

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 2 - 8 rindu un 576 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.94%.

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.

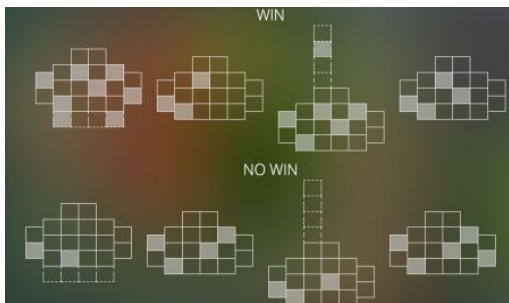
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	2.00 EUR

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 jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- 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.

				
6 1.00	6 0.60	6 0.40	6 0.30	6 0.20
5 0.60	5 0.40	5 0.30	5 0.24	5 0.14
4 0.35	4 0.25	4 0.20	4 0.16	4 0.10
3 0.20	3 0.15	3 0.10	3 0.08	3 0.06
				
6 0.18	6 0.16	6 0.14	6 0.13	6 0.12
5 0.13	5 0.12	5 0.10	5 0.09	5 0.08
4 0.08	4 0.08	4 0.07	4 0.06	4 0.06
3 0.05	3 0.05	3 0.04	3 0.04	3 0.04

Spēles norise un noteikumi

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

xNUDGE WILD simbola noteikumi



- xNUDGE WILD simbols ir 4 pozīciju augsts WILD simbols, kas vienmēr pabīdīsies, līdz kļūs pilnībā redzams.
- Katra bīdīšanās palielina WILD reizinātāju par 1.
- xNUDGE WILD simbols var parādīties tikai uz 3. un 4. cilindra, izņemot periskopu augšā funkcijas laikā, kad tas var parādīties tikai uz 4. cilindra.
- Visi reizinātāji tiek saskaitīti, un laimests tiek piešķirts pēc reizināšanas ar kopējo reizinātāju.

xWAYS WILD noteikumi



- xWAYS WILD simbols var parādīties uz 2. un 5. cilindra.
- Parādoties, tas atklāj nejaušu izmaksas simbolu.
- xWAYS simbola izmērs var būt 2 un 3 simbolu pozīcijas.
- Ja vienlaikus uz cilindriem parādās vairāk kā viens xWAYS simbols, tad tie visi atklās vienu un to pašu simbolu.

xBOMB WILD simbola noteikumi



- **xBOMB WILD** simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot **BONUS** simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- **xBOMB WILD** uzsprižina visus simbolu veidus, kas nav daļa no laimesta kombinācijas, izņemot **BOUS** un citus **WILD** simbolus.
- Pēc **xBOMB WILD** sprādziena atlikušie simboli krīt uz leju pa cilindriem un jaunie simboli iebirst laukumā, to aizpildot.
- **xBOMB WILD** simbols palielina laimesta reizinātāju par 1 pirms jauno simbolu parādīšanās.
- **xBOMB WILD** reizinātājs funkcijas aktivizēšanas laikā tiek pārņemts uz torpēdu būvniecības, kluso mednieku griezienu, vilka griezienu un cīņas par Atlantiju griezienu funkcijām.

TORPĒDU BŪVNICĪBAS funkcijas noteikumi



- Pamatspēlē un klusā mednieka funkcijas griezienos, pilna kuģa parādīšanās (2 simbolu platumā) binokļa zonā virs 5. un 6. cilindra aktivizē **torpēdu būvniecības** funkciju.
- Zem 2. - 5. cilindra parādās torpēdu caurule, un uz šiem cilindriem var parādīties tikai torpēdu detaļas.

- 1. un 6. cilindrs tiek bloķēti.
- Spēlētājam tiek piešķirti 3 griezieni, lai uzbūvētu visas 4 torpēdas daļas.
- Uz 2. un 5. cilindra torpēdas detaļas pievieno +1, +2 vai +3 **xWAYS** simbolus torpēdas zonai, kas aktivizējas, kad torpēda tiek palaista.
- Uz 3. un 4. cilindra torpēdas detaļas pievieno +1, +2 vai +3 **xWAYS WILD** simbolus torpēdas zonai, kas aktivizējas, kad torpēda tiek palaista.
- Ja visas torpēdas daļas ir savāktas, sākas torpēdas palaišanas režīms, un aiz torpēdas tiek atklāti **xWAYS** simboli, kuru izmērs atbilst savāktajām daļām uz katra cilindra.
- Uz 2. un 5. cilindra **xWAYS** simboli tiek pārvērsti par parastajiem simboliem un sadalīti tik daudz daļās, cik bija savāktas no torpēdas daļām.
- Uz 3. un 4. cilindra **xWAYS** simboli tiek pārvērsti par **WILD** simboliem un sadalīti tik daudz daļās, cik bija savāktas no torpēdas daļām.
- Pamatspēlē un klusā mednieka griezienos, ja binokļa zonā parādās **zelta kuģis**, tiek aktivizēta **zelta torpēdu būvniecības funkcija**, kuras laikā torpēdas detaļām būs tikai +8 vai +88 vērtības.

PERISKOPU AUGŠĀ funkcijas noteikumi



- 3. cilindrs var izaugt līdz 8 pozīcijām, un uz tā var parādīties jauns **PERISKOPA WILD** simbols.
 - Ja uz 1. un 2. cilindra parādās savienoti simboli kopā ar **PERISKOPA WILD** uz 3. cilindra, tiek aktivizēta torpēdas palaišana.
 - Periskopā tiek atrasts mērķis un tiek palaista torpēda - ja tā trāpa mērķim, **PERISKOPA WILD** simbols izaug līdz cilindra augšējai pozīcijai un pabīdās lejup līdz apakšai, pievienojot laimesta reizinātāju ar katru bīdīšanos.
 - Ja mērķim netiek trāpīts, **PERISKOPA WILD** tiek uzskatīts par vienkāršu **WILD** simbolu.
- Pamatspēlē un vilka griezienu funkcijas laikā periskopu augšā funkcija var tikt aktivizēta nejauši.
 - Klusā mednieka griezienu funkcijas laikā un cīņas par Atlantiju griezienos periskopu augšā funkcija paliek aktīva visu laiku.
 - **PERISKOPA WILD** simbols nepabīdīsies pāri simboliem, kas atklāti torpēdas palaišanas laikā.

BONUS simbola noteikumi



- **BONUS** simbols var parādīties uz 1. - 6. cilindra.
- Uzgriežot 3 **BONUS** simbolus, tiek aktivizēti 8 klusā mednieka griezieni.
- Uzgriežot 4 **BONUS** simbolus, tiek aktivizēti 9 vilka griezieni.
- Uzgriežot 5 **BONUS** simbolus, tiek aktivizēti 10 cīņa par Atlantiju griezieni.

KLUSĀ MEDNIEKA GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Periskopu augšā funkcija vienmēr ir aktīva visu klusā mednieka griezienu funkcijas laiku.
 - Turklāt **PERISKOPA WILD** simbola bīdīšanās piešķir pastāvīgu reizinātāju, kas pēc pirmās bīdīšanās sākas ar 1x un pēc tam palielinās par +1 ar katru **PERISKOPA WILD** simbola bīdīšanos.
 - Šis reizinātājs attiecas tikai uz to griezienu, kurā **PERISKOPA WILD** simbols parādās un tiek trāpīts mērķim.
 - Katru reizi, kad uz cilindriem parādās **xBOMB** simbols, tiek piešķirts **xBOMB** reizinātājs, kas palielina kopējo reizinātāju par +1 atlikušo klusā mednieka griezienu laikā.
- Visi reizinātāji tiek saskaitīti pirms laimestu aprēķināšanas.
 - Ja parādās papildus **BONUS** simboli, tie piešķir +2 griezienus funkcijas laikā.

CĪNAS PAR ATLANTIJU GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Cīņas par Atlantiju griezienu funkcijas laikā klusā mednieka griezienu funkcijas periskopu augšā režīms un vilka griezienu torpēdu būvniecības funkcija ir aktīvas vienlaikus.
- Katru reizi, kad uz cilindriem parādās xBOMB simbols, tiek piešķirts xBOMB reizinātājs, kas palielina kopējo reizinātāju par +1 atlikušo cīņas par Atlantiju griezienu laikā.
- Visi reizinātāji tiek saskaitīti pirms laimestu aprēķināšanas.
- Ja parādās papildus BONUS simboli, tie piešķir +2 griezienus funkcijas laikā.

VILKA GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Zem 2. - 5. cilindra parādās torpēdu caurule, un uz šiem cilindriem var parādīties torpēdu detaļas.
- Torpēdu caurule sākumā ir pielādēta ar xWAYS un xWAYS WILD simboliem ar izmēru 2.
- Torpēdu detaļas atdalās no cilindriem un savās vietās atstāj WILD simbolus.
- Uz 2. un 5. cilindra torpēdu detaļas pievieno +1, +2 vai +3 xWAYS simbolus torpēdas zonai, kuri tiek aktivizēti, kad torpēda tiek palaista.
- Uz 3. un 4. cilindra torpēdu detaļas pievieno +1, +2 vai +3 xWAYS WILD simbolus torpēdas zonai, kas tiek aktivizēti, kad torpēda tiek palaista.
- Ikreiz, kad binokļa zonā parādās kuģis pilnā izmērā, torpēda tiek palaista tās pašreizējā stāvoklī.
- Uz 2. un 5. cilindra simboli tiek pārvērsti par parastiem simboliem un sadalīti tik daudz daļās, cik tika savākts no torpēdas detaļām.
- Uz 3. un 4. cilindra simboli tiek pārvērsti par WILD simboliem un sadalīti tik daudz veidos, cik tika savākts no torpēdas detaļām.
- Pēc torpēdas palaišanas tiek ielādēta identiska torpēda, kuru turpmākajos griezienos var uzlabot.
- Katru reizi, kad uz cilindriem parādās xBOMB simbols, tiek piešķirts xBOMB reizinātājs, kas palielina kopējo reizinātāju par +1 visu atlikušo vilka griezienu laikā.
- Visi reizinātāji tiek saskaitīti pirms laimestu aprēķināšanas.
- Ja parādās papildus BONUS simboli, tie piešķir +2 griezienus funkcijas laikā.
- Ja kopējā spēles laimesta summa pārsniedz spēles maksimālā iespējamā laimesta apmēru, spēles raunds tiek izbeigts un spēlētājam tiek izmaksāts spēles maksimālais laimests.

PAPILDU GRIEZIENA funkcijas noteikumi



- Spēlētājiem var tikt piedāvāta iespēja iegādāties papildu griezienu pēc klusā mednieka griezienu, vilka griezienu vai cīņas par Atlantiju griezienu beigām.
- Jebkuri esošie reizinātāji (visos bonusa režīmos) un torpēdu caurules progress (vilka griezienu un cīņas par Atlantiju griezienos) tiek saglabāti papildu griezienam, kura izmaksas tiek noteiktas pēc to pašreizējā stāvokļa.
- Ja papildu griezienu izmaksas ir mazākas vai vienādas ar kopējo laimestu, tiek piedāvāta iespēja to izmantot.



NOLIMIT BOOSTER funkcijas iespējas



- Iegādājoties **BONUS BOOSTER**, spēlētājam ir garantēts BONUS simbols. Funkcijas maksa ir 1.5x no likmes apmēra.



- Iegādājoties **PERISCOPE UP!**, spēlētājam ir garantēts, ka tiks aktivizēta periskopu augšā funkcija. Funkcijas maksa ir 8x no likmes apmēra.



- Iegādājoties **TORPEDO BUILDER**, spēlētājam ir garantēts, ka binokļa zonā parādīsies pilna izmēra kuģis un tiks aktivizēta torpēdu būvniecības funkcija. Funkcijas maksa ir 20x no likmes apmēra.




- Iegādājoties **GOLDEN TORPEDO BUILDER**, spēlētājam ir garantēts, ka binokļa zonā parādīsies pilna izmēra zelta kuģis un tiks aktivizēta zelta torpēdu būvniecības funkcija. Funkcijas maksa ir 4500x no likmes apmēra.


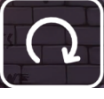



NOLIMIT BONUS BUY funkcijas iespējas

- Spēlētājam ir iespēja iegādāties jebkuru bonusa funkciju, un tā cena ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlētajā bonusa veida.
- **KLUSĀ MEDNIEKA GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 80x no likmes apmēra.
- **VILKA GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 250x no likmes apmēra.
- **CĪŅAS PAR ATLANTIJU GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 750x no likmes apmēra.
- **LUCKY DRAW (50% / 25% / 25%)** funkcijas maksa ir 290x no likmes apmēra.

-  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

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 „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.