

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 5 rindu un 19 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.30%.

**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.

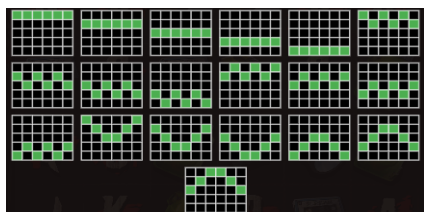
|                 |            |
|-----------------|------------|
| Minimālā likme  | 0.10 EUR   |
| Maksimālā likme | 100.00 EUR |

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.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

**Izmaksu līniju apraksts**



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

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 6 4,00  | 6 4,00  | 6 4,00  | 6 4,00  |
| 5 2,00  | 5 2,00  | 5 2,00  | 5 2,00  |
| 4 1,00  | 4 1,00  | 4 1,00  | 4 1,00  |
| 3 0,40  | 3 0,40  | 3 0,40  | 3 0,40  |
|  |  |  |  |
| 6 10,00   | 6 10,00   | 6 20,00   | 6 20,00   |
| 5 4,00  | 5 4,00  | 5 10,00   | 5 10,00   |
| 4 2,00  | 4 2,00  | 4 5,00  | 4 5,00  |
| 3 1,00  | 3 1,00  | 3 2,00  | 3 2,00  |

### Spēles norise un noteikumi

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

#### WILD simbola noteikumi



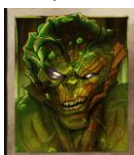
- **WILD** simbols aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 6 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

#### MURGA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

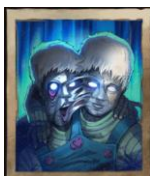
- Kad uz cilindriem parādās WILD simbols, tas fiksējas savā pozīcijā un aktivizē **murga atkārtoto griezienu** funkciju.
- Murga atkārtoto griezienu funkcijas laikā visi WILD simboli, kas parādās, paliek fiksēti savās pozīcijās līdz pat funkcijas beigām.
- Funkcija turpinās tik ilgi, kamēr laukumā turpina parādīties WILD simboli vai arī laukums ir pilnībā aizpildīts.
- Laimesti tiek piešķirti katra atkārtotā griezienu laikā.
- Uzgriežot 4 WILD simbolus kvadrāta formā ( 2x2 pozīcijas) pamatspēles griezienā vai murga atkārtoto griezienu funkcijas laikā, veidojas  **nolādētais klasteris**.
- Nolādētais klasteris var veidoties tikai pie augstāk aprakstītajiem nosacījumiem.
- Kad izveidojas nolādētais klasteris, tas var atklāt 3 dažādus nolādēto tēlus:



- o **PSIHOPĀTA KLASTERA simbols** - tas atklās nejaušu reizinātāju, kas tiek piemērots šim klasterim katra murga atkārtotā grieziena laikā. Kad PSIHOPĀTA simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, laimesta vērtība tiek reizināta ar uz PSIHOPĀTA simbola esošo vērtību. Ja vairāk kā 1 PSIHOPĀTA KLASTERA simbols ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, to vērtības pa priekšu tiek saskaitītas kopā un tad to kopējā vērtība tiek piemērota laimestam. PSIHOPĀTA KLASTERA simbolam var būt reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 25x, 50x un 100x;



- o **BRIESMOŅA KLASTERA simbols** - tas izkaisa reizinātājus uz nejaušām laukuma pozīcijām, kad atklājies. Vienai pozīcijai var tikt piemēroti arī vairāki reizinātāji, kas tiks saskaitīti kopā, lai veidotu vienu reizinātāja vērtību. Kad reizinātājs piedalās laimesta kombinācijas izveidē, kombinācijas laimests tiek reizināts ar attiecīgo reizinātāja vērtību. Ja aktivizējas vēl atkārtotie griezieni, reizinātāji tiek noņemti no laukuma un BRIESMOŅA KLASTERA tēls izkaisa jaunus reizinātājus uz nejaušām pozīcijām atkārtotā grieziena laikā. Tas turpinās līdz murga atkārtoto griezienu funkcija beidzas. Ja vairāk kā 1 reizinātājs ir daļa no vienas un tās pašas laimesta kombinācijas, to vērtības pa priekšu tiek saskaitītas un tad to kopējā vērtība tiek piemērota laimestam. BRIESMOŅA KLASTERA simbolam var būt reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 25x un 50x.



- o **DVĪŅU KLASTERA simbols** - tas atklās reizinātāju, kas tiks piemērots šim klasterim. Kad DVĪŅU KLASTERA simbols piedalās laimesta kombinācijas izveidē, attiecīgais laimests tiek reizināts ar uz simbola redzamo vērtību. Ja vairāk kā 1 DVĪŅU KLASTERA simbols ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, to vērtības pa priekšu tiek saskaitītas kopā un tad to kopējā vērtība tiek piemērota laimestam. DVĪŅU KLASTERA reizinātājs dubultosies katra murga atkārtotā grieziena laikā. Sākuma vērtība reizinātājam ir 2x, bet maksimālā 1000x. Katra jaunā reizinātāja vērtība tiek piemērota laimestiem attiecīgajā atkārtotajā griezienā. Tas turpinās līdz beidzas murga atkārtoto griezienu funkcija.
- Visi trīs NOLĀDĒTĀ KLASTERA tēlu simboli aizstāj jebkuru simbolu izmaksu tabulā, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
  - Ja vienlaikus parādās vairāki NOLĀDĒTĀ KLASTERA tēli, kas ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, to reizinātāju vērtības tiek saskaitītas kopā pirms piemērošanas laimestam.
  - Vienlaikus laukumā var parādīties līdz 6 NOLĀDĒTĀ KLASTERA tēlu simboliem.

- Murga atkārtoto griezienu funkcijas laikā neparādās bezmaksas griezienu SCATTER simboli.

### PURVA funkcijas noteikumi



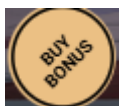
- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **purva** funkcija un 8 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, ir paaugstināta iespēja, ka tiks uzgriezti WILD simboli.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.

### ROTAĻU LAUKUMA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **rotaļu laukuma** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas purva funkcijas mehānikas un papildus tam ir paaugstināta iespēja, ka tiks uzgriezti NOLĀDĒTO KLASTERU tēlu simboli.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.

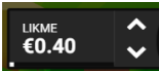


### IZEJAS NAV funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **izejas nav** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas purva funkcijas mehānikas un katrs grieziens garantē vismaz 1 NOLĀDĒTĀ KLASTERA simbolu.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.
- 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 papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
  - griezienu ar vismaz 1 NOLĀDĒTO KLASTERA simbolu par cenu 75x no likmes apmēra;
  - PURVA funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
  - ROTAĻU LAUKUMA funkciju par cenu 300x 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](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.