

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Piggy Riches 2 MegaWays noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 2-7 rindu un līdz pat 117 649 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.71%.

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	6.00 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 uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

				
x6 = 20 x5 = 5 x4 = 2 x3 = 1 x2 = 0.2	x6 = 5 x5 = 2.5 x4 = 1.2 x3 = 0.7	x6 = 2 x5 = 1.2 x4 = 0.7 x3 = 0.5	x6 = 1.6 x5 = 1 x4 = 0.6 x3 = 0.4	x6 = 1.2 x5 = 0.8 x4 = 0.5 x3 = 0.3
				
x6 = 0.8 x5 = 0.6 x4 = 0.4 x3 = 0.2	x6 = 0.7 x5 = 0.5 x4 = 0.3 x3 = 0.2	x6 = 0.6 x5 = 0.4 x4 = 0.3 x3 = 0.2	x6 = 0.5 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.1	x6 = 0.4 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.1

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

- **Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi:**

- Pēc katra grieziņa tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.
- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas aizpilda no augšas krītošie simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja bilanci pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā brūkšana ir beigusies.




- **WILD** simbolus ir iespējams uzgriezt uz 2., 3., 4. un 5. cilindriem, bet ne vienlaicīgi uz 2. un 3. cilindriem.
- WILD simboli nosedz visu cilindru, un tiem ir simbola reizinātājs no x2 līdz x7.










- Simbola reizinātājs parada simbolu skaitu, par kādu tiek ieskaitīts WILD simbols, veicot kombināciju aprēķinu.
- Ja WILD simboli ietilpst laimesta kombinācijā, tie nepazūd no laukuma.










- Uzgriežot 3 vai vairāk **SCATTER** simbolus jebkurās pozīcijās, tiek aktivizēts **HOLD & RESPIN bonuss** ar 3 bezmaksas griezieniem.
- Bonusa sākumā, uz katra cilindra ir pozīciju skaits, kas atbilst SCATTER simbolu skaitam, ar kuru tika aktivizēts bonuss.
















- Bonusa raunda sākumā, spēlētājs griež **laimes ratu**, kas piešķir noteiktu  simbolu un **DZĪVĪBU** skaitu, un abos gadījumos to vērtība ir 2x lielāka par pašreizējo likmi.



- Var tikt piešķirts šāds  simbolu skaits: 2, 3, 4, 5, 10 vai 15.
- Var tikt piešķirts šāds **DZĪVĪBU** skaits: 1, 2, 3, 4 vai 5.
- Pēc tam laimes rata piešķirtie  simboli tiek izvietoti nejaušās pozīcijās uz laukuma un bloķēti uz bonusa laiku.
- DZĪVĪBU skaits ir norādīts virs laukuma.
- Bonusa raunda laikā ir iespējams uzgriezt tikai  simbolus, īpašos simbolus vai tukšos simbolus, un katra simbola pozīcija ir uz atšķirīga cilindra.
-  simboliem atbilst nejauša naudas balva, kas atspoguļo likmes reizinātāju.
- Raunda laikā uzgriežto  simbolu iespējamie reizinātāji ir: 1x, 2x, 3x, 5x vai 10x lielāki par pašreizējo likmi.
- Kad uz laukuma tiek uzgriezti  simboli, tie paliek bloķēti savās pozīcijās līdz bonusa raunda beigām.
- Uzgriežot jebkuru  simbolu vai īpašo simbolu bonusa laikā, griezienu skaits tiek atiestafīts uz 3.
- Ja ir atlikušās DZĪVĪBAS un 3 secīgu griezienu laikā netiek uzgriezti jauni  simboli vai īpašie simboli, viena dzīvība tiek izmantota, lai nejaušā tukšā pozīcijā uz laukuma novietotu  simbolu.












- Ja joprojām ir atlikušas tukšas pozīcijas, bonuss turpinās un griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Ja visas laukuma pozīcijas ir aizpildītas ar bloķētiem simboliem, visu atlikušo DZĪVĪBU vērtība tiek pieskaitīta bonusa kopējam laimestam.
- Bonusa laikā ir iespējams uzgriezt 7 īpašos simbolus, kas ir līdzīgi pamatspēles simboliem, kuri nav karaliskie simboli.
- Bonusa laikā īpašie simboli funkcionē citādi, un to laimesti atšķiras no pamatspēles laimestiem.
- **Īpašie simboli ir:**












-  simbolam ir nejauša naudas vērtība, kas ir 1x, 2x, 3x, 5x vai 10x lielāka par pašreizējo likmi. Pēc uzgriešanas  saplīst, un tās vērtība tiek pieskaitīta visām blakus pozīcijām (horizontāli, vertikāli un pa diagonāli), kuras ir tukšas vai kurās ir  simbols. Tukšajās pozīcijās tiek izvietoti  simboli ar šo vērtību, savukārt pozīcijās, kurās jau ir  simbols,  simbola vērtībai tiek pieskaitīta šī vērtība.  simboli netiek bloķēti uz laukuma.



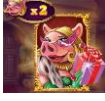



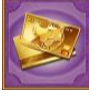
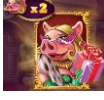
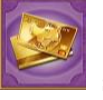
- Kad tiek uzgriezts  simbols, tas paņem visus uz laukuma esošos  simbolus, saskaitot to vērtības , noņemot šos simbolus un tādējādi atbrīvojot to pozīcijas. Visi  simboli arī turpmāk paņems visus uz laukuma esošos simbolus, līdz ir paņemti vismaz 5  simboli. Kad uz laukuma tiek uzgriezti  simboli, tie paliek bloķēti līdz bonusa beigām. Ja uz laukuma ir vairāk nekā 1  simbols, visi , kuri vēl nav paņēmuši vismaz 5  simbolus, paņem visus uz laukuma esošos  simbolus.

- Kad tiek uzgriezts  simbols, tas pievieno 1 papildu rindu virs laukuma, līdz ir sasniegts maksimālais rindu skaits jeb 7 rindas. Kad visas rindas ir atbloķētas,  simbolu vairs nav iespējams uzgriezt.  simboli netiek bloķēti uz laukuma.


-  simbols piešķir pēc nejaušības principa atlasītu naudas summu, kas atspoguļo likmes reizinātāju. Iespējamie reizinātāji ir 30x, 50x, 75x vai 100x lielāki par pašreizējo likmi. Kad uz laukuma tiek uzgriezti  simboli, tie paliek bloķēti līdz bonusa beigām.





-  simbols piešķir naudas summu, kas atspoguļo likmes reizinātāju, un tā sākotnējā vērtība ir 5x lielāka par pašreizējo likmi. Bonusa laikā,  simbola pašreizējā vērtība ir norādīta virs laukuma. Katra grieziena laikā uzgrieztais  simbols palielina visu uz laukuma esošo  un  simbolu vērtību par savu pašreizējo vērtību. Tas arī palielina visu uz laukuma esošo  simbolu vērtību, sareizinot to ar  sakrāto simbolu skaitu. Pēc tam turpmākajos griezienos virs laukuma norādītā  vērtība tiek palielināta par katru uzgriezto  simbolu.  simbola vērtība palielinās šādi: 5x, 10x, 15x, 25x, 50x, 100x, un bonusa beigās tā tiek atiestatīta.  simboli netiek bloķēti uz laukuma.

-  simbolam ir reizinātājs, kas sākas ar x1.  pašreizējais reizinātājs bonusa laikā vienmēr ir norādīts virs laukuma. Katrs griezienu laikā uzgrieztais  simbols palielina visu uz laukuma esošo ,  un  simbolu vērtību par to kopējo vērtību, kas reizināta ar  pašreizējo reizinātāju. Pēc tam turpmākajos griezienos virs laukuma norādītais  reizinātājs tiek palielināts par 1 par katru uzgriezto  simbolu. Bonusa beigās  simbola reizinātājs tiek atiestatīts.  atstātās dāvanas tiek bloķētas uz laukuma līdz bonusa beigām.

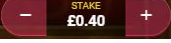



- Katrs uzgrieztais  simbols pašreizējā un turpmākajos griezienos palielina gan , gan  simbolu pašreizējo vērtību, kas norādīta virs laukuma.  simbola vērtība tiek palielināta līdz nākamajai iespējamai vērtībai, savukārt  simbola reizinātājs tiek palielināts par 1. Ja sasniegta  simbola maksimālā vērtība,  simbols palielina tikai  reizinātāju.  simboli netiek bloķēti uz laukuma.

- Ja griezienu laikā tiek uzgriezts vairāk nekā viens īpašais simbols, tie tiek aktivizēti šādā secībā: , , , , , .

- Bonusa beidzas, ja 3 secīgu griezienu laikā netiek uzgriezts neviens  vai īpašais simbols un ir izmantotas visas DZĪVĪBAS, vai visas laukuma pozīcijas ir aizpildītas ar bloķētiem simboliem.

- Bonusa beigās spēlētājs saņem visu uz laukuma esošo , ,  un dāvanas simbolu balvu summu, kā arī visu atlikušo DZĪVĪBU vērtību.
-  Spēlētājs var iegādāties bonusa spēli par summu, kas ir atkarīga no likmes apmēra un bonusa veida.

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 paātrinātajā 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.