

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.70%.

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 | 10.00 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 no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



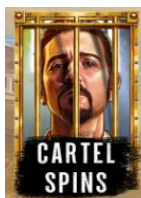
Laimests tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par vienādiem simboliem uz blakus esošiem cilindriem, kur pirmais simbols atrodas uz 1. cilindra.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|
|  x5 = 5 x4 = 2.5 x3 = 1 |  x5 = 3 x4 = 1.5 x3 = 0.8 |  x5 = 2.5 x4 = 1.2 x3 = 0.6 |  x5 = 2 x4 = 1 x3 = 0.5 |  x5 = 1 x4 = 0.5 x3 = 0.3 |  x5 = 0.8 x4 = 0.4 x3 = 0.2 |  x5 = 0.6 x4 = 0.3 x3 = 0.2 |  x5 = 0.5 x4 = 0.3 x3 = 0.1 |  x5 = 0.4 x4 = 0.2 x3 = 0.1 |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|

Spēles norise un noteikumi

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

KARTEĻA GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- 3 KARTEĻA griezienu SCATTER simboli uz 1., 3. un 5. cilindra aktivizē bonusa raundu ar 3 sākotnējiem karteļa griezieniem.



- Karteļa griezieni sākas ar četriem karteļu līderiem (2x2 pozīciju izmēra simboliem) fiksētiem spēles laukuma stūros.
- Bonusa raunda laikā spēles laukums ir 10x10 pozīciju liels, un uz cilindriem parādās tikai NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS, TELEFONA un LIDMAŠĪNAS simboli.
- Karteļa griezienu laikā katram karteļa līderim ir sava teritorija,

kas paplašinās, kad  **NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS**

simboli nonāk blakus līderim vai jau  **ATZĪMĒTĀS TERITORIJAS** simbolam.

- Ja tiek aktivizēti TELEFONA vai LIDMAŠĪNAS simboli vai kāds NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS simbols tiek fiksēts kādā griezienā, karteļa griezienu skaits tiek atiestatīts atpakaļ uz sākotnējiem 3 griezieniem.
- Katrs ATZĪMĒTĀS TERITORIJAS simbols palielina kopējo likmes reizinātāju par vērtību, kas norādīta uz simbola.
- Maksimālais iespējamais kopējais reizinātājs ir 10 500x.
- Bonusa raunda beigās tiek izmaksāts kopējais uzkrātais reizinātājs.
- Kad spēles laukums ir pilnībā aizpildīts un vairs nevar parādīties jauni NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS simboli, bonusa raunds beidzas.

NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS simbola noteikumi

- **NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS** simbols parādās tikai karteļa griezienu funkcijas laikā.
- **NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS** simboli, kas nonāk blakus kādam karteļa līderim kļūst par attiecīgā līdera krāsas **ATZĪMĒTĀS TERITORIJAS** simboliem un paliek fiksēti līdz bonusa raunda beigām un paplašina attiecīgā līdera teritoriju.
- Turpmāka teritorijas paplašināšana notiek, kad jauni **NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS** simboli nonāk blakus kādai no jau esošajām teritorijām.

- Papildus tam, visi krāsainie TERITORIJU simboli uzrāda sākotnējo reizinātāju no 1x līdz 5x, kas tiek pieskaitīts kopējam laimesta reizinātājam, kas tiek izmaksāts bonusa raunda beigās.

KARTEĻU KARU funkcijas noteikumi

- Kad NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS simbols vai vairāki blakus esoši NOSLĒPUMAINĀS TERITORIJAS simboli nonāk blakus divām vai vairākām pretinieku teritorijām, tiek aktivizēta karteļu kara funkcija.
- Funkcijā uzvar tas līderis, kura teritorija ir vislielākā.
- Karteļa līdera teritorijas lielumu nosaka fiksētais ATZĪMĒTO TERITORIJU simbolu skaits viņa krāsā.
- Tā kā karteļu līderi ir 2x2 simboli, tie katrs tiek skaitīti kā 4 TERITORIJAS simboli un ar šo vērtību papildina savu teritoriju.
- Karteļu kara laikā, katra līdera kopējā teritorijas vērtība tiek parādīta uz attiecīgā līdera simbola.
- Uzvarējušais karteļa līderis iegūs pretinieku teritorijas.
- Ja cīņā iesaistīto līderu teritorijas ir vienāda lieluma, uzvarētājs tiek noteikts nejauši.

KARTEĻU SAVIENOJUMU funkcijas noteikumi



- Ja TELEFONA simbols nonāk blakus kādam karteļa līderim vai atzīmētai teritorijai, tas aktivizēsies un dubultos visus reizinātājus, kas atrodas šajā teritorijā.
- Telefons neaktivizēsies, ja blakus esošajās teritorijās nav neviena reizinātāja.
- TELEFONA simbola funkcija aktivizējas pēc LIDMAŠĪNAS simbola funkcijas.
- Ja TELEFONA simbols nonāk blakus vairāk nekā vienai teritorijai, visas blakus esošās teritorijas saņems uzlabojumu.



- Ja LIDMAŠĪNAS simbols nonāk blakus kādam karteļa līderim vai atzīmētai teritorijai, tas aktivizēsies un palielinās visus reizinātājus šajā teritorijā par nejaušu vērtību no 1 līdz 5.
- LIDMAŠĪNAS simbols neaktivizēsies, ja blakus esošajās teritorijās nav neviena reizinātāja.
- Ja TELEFONA simbols nonāk blakus vairāk nekā vienai teritorijai, visas blakus esošās teritorijas saņems uzlabojumu.

PIEGĀDES funkcijas noteikumi



- Nejauši pamatspēles laikā virs spēles laukuma var pārlidot lidmašīna un nomest pakas, kas pārvēršas par WILD simboliem.

- WILD simboli parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindra.
- WILD simboli aizstāj visus maksājošos simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

LAIMESTA APMAINAS funkcijas noteikumi

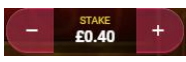





- Kad spēlētājs laimē 100x no savas likmes apmēra vai vairāk, ir iespēja apmainīt 100x no likmes vērtības pret karteļa griezienu bonusa raundu, vienlaikus saņemot arī laimestu, kas paliek pāri.
- Kad spēlētājs laimē no 30x līdz 100x no savas likmes apmēra, ir iespēja apmainīt visu laimestu pret iespēju iegūt karteļa griezienu bonusa raunda.
- Iespēja uzvarēt riska spēlē tiek attēlota zaļā krāsā uz rata.
- Jo lielāki zaļie segmenti, jo lielāka iespēja uzvarēt.
- Ja rats apstājas uz sarkanā segmenta, spēlētājs zaudē.

DUBULTĀS NAUDAS funkcijas noteikumi

- Nejaušā kārtā, pēc griezienu pamatspēles laikā, kurā izveidojas laimesta kombinācija, attiecīgajā griezienā iegūtais laimests tiks dubultots.
- Šis efekts notiek pēc izmaksu līniju aprēķināšanas.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātājā 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.