

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Dynamite Diggin Doug** noteikumi  
Pragmatic Play Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.52%.

**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	0.10 EUR
Maksimālā likme	40.00 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.

**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt blakus uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



5 - 1000  
4 - 500  
3 - 200  
2 - 20



5 - 500  
4 - 200  
3 - 100  
2 - 10



5 - 200  
4 - 100  
3 - 50  
2 - 5



5 - 100  
4 - 50  
3 - 20



5 - 100  
4 - 50  
3 - 20



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5

## Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt blakus uz aktīvas izmaksu līnijas.

## Spēles norise un noteikumi

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



- **SCATTER** simbolus parādās tikai uz 1., 3. un 5. cilindriem.



- Uzgriežot 3 vai vairāk **DYNAMIT** simbolus jebkurās pozīcijās uz laukuma, spēlētājam tiek izmaksāta naudas balva:

- 3 DYNAMIT simboli izmaksā 0.5x no likmes apmēra;
- 4 DYNAMIT simboli izmaksā 1x no likmes apmēra;
- 5 DYNAMIT simboli izmaksā 2.5x no likmes apmēra;
- 6 DYNAMIT simboli izmaksā 5x no likmes apmēra;
- 7 DYNAMIT simboli izmaksā 10x no likmes apmēra;
- 8 DYNAMIT simboli izmaksā bronzas laimestu - 20x no likmes apmēra;
- 9 DYNAMIT simboli izmaksā sudraba laimestu - 50x no likmes apmēra;
- 10 DYNAMIT simboli izmaksā zelta laimestu - 100x no likmes apmēra.




- Pamatspēlē, griezienu laikā **PLUNKER** simbols var nejauši parādīties laukuma vidū.
- Kad tā notiek, no saraksta tiek izvēlēta un piešķirta nejauša naudas balva.
- Ja tiek izvēlēta bronzas, sudraba vai zelta naudas balva, tiek aktivizēta **atkārtoto griezienu funkcija**.
- Atkārtoto griezienu funkcijai ir vairāki **līmeņi**:
  - Uzgriežot 3 SCATTER simbolus, funkcija sākas no PROSPECTING līmeņa;
  - Uzgriežot 8, 9 vai 10 DYNAMITE simbolus pamatspēles laikā, funkcija sākas no bronzas, sudraba vai zelta līmeņa.



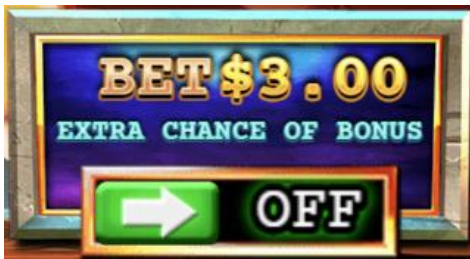
- Šis ir **DYNAMITE MONEY** simbols atkārtoto griezienu funkcijai.
- Katru reizi, kad simbols uzkrīt, tas iegūst nejauši izvēlētu vērtību no iepriekš noteikta kopuma.
- Iespējamās vērtības ir: 1x, 2x, 3x, 5x, 6x, 8x, 9x vai 10x no likmes apmēra.



- Šie ir **BRONZE**, **SILVER** un **GOLD MONEY** simboli.
- Katru reizi, kad tie parādās, tie iegūst nejaušu vērtību no iepriekš noteikta kopuma.
- **BRONZE MONEY** simbola iespējamās vērtības ir: 25x, 30x, 35x, 40x, 45x vai 50x no likmes apmēra.
- **SILVER MONEY** simbola iespējamās vērtības ir: 75x, 80x, 85x, 90x, 95x, 100x, 105x, 110x, 115x, 120x vai 125x no likmes apmēra.
- Iespējamās **GOLD MONEY** simbola vērtības ir: 150x, 160x, 170x, 180x, 190x, 200x, 210x, 220x, 230x, 240x vai 250x no likmes apmēra.
- Atkārtoto griezienu raunda laikā, uz laukuma ir tikai **DYNAMITE MONEY** simboli, **BRONZE**, **SILVER** un **GOLD MONEY** simboli un tukšie lauki.
- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem.
- Pēc katra atkārtotā griezienu visi **MONEY** simboli paliek uz laukuma vietā, kur tie tika uzgriezti.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts vismaz viens **MONEY** simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3 un visi **MONEY** simboli uz laukuma virzās vienu rindu uz leju.
- Visu **DYNAMITE MONEY** simboli, kas iziet no laukuma caur apakšu, vērtība tiek sakrāta kopā laimestu mērā, un visi tie simboli tiek iemesti atpakaļ laukumā nejaušās pozīcijās.
- Iemešanas brīdī tie var nonākt tukša pozīcijā vai uz esošiem **DYNAMITE MONEY** simboliem; šo simbolu vērtības ir tādas pašas kā savākšanas brīdī, bet šīm vērtībām var tikt pievienots nejaušs x2, x3 vai x4 reizinātājs.
- Ja tie tiek uzgriezti jau aizņemtā pozīcijā, to vērtība tiek pievienota jau esošajai.
- Sākot no **PROSPECTING** līmeņa, spēlētājam ir jāuzgriež vismaz viens jauns **DYNAMITE MONEY** simbols vienā atkārtotā griezienu laikā, 5 reizes raunda laikā, lai pēc nejaušības principa atbloķētu bronzas, sudraba vai zelta līmeni.
- Kad līmenis ir atbloķēts, citu līmeni vairs nevar atbloķēt.
- Pēc viena no līmeņiem atbloķēšanas, var parādīties arī attiecīgā līmeņa **MONEY** simboli.
- Turklāt visi laimesti tiek reizināti ar x2, x3 vai x5 attiecīgi bronzas, sudraba vai zelta simbolam.
- Raunds beidzas, kad vairs nav atlikuši atkārtoti griezieni.

- Raunda beigās visi uz laukuma atlikušie DYNAMITE MONEY simboli tiek savākti un reizināti ar līmeņa reizinātāju, ja tāds ir, un tad izmaksāti.
- Noslēdzoties atkārtoto griezienu funkcijai, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.
- Ja funkcijas laikā kopējā laimesta summa sasniedz spēles maksimālā laimesta apmēru, tad bonuss nekavējoties beidzas, spēlētājam tiek izmaksāts maksimālais spēles laimests un visi atlikušie atkārtotie griezieni tiek atcelti.
-  Pamatspēlē spēlētājam ir iespēja iegādāties atkārtoto griezienu funkciju par summu, kas ir vienāda ar 100x no likmes apmēra.




### ANTE BET funkcija



Spēlētājam ir iespēja izvēlēties **ANTE BET funkciju**, kuras laikā uz laukuma parādīsies vairāk SCATTER simbolu.

Aktivizējot ANTE BET funkciju, likmes apmērs pieaug par +50%. Aktīvas ANTE BET funkcijas laikā nav iespējams iegādāties bezmaksas griezienu bonusu.

### 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, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu 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](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.