

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Spear of Athena 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 96.20%.

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 | 50.00 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 izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 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 |
| 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 |

Spēles norise un noteikumi

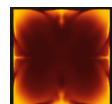
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 6 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

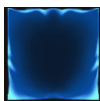
DIEVIETES ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Kad izveidojas laimesta kombinācija, laimīgie simboli tiek izgaismoti ar **liesmojošu rāmi** un tiek aktivizēti dievietes atkārtotie griezieni.
- Atkārtoto griezienu laikā liesmojošie rāmji un simboli tajos paliks fiksēti savās pozīcijās.



- Ja **VEIKSMES** simbols parādās atkārtoto griezienu laikā, attiecīgais simbols tiks



izgaismots **liesmojoši zilā rāmī**.

- Bez maksas griezienu SCATTER simbols, kas parādās kopā ar fiksētu laimīgo kombināciju arī tiks fiksēts savā vietā, bet bez liesmojošā rāmja.
- Atkārtoto griezienu laikā maksājošie simboli, kas veido jaunas laimesta kombinācijas vai papildina jau esošās, arī tiek fiksēti savās pozīcijās un tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.

- Tas turpinās, kamēr vairs neveidojas jaunas vai netiek paplašinātas jau esošās laimesta kombinācijas.
- Kad beidzas atkārtotie griezieni, tiek aprēķināti un piešķirti laimesti.
- Liesmojošo rāmju, fiksētie VEIKSMES un fiksētie bezmaksas griezienu SCATTER simboli tiek noņemti no laukuma pirms nākamā raunda.
- Arī fiksētie maksājošie simboli tiek noņemti pirms jauna spēles raunda vai arī, kad tiek aktivizēta veiksmes atklāšanas funkcija.

VEIKSMES ATKLĀŠANAS funkcijas noteikumi



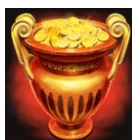
- Ja dievietes atkārtotā griezienu beigās parādās **VEIKSMES** simbols, tas aktivizē visus liesmojošos rāmjus pēc laimestu izmaksas.
- Aktivizētie liesmojošie rāmji atklāj īpašos simbolus, kas var būt - **BRONZAS MONĒTA**, **SUDRABA MONĒTA**, **ZELTA MONĒTA**, **AMFORAS SCATTER** simbols, **ZAĻĀ VAIROGA** vai **SARKANĀ VAIROGA** simbols.



- Visi **MONĒTAS** simboli ir naudas balvas, kas izteiktas kā likmes reizinātāji:
 - o **BRONZAS MONĒTA** var saturēt 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x un 4x;
 - o **SUDRABA MONĒTA** var saturēt 5x, 10x, 15x un 20x;
 - o **ZELTA MONĒTA** var saturēt 25x, 50x, 100x, 250x un 500x.



- Kad visi liesmojošie rāmji atklājušies, aktivizējas **VAIROGU** simboli:
 - o **ZAĻĀ VAIROGA** simboli reizina **MONĒTAS** vai **AMFORAS** simbolus blakus esošās pozīcijās ar kādu no vērtībām: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;
 - o **SARKANĀ VAIROGA** simbols reizina **MONĒTAS** vai **AMFORAS** simbolus laukumā ar kādu no vērtībām: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.



- Kad **VAIROGU** simboli piešķirusi savus reizinātājus, aktivizējas **AMFORAS** simboli.
- **AMFORAS** simbols savāc visas **MONĒTU** vērtības un citu **AMFORAS** simbolu vērtības laukumā un apkopo tās visas savā vērtībā.
- **AMFORAS** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi.

- Kad apkopotas visas MONĒTU un AMFORU simbolu vērtības, visi liesmojošie rāmji atkal aktivizējas, lai atklātu jaunus īpašos simbolus un augstāk aprakstītais process atkārtojas.
- Kad noslēgušās visas atklāšanās un aktivizācijas, visas MONĒTU un AMFORU simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar spēlētāja likmi, lai iegūtu laimesta vērtību.
- Liesmojošie rāmji, VEIKSMES simboli un īpašie simboli, visi tiek noņemti no laukuma pirms nākamā raunda sākuma.

KARA PRIEKŠVĒSTNEŠA funkcijas noteikumi




- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **kara priekšvēstneša** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi liesmojošie rāmji tiek fiksēti savās pozīcijās visu funkcijas laiku, arī tad, ja tie tikuši aktivizēti ar VEIKSMES simbolu.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība ir 1x.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

TROJAS APLENKUMA funkcijas noteikumi

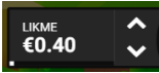


- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Trojas aplenkuma** 12 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas kara priekšvēstneša funkcijas mehānikas un papildus tam, katru reizi, kad aktivizējas VEIKSMES simbols, tiek atklāts vismaz 1 VAIROGA simbols.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

ATĒNAS ATDZIMŠANAS funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Atēnas atdzimšanas** funkcija un 12 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas kara priekšvēstneša funkcijas mehānikas un katrā griezienā parādās VEIKSMES simbols.
- Kad tiek atklāti MONĒTU simboli, tie vienmēr būs SUDRABA vai ZELTA.

- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- 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:
 - o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz vienu laimesta kombināciju un vienu VEIKSMES simbolu par cenu 60x no likmes apmēra;
 - o KARA PRIEKŠVĒSTNEŠA funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o TROJAS APLENKUMA funkciju par cenu 250x 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.