

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 5 rindu un 3125 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.20%.

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.

				
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
				
5 0,80	5 0,80	5 1,50	5 1,50	5 4,00
4 0,50	4 0,50	4 1,00	4 1,00	4 2,00
3 0,30	3 0,30	3 0,50	3 0,50	3 1,00

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās uz labo pusi.

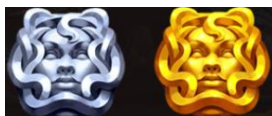
Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra griezienu tiek izmaksāti laimesti par laimesta kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brūkšana ir beigusies.

WILD simbolu noteikumi






- **SUDRABA** vai **ZELTA MEDŪZAS** simboli darbojas kā **WILD** simboli un aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Vienā griezienā var parādīties tikai 1 MEDŪZAS simbols.

- Kad veidojas laimesta kombinācija ar zemas izmaksu vērtības simboliem un uz laukuma atrodas MEDŪZAS simboli, MEDŪZAS simboli nokrīt līdz laukuma apakšai un paliek tur līdz griezienu beigām.
- Visi simboli, kas netika pārakmeņoti, tiek noņemti un parādās jauni simboli, lai aizpildītu tukšās vietas.
- Tas turpinās, kamēr vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas.


PĀRAKMEŅOTO simbolu noteikumi

- Kad veidojas laimesta kombinācijas ar augstas izmaksu vērtības simboliem un uz spēles laukuma atrodas MEDŪZAS simboli, šie simboli pārakmeņojas un nokrīt uz laukuma apakšu kopā ar MEDŪZAS simboliem.
- Pārakmeņotie un MEDŪZAS simboli paliek laukuma apakšā, kamēr visi pārējie simboli tiek noņemti un to vietā iekrīt jauni simboli.
- Ja veidojas jauni laimesti ar augstas izmaksu vērtības simboliem, tie arī tiek pievienoti laukuma apakšai.
- Tas turpinās līdz vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas.
- Griezienu beigās visi pārakmeņotie simboli atklāj papildu reizinātāju ar bronzas, sudraba vai zelta vērtībām, atkarībā no laimestā iekļautajiem augstas izmaksu vērtības simboliem:

- o  **bronzas** vērtības - 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x un 4x;
- o  **sudraba** vērtības - 5x, 10x, 15x un 20x;
- o  **zelta** vērtības - 25x, 50x, 100x, 250x un 500x.

- Pēc tam, kad pārakmeņotajiem simboliem tiek atklāti papildu reizinātāji, MEDŪZAS simbols atklāj savu reizinātāju.
- SUDRABA MEDŪZAS simbols var atklāt reizinātāju x1, x2, x3 vai x4.
- ZELTA MEDŪZAS simbols var atklāt reizinātājus x5, x6, x7, x8, x9, x10 vai x20.
- Gala laimestu aprēķina, saskaitot visas pārakmeņoto simbolu vērtības, reizinot to kopsummu ar MEDŪZAS simbola reizinātāju un pēc tam iegūto vērtību reizinot ar spēlētāja likmi.

ČŪSKU un AKMEŅU BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

-  **Bez maksas griezienu SCATTER** simbols parādās uz laukuma tikai tad, ja uz tā nav MEDŪZAS simboli.
- Pamatspēles laikā uzgriežot 3 vai 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus, tiek aktivizēti atiecīgi 10 vai 12 ČŪSKAS un AKMEŅU bezmaksas griezieni.

- Šīs funkcijas laikā ir palielināta iespēja parādīties MEDŪZAS simboliem ar augstākiem reizinātājiem.
- Uzgriežot papildu bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 2 papildu griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 4 papildu griezienus.

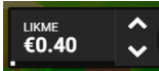

GORGONAS ZELTA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā uzgriežot 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus, tiek aktivizēti 12 GORGONAS ZELTA bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā, kad tiek aktivizēts MEDŪZAS simbols, tā reizinātājs kļūst par minimālo vērtību visiem nākotnes MEDŪZAS simboliem. Un ja parādās lielāks reizinātājs, tā vērtība tiek atjaunota.
- Uzgriežot papildu bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 2 papildu griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 4 papildu griezienus.
- 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 funkciju par cenu 3x no likmes apmēra;
 - griezienus ar vismaz vienu MEDŪZAS simbolu un 1x reizinātāju pārakmeņotajiem simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;
 - AKMEŅU un ČŪSKU funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - GORGONAS ZELTA funkciju par cenu 200x no likmes apmēra;
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

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.