uz laukuma ir 15 MYSTERY CASH PRIZE simboli.
- noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtais laimests tiek pieskaitīts kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 100x 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.