

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles The Desperado Drifter - Hold & Hit 3x3 noteikumi**  
SubTech Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
3 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.28%.

**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	0,05 €
Maksimālā likme	50 €

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 jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

**Izmaksu līniju apraksts**







Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi.



Spēles norise un noteikumi

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

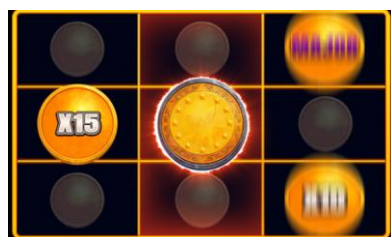
## WILD simbola noteikumi






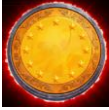




-  Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 3  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.


## BONUS simbolu noteikumi


-  Simbols parādās tikai uz 1. un 3. cilindra.
- Savākšanas  simbols parādās tikai uz 2. cilindra.

## HOLD & HIT funkcijas noteikumi



- Uzgriežot  simbolu uz 2. cilindra kopā ar  simboliem uz 1. un 3. cilindra, tiek aktivizēta *Hold & Hit* funkcija.
- Funkciju aktivizējošie simboli tiek fiksēti savās pozīcijās pārejas laikā uz bonus spēli un tiek piešķirti 3 griezieni.
- Funkcijas laikā parādās tikai  un  simboli.
- Katrā griezienā tukšās pozīcijas var piešķirt kādu no balvām - x1, x2, x5, x7, x10, x15 vai bonus spēles džekpota reizinātājus, kas atkarīgi no spēlētāja likmes apmēra.
- Katru reizi, kad parādās  simbols, to savāc visi laukumā esošie  simboli.
- Kad  simbols savākts, tas pazūd no cilindriem un tā vērtība tiek pievienota  simbola kopējai vērtībai.
- Uzgriežot  vai  simbolus, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.

- *Hold & Hit* funkcija beidzas, kad 3 griezienu laikā netiek uzgriezts neviens  simbols vai arī tad, kad uzkrātais laimesta apmērs sasniedz maksimālo x5000 reizinātāja vērtību.



- Kad funkcija beidzas, kopējā uzkrātā vērtība no visiem  simboliem tiek saskaitīta un piešķirta kā funkcijas laimests.

### **DŽEKPOTU simbolu noteikumi**




- Nejausa DŽEKPOTU simbolu parādīšanās spēles laikā var aktivizēt attiecīgo džekpotu.
- Iespējamie džekpoti un to vērtības ir:

- o  **GRAND** - x1000 no likmes apmēra;
- o  **MAJOR** - x150 no likmes apmēra;
- o  **MINOR** - x50 no likmes apmēra;
- o  **MINI** - x25 no likmes apmēra.

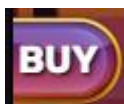
### **BONUS BLAST funkcijas noteikumi**

- *Bonus Blast* funkcija var nejausi aktivizēties pamatspēles laikā un pievienot laukumam papildus  un  simbolus.
- Funkcija pievieno simbolus tādā daudzumā vai vairāk, lai būtu pietiekami *Hold & Hit* funkcijas aktivizēšanai.



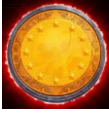
### **TŪLĪTĒJĀ LAIMESTA funkcijas noteikumi**

- Kad pamatspēlē laukumā parādās  simbols kopā ar vienu vai vairākiem  simboliem, ieskaitot DŽEKPOTA simbolus, un šī kombinācija neaktivizē *Hold & Hit* funkciju, tiek savāktas  simbolu vērtības.




- Savāktās vērtības tiek tūlītēji pievienotas kopējam griezienu laimestam spēlētāja bilancē.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties *Hold & Hit* spēles bonus funkciju ar dažādu skaitu BONUS SAVĀKŠANAS simboliem:

- o ar 1  simbolu par cenu 58x no likmes apmēra;
- o ar 2  simboliem par cenu 91x no likmes apmēra;
- o ar 3  simboliem par cenu 112x no likmes apmēra.

#### 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 „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 € izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.