

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Mental 2** noteikumi
Nolimit City Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 2 - 3 rindu un 108 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.06%.

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	1.20 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.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

Izmaksu līniju apraksts

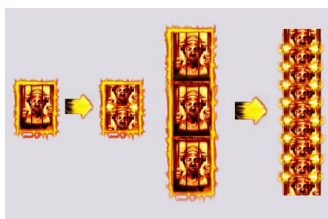


Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām.

Spēles norise un noteikumi

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

UGUNS RĀMJU un UGUNS CILINDRU funkcijas noteikumi



- **UGUNS RĀMJI** - nejauši, no 1 līdz 13 pozīcijām uz cilindriem pamatspēlē var pārvērsties par uguns rāmi. Jebkurš simbols, kas nokrīt uguns rāmī, sadalīsies 2 daļās.
- **UGUNS CILINDRI** - nejauši, no 1 līdz 5 cilindriem spēlē var pārvērsties par uguns cilindriem. Jebkurš simbols, kas nokrīt uguns cilindrā, sadalīsies 3 daļās.

MIRUŠO PACIENTU funkcijas noteikumi

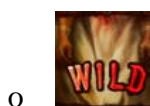


- Funkcija tiek aktivizēta, kad uz laukuma parādās 2 MIRUŠO PACIENTU simboli.
- Funkcija atklāj vienu no MIRUŠO PACIENTU simboliem ar nejaušu reizinātāju: x5, x10, x15, x30, x50, x100, x200, x500, x1000 vai x9999.
- Reizinātāja vērtība atspoguļo simbolu skaitu uz attiecīgā cilindra.

UZLABOTĀJŠŪNU funkcijas noteikumi



- **UZLABOTĀJŠŪNAS** atrodas zem 2., 3. un 4. cilindra.
- Jo vairāk uguns rāmju parādās, jo vairāk UZLABOTĀJŠŪNU tiek aktivizētas:
 - 4 uguns rāmji aktivizē 2. cilindra UZLABOTĀJŠŪNU;
 - 6 uguns rāmji aktivizē 2. un 4. cilindra UZLABOTĀJŠŪNAS;
 - 8 uguns rāmji aktivizē visas 3 UZLABOTĀJŠŪNAS.
- Uguns cilindrs tiek uzskatīts par 2 vai 3 uguns rāmjiem, kad tiek aktivizētas UZLABOTĀJŠŪNAS, atkarībā no cilindra izmēra, uz kura tas atrodas.
- Katra UZLABOTĀJŠŪNA var atklāt vienu no šiem simboliem:








- **WILD** – parastais WILD simbols;



- **xSPLIT** – sadala vienu simbolu uz katra cilindra, dubultojošos šos simbolus un pats sadalās divos WILD simbolos;



- **xNUDGE WILD** - vienmēr bīdās tā, lai kļūtu pilnībā redzams uz cilindra. Par katru pabīdīto soli xNUDGE WILD palielina laimesta reizinātāju par 1. Vairāki WILD reizinātāji tiek summēti kopējam WILD reizinātājam. Ja xNUDGE WILD tiek sadalīts ar xSPLIT, tā reizinātājs palielinās par 1;

- o **PACIENTA simbols** – viens no 5 PACIENTA simboliem ( ,  ,  ,  vai );



- o **xWAYS** - Atklāj 3 vienādus simbolus un izpleš cilindru augstumu. Var atklāt jebkuru maksājošo simbolu. Ja uz cilindriem ir vairāki xWAYS simboli, tie visi atklās vienu un to pašu simbolu.

xHOLE funkcijas noteikumi



- Funkcija tiek aktivizēta, kad **xHOLE** simbols parādās uguns rāmī vai uguns cilindrā 3. cilindra otrajā pozīcijā.
- Parastie maksājošie simboli un WILD simbols tiek noņemti no pamatspēles cilindriem, pēc tam izkaisīti uz nejaušām pozīcijām, un to attiecīgie izmēri tiek reizināti ar x2, x4 vai x8.
- Ja tiek ietekmēts xNUDGE WILD, tad tiek mainīts tikai tā laimesta reizinātājs.
- Ja tiek ietekmēts xHOLE, tas pārvēršas par WILD simbolu.
- Laimējušie simboli pirms xHOLE efekta tiek "iesūkti" un pēc tam atgriežas tajā pašā pozīcijā.
- Ja xHOLE simbols parādās ārpus uguns rāmja vai uguns cilindra, tā funkcija netiks aktivizēta.
- Saglabātie MIRUŠO PACIENTU reizinātāji netiek piemēroti pēc xHOLE funkcijas aktivizēšanas.

xMENTAL funkcijas noteikumi



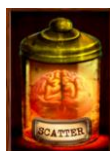
- Funkcija aktivizējas, kad **xMENTAL** simbols parādās uguns rāmī vai uguns cilindrā jebkurā cilindru zonā.
- xMENTAL aktivizē papildu griezienu ar šādām funkcijām:
 - o visas cilindru pozīcijas iegūs uguns rāmjus;
 - o UZLABOTĀJŠŪNAS atklās xWAYS, xNUDGE WILD vai xSPLIT simbolus;
 - o pastāv iespēja aktivizēt xHOLE funkciju.
- Ja xMENTAL parādās ārpus uguns rāmja vai uguns cilindra, tā funkcija netiks aktivizēta.

MENTAL TRANSFORMĒŠANAS funkcijas noteikumi



- Ja **DISEMBODIED SCATTER** simbols parādās uz 2. vai 4. cilindra, tas aktivizē **MENTAL TRANSFORMĒŠANAS** funkciju.
- **DISEMBODIED SCATTER** simbols pārvēršas par vienu no šiem simboliem: **xWAYS**, **xSPLIT**, **MIRUŠO PACIENTU** vai **WILD** vai **PACIENTU**.

SCATTER simbolu noteikumi



- Spēlē ir divu veidu SCATTER simboli - **COGNITIVE SCATTER** un **DISEMBODIED SCATTER**.
- **COGNITIVE SCATTER** simbols parādās tikai uz 1., 3. un 5. cilindra pamatspēlē.
- **DISEMBODIED SCATTER** simbols parādās tikai uz 2. un 4. cilindra.
- Ir iespējamās dažādas SCATTER simbolu kombinācijas:
 - Uzgriežot 3 **COGNITIVE SCATTER** simbolus, tiek aktivizēti 8 **BLOODLETTING SPINS** griezieni;
 - Uzgriežot 3 **COGNITIVE SCATTER** simbolus un 1 **DISEMBODIED SCATTER** simbolu, tiek aktivizēti 9 **SURGERY SPINS** griezieni;
 - Uzgriežot 3 **COGNITIVE SCATTER** simbolus un 2 **DISEMBODIED SCATTER** simbolus, tiek aktivizēti 10 **EXPERIMENTAL SPINS** griezieni.
- Tiek piešķirti arī papildu griezieni bonusa raundos:
 - Katrs uzgrieztais SCATTER simbols uguns rāmī piešķir papildus 1 griezienu;
 - Katrs uzgrieztais SCATTER simbols uguns cilindrā piešķir papildus 2 griezienus.

BLOODLETTING SPINS griezienu funkciju noteikumi

- Uguns rāmji un uguns cilindri paliek lipīgi visu funkcijas darbības laiku.
- Ja tiek uzgriezts 1 **DISEMBODIED SCATTER** simbols, tas uzlabo atlikušos griezienus uz **SURGERY SPINS** griezieniem un piešķir papildu 1 griezienu.
- Ja tiek uzgriezti 2 **DISEMBODIED SCATTER** simboli, tie uzlabo atlikušos griezienus uz **EXPERIMENTAL SPINS** griezieniem un piešķir papildu 2 griezienus.

SURGERY SPINS griezienu funkciju noteikumi



- Papildus BLOODLETTING funkcijas noteikumiem DISEMBODIED SCATTER simbols arī kļūst lipīgs un katrā griezienā aktivizē MENTAL TRANSFORMĒŠANAS funkciju.
- Funkcijas laikā darbojas MIRUŠO reizinātājs - tiek savākts lielākais reizinātājs no katra MIRUŠĀ PACIENTA simbola kopā ar tā skaitu. Skaitis norāda, cik konkrēto MIRUŠĀ PACIENTA simboli ir atklāti.
- *Piemēram:* Ja 3 MIRUŠO PACIENTU simboli tiek atklāti ar reizinātājiem x5, x10 un x15, tad šis simbols tiks savākts ar reizinātāju x15 un skaitu 3.
- Kad MIRUŠO PACIENTU reizinātājs tiek savākts, tas tiks pārvietots uz attiecīgajiem PACIENTU simboliem, balstoties uz skaitu, kad uz cilindriem parādās jauns savāktais PACIENTA simbols.
- *Piemēram:* Ja MIRUŠAIS PACIENTS ir savākts ar reizinātāju x15 un skaitu 3, tad pirmie 3 atbilstīgie PACIENTA simboli saņems x15 reizinātāju.
- Katru reizi, kad MIRUŠO reizinātājs tiek pārvietots uz PACIENTA simbolu, skaits samazinās par 1.
- MIRUŠO reizinātājs netiek pārvietots uz simbolu, kas atklāts no MIRUŠĀ PACIENTA simbola.
- Ja uz cilindriem parādās 1 jauns DISEMBODIED SCATTER simbols, atlikušie griezieni tiek uzlaboti uz EXPERIMENTAL SPINS griezieniem un tiek piešķirts papildu 1 grieziens.

EXPERIMENTAL SPINS griezienu funkcijas noteikumi



- Papildus SURGERY SPINS funkcijām abi DISEMBODIED SCATTER simboli kļūst lipīgi un katrā griezienā aktivizē MENTAL TRANSFORMĒŠANAS funkciju.
- MIRUŠO reizinātāju skaits nesamazinās pēc tā pārvietošanas uz PACIENTA simbolu.
- Tas turpina uzkrāties, kad tiek atklāts jauns MIRUŠĀ PACIENTA simbols.



- Spēles maksimālo laimestu iespējams laimēt pamatspēlē, uzgriežot vienu **xGOD** simbolu uz katra cilindra vienā griezienā.
- Ja kopējā spēles laimesta summa pārsniedz spēles maksimālā iespējamā laimesta apmēru, spēles raunds tiek izbeigts un spēlētājam tiek izmaksāts spēles maksimālais laimests.



NOLIMIT BOOSTER funkcijas iespējas



- Iegādājoties **xBET**, spēlētājam ir garantēts COGNITIVE SCATTER simbols uz 1.cilindra. Funkcijas maksa ir 1.4x no likmes apmēra.



- Iegādājoties **FIRE FRAMES**, spēlētājam ir garantēti uguns rāmji uz visām cilindru pozīcijām. Funkcijas maksa ir 6x no likmes apmēra.



- Iegādājoties **xHOLE**, spēlētājam ir garantēta xHOLE funkcijas aktivizēšana. Funkcijas maksa ir 99x no likmes apmēra.



- Iegādājoties **xMENTAL**, spēlētājam ir garantēta iespēja aktivizēt xMENTAL funkciju. Funkcijas maksa ir 3200x no likmes apmēra.






NOLIMIT BONUS BUY funkcijas iespējas

- Spēlētājam ir iespēja iegādāties jebkuru bonusa funkciju, un tā cena ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlētajā bonusa veida.
 - **BLOODLETING SPINS** funkcijas maksa ir 100x no likmes apmēra.
 - **SURGERY SPINS** funkcijas maksa ir 250x no likmes apmēra.
 - **EXPERIMENTAL SPINS** funkcijas maksa ir 1800x no likmes apmēra
 - **LUCKY DRAW (50% / 40% / 10%)** funkcijas maksa ir 330x no likmes apmēra.
 - **GOD MODE** funkcijas maksa ir 6 666x no likmes apmēra.
- Noslēdzoties bonusam, iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.



- Spēlē ir pieejama jauna **ACTION SPINS papildspēle**, kuras laikā spēlētājs var ātri spēlēt lielu skaitu griezienu raundu.
- Griezieni norisinās ārkārtīgi ātrajā režīmā.
- *Šī funkcija var nebūt pieejama pie dažiem operatoriem.*

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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 „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. 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.