

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Piggy Inferno noteikumi
Platipus Gaming SRL spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.07%.

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 €
Maksimālā likme	20 €

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 blakus uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi



- Simbols pamatspēlē var parādīties uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.



- Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.

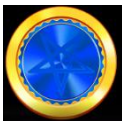
BONUS simbola noteikumi

-  Simboli parādās uz visiem cilindriem.
-  Simboli piešķir laimestus tikai atkārtoto griezienu laikā.
-  Katrs simbols var saturēt naudas balvu vai džekpota vērtību.
- Naudas vērtības var būt: 10, 20, 30, 40, 50, 80 un 100 no likmes apmēra.
- Džekpoti var būt:
 - o MAJOR - 1000 no likmes apmēra;
 - o MINOR - 300 no likmes apmēra;
 - o MINI - 150 no likmes apmēra.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

-  Atkārtoto griezienu funkcijas laikā visi simboli tiek fiksēti savās pozīcijās.
- Atkārtoto griezienu funkcijas sākumā spēlētājam ir 3 atkārtotie griezieni.
- Katrs jauns  simbols, kas parādās uz cilindriem, atiestata atkārtoto griezienu skaitu uz 3.
- Atkārtoto griezienu funkcija turpinās, līdz atkārtotie griezieni ir beigušies vai arī viss laukums aizpildīts ar  simboliem.
- Kad atkārtoto griezienu funkcija beidzas, visu  simbolu vērtības tiek sasummētas un tiek piešķirts funkcijas laimests.

REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā vienam vai vairākiem  simboliem ir iespēja aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar reizinātāju.

- Reizinātāja funkcija var aktivizēties nejauši atkārtoto griezienu funkcijas laikā.
- Katru reizi, kad tiek aktivizēta reizinātāja funkcija, reizinātājs $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$ var trāpīt



vienam vai vairākiem nejaušiem simboliem.



- Ja reizinātāji trāpa vienam un tam pašam simbolam vairāk nekā vienu reizi, to vērtības tiek sareizinātas.



- Reizinātāji tiek piemēroti simbolu vērtībai atkārtoto griezienu funkcijas beigās.

PAPILDUS ATKĀRTOTĀ GRIEZIENA funkcijas noteikumi



- Pamatspēles laikā vienam vai vairākiem simboliem ir iespēja aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar papildu griezienu.
- Papildu griezienu funkcija palielina atkārtoto griezienu skaitu līdz 4.



- Katrs jauns simbols, kas parādās uz cilindriem, atiestata atkārtoto griezienu skaitu uz 4.

DUBULTO CILINDRU funkcijas noteikumi



- Pamatspēles laikā vienam vai vairākiem simboliem ir iespēja aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar dubultajiem cilindriem.
- Dubulto cilindru funkcija pievieno otru, neatkarīgu spēles laukumu.



- Atkārtoto griezienu funkcijas sākumā simboli tiek dublēti otrajā spēles laukumā.



- Atkārtoto griezienu funkcijas laikā simboli parādās nejauši abos spēles laukumos.
- Katram spēles laukumam ir savs atsevišķs atkārtoto griezienu skaitītājs.
- Reizinātāja funkcija aktivizējas neatkarīgi katram spēles laukumam.

DŽEKPOTU simbolu noteikumi

- ,  un  simboli nejauši parādās atkārtoto griezienu funkcijas laikā un piešķir atbilstošos džekpotus.
- Aizpildot visu spēles laukumu ar 15 jebkura veida  simboliem, spēlētājam tiek piešķirts GRAND džekpots.
- Aizpildot visu laukumu ar 15 jebkura veida  simboliem uz katra laukuma atkārtoto griezienu ar dubultajiem cilindriem funkcijā, spēlētājs laimē divus GRAND džekpotus ar vērtību 10 000 no likmes apmēra.
-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties atkārtoto griezienu funkciju par cenu 95x 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, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot un turot **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 €, 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. 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.