

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Le Viking** noteikumi  
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 5 rindu un līdz pat 15 625 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.32%.

**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	100.00 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.

10	J	Q	K	A
6 0.50	6 0.60	6 0.60	6 0.70	6 0.70
5 0.30	5 0.30	5 0.40	5 0.40	5 0.50
4 0.20	4 0.20	4 0.20	4 0.20	4 0.20
3 0.10	3 0.10	3 0.10	3 0.10	3 0.10
				
6 1.50	6 1.50	6 2.00	6 2.00	6 3.00
5 1.00	5 1.00	5 1.50	5 1.50	5 2.00
4 0.50	4 0.50	4 1.00	4 1.00	4 1.50
3 0.30	3 0.30	3 0.50	3 0.50	3 1.00

### Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām, kas veidojas no kreisās uz labo pusi.

### Spēles norise un noteikumi

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

### RAID SPINS ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 6 jebkura veida MONĒTU un/vai DIMANTU simbolus vienlaicīgi pamatspēles laikā, tiek aktivizēta RAID SPINS atkārtoto griezienu funkcija.
- Tiek piešķirtas 3 atjaunojamas dzīvības un uz spēles laukuma var parādīties tikai





tukšie simboli bez vērtības,



MONĒTU,

DIMANTA un  ĀBOLIŅA simboli.

- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols nevar parādīties funkcijas laikā.
- Atkārtoto griezienu funkcijā visi MONĒTU, DIMANTA, ZAĻĀ ĀBOLIŅA un ZELTA ĀBOLIŅA simboli tiek fiksēti spēles laukumā līdz funkcijas beigām.
- Katrs atkārtotais grieziens patērē 1 dzīvību.
- Saņemot MONĒTAS, DIMANTA vai jebkuru ĀBOLIŅA simbolu, dzīvību skaits tiek atjaunots uz 3.

- Ja 3 griezienos pēc kārtas parādās tikai tukšie simboli, atkārtoto griezienu funkcija tiek pabeigta.
- Funkcijas beigās visi MONĒTU un DIMANTA simboli uz spēles laukuma atklāj nejauši izvēlētu naudas vērtību, kas tiek aprēķināta, pamatojoties uz likmi:
  - o Bronzas MONĒTAS simbolu iespējamās vērtības: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x, 4x no likmes;
  - o Sudraba MONĒTAS simbolu iespējamās vērtības: 5x, 10x, 15x, 20x no likmes;
  - o Zelta MONĒTAS simbolu iespējamās vērtības: 25x, 50x, 100x no likmes;
  - o DIMANTA simbolu iespējamās vērtības: 150x, 250x, 500x no likmes.
- Kad visi MONĒTU un DIMANTA simboli ir atklājuši savas vērtības, tiek aktivizēti visi ĀBOLIŅA simboli.
- Ir divi ĀBOLIŅA simbolu veidi: ZAĻAIS ĀBOLIŅŠ un ZELTA ĀBOLIŅŠ.
  - o  ZAĻAIS ĀBOLIŅŠ sareizina blakus esošo MONĒTU un DIMANTA simbolu vērtības ar vienu no šiem reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10, x20;
  - o  ZELTA ĀBOLIŅŠ sareizina visu MONĒTU un DIMANTA simbolu vērtības uz spēles laukuma ar vienu no šiem reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10, x20.
- Kad visi simboli ir atklāti un aktivizēti, visu MONĒTU un DIMANTU simbolu vērtības tiek summētas, lai noteiktu RAID SPINS atkārtoto griezienu funkcijas kopējo laimestu.

### **BERSKERA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

-  Uzgriežot 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus vienlaicīgi pamatspēles laikā, tiek aktivizēta BERSKERA bezmaksas griezienu funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Funkcijas laikā uz spēles laukumā var parādīties tikai sekojošie simboli: tukšie simboli, MONĒTU, DIMANTA, ZAĻAIS ĀBOLIŅŠ, ZELTA ĀBOLIŅŠ, SIRDS un MAGISKĀ KATLA simboli.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols nevar parādīties funkcijas laikā.
-  Funkcijas sākumā bezmaksas griezienu simbolu pozīcijas, kas aktivizēja funkciju, saņem **speciālus rāmišus** ar x2 reizinātājiem.
- Speciālie rāmiši tiek fiksēti uz spēles laukuma līdz funkcijas beigām.

- Visi MONĒTU, DIMANTA un ĀBOLIŅA simboli, kas parādās, tiek piestiprināti pie spēles laukuma līdz brīdim, kad tos savāc MAĢISKĀ KATLA simbols vai funkcija beidzas.



- Kad uz spēles laukuma parādās **MAĢISKĀ KATLA** simbols, visi speciālie rāmīši un ĀBOLIŅA simboli tiek aktivizēti un pielieto savus reizinātājus visiem MONĒTU, DIMANTU un iepriekšējiem MAĢISKO KATLU simboliem savā ietekmes zonā.
- MAĢISKO KATLU simboli nevar parādīties uz speciālo rāmīšu reizinātājiem.
- ĀBOLIŅA simboli darbojas tāpat kā RAID SPINS funkcijas laikā un tiem ir tādas pašas reizinātāju vērtības.
- Tie var ietekmēt visus blakus esošos MONĒTU, DIMANTU un MAĢISKO KATLU simbolus.
- Speciālie rāmīši ietekmē visus MONĒTU vai DIMANTU simbolus savā attiecīgajā pozīcijā.
- Pēc tam visi MONĒTU, DIMANTU un iepriekšējie MAĢISKO KATLU simboli tiek savākti jaunākajā KATLA simbolā.
- Šis simbols paliek uz spēles laukuma līdz brīdim, kad tas tiek savākts vai līdz funkcijas beigām.
- MAĢISKO KATLU simbols var veikt savākšanu tikai vienu reizi.
- Katrs bezmaksas grieziens patērē 1 dzīvību.
- Ja uz spēles laukuma parādās jebkurš simbols, kas nav tukšais simbols, dzīvību skaits tiek atjaunots līdz maksimālajam līmenim - 3.
- Kad visas dzīvības ir iztērētas, funkcija tiek pabeigta.



- Ja uz laukuma parādās **SIRDS** simbols, tas palielina maksimālo dzīvību skaitu par 1, līdz pat maksimāli 5 dzīvībām.
- Kad ir sasniegts maksimālais dzīvību skaits, SIRDS simboli vairs neparādīsies funkcijas laikā.
- Funkcijas beigās visi MONĒTU un DIMANTU simboli uz spēles laukuma atklāj nejašu naudas vērtību atbilstoši iespējamajām vērtībām.
- MONĒTU un DIMANTU simbolu vērtības ir tādas pašas kā RAID SPINS funkcijā.
- Pēc tam tiek aktivizēti visi speciālie rāmīši ar reizinātājiem un ĀBOLIŅA simboli, kas reizinās visus MONĒTU, DIMANTU un MAĢISKO KATLU simbolus savā ietekmes zonā.
- Kad visi simboli ir atklāti un aktivizēti, visu MONĒTU, DIMANTU un MAĢISKO KATLU simbolu vērtības tiek summētas, lai noteiktu funkcijas kopējo laimestu.

## **VALKĪRAS BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

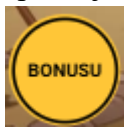
- Uzgriežot 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus vienlaicīgi pamatspēles laikā, tiek aktivizēta VALKĪRAS bezmaksas griezienu funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Funkcija saglabā mehāniku no BERSKERA funkcijas, taču sākumā tiek piešķirti 4 speciālie rāmīši ar x3 reizinājumiem – pa vienam katram aktivizējošajam bezmaksas griezienu SCATTER simbolam.

### **RAGNAROKA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus vienlaicīgi pamatspēles laikā, tiek aktivizēta RAGNAROKA bezmaksas griezienu funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Funkcija saglabā mehāniku no BERSKERA un VALKĪRAS funkcijām, taču sākumā tiek piešķirti 5 speciālie rāmīši ar x5 reizinājumiem – pa vienam katram aktivizējošajam bezmaksas griezienu SCATTER simbolam.

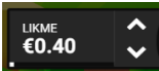


### **VALHALLAS CEĻOJUMA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot 6 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus vienlaicīgi pamatspēles laikā, tiek aktivizēta VALHALLAS CEĻOJUMA bezmaksas griezienu funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Funkcija saglabā mehāniku no BERSKERA, VALKĪRAS un RAGNAROKA funkcijām, taču sākumā tiek piešķirti 6 speciālie rāmīši ar x10 reizinājumiem – pa vienam katram aktivizējošajam bezmaksas griezienu SCATTER simbolam.
- Funkcijas laikā neparādās Bronzas un Sudraba MONĒTU simboli, ievērojami palielinot iespēju iegūt lielus laimestus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
  - 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par cenu 3x no likmes apmēra;
  - RAID SPINS funkciju par cenu 30x no likmes apmēra;
  - BERSKERA funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
  - RAGNAROKA funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

## Spēles vadība

-  1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena 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](mailto: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.