

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.35%.

**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, kad jebkurās laukuma pozīcijās parādās vismaz 8 vienādi simboli.



**Izmaksu līniju apraksts**




Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 8 vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

				
19+	50,00	50,00	50,00	50,00
17-18	20,00	20,00	20,00	20,00
15-16	10,00	10,00	10,00	10,00
13-14	5,00	5,00	5,00	5,00
11-12	2,00	2,00	2,00	2,00
10	1,00	1,00	1,00	1,00
9	0,50	0,50	0,50	0,50
8	0,10	0,10	0,10	0,10


  

				
19+	222,00	333,00	444,00	555,00
17-18	44,00	66,60	88,00	100,00
15-16	20,00	33,30	44,40	50,00
13-14	10,00	15,00	20,00	25,00
11-12	2,40	3,30	4,40	6,00
10	1,20	1,50	2,40	3,30
9	0,80	0,90	1,20	1,50
8	0,20	0,30	0,40	0,50

	
19+	666,00
17-18	120,00
15-16	66,60
13-14	33,30
11-12	20,00
10	10,00
9	6,60
8	3,30

### Spēles norise un noteikumi

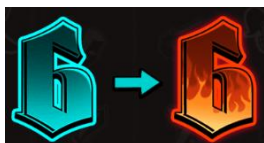
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
-  Ārpus spēles laukuma atrodas **kopējā laimesta skaitītājs**, kas apkopo katra griezienu laimestus.
- Kopējā laimesta skaitītājā redzamais laimests tiek piešķirts, kad beigušās visas griezienu izraisītās cilindru sabrukšanas.

### CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra griezienu visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.

- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā bruksana ir beigusies.

### GAUDOJOŠĀ RATA funkcijas noteikumi



- Kad laukumā parādās “6” simbols, tas aktivizēties, ja laukumā būs vismaz viena laimesta kombinācija un pēc tam, kad beigušās visas cilindru sabrukšanas.
- Ja simbols ”6” parādās laukumā cilindru sabrukšanas rezultātā, tas parādīsies jau aktivizējies.
- Kad simbols aktivizējas, tas savā pozīcijā aktivizē **gaudojošā rata** funkciju.
- Funkcijas laikā griežas gaudojošais rats, kas satur naudas balvas, pievienošus reizinātājus, reizinošus reizinātājus un maksimālo laimestu, kas tiek piešķirts uzreiz.
- Naudas balvas tiek piešķirtas kā likmes reizinātāji un tiek izvēlētas no bronzas, sudraba vai zelta vērtībām.



- **Bronzas naudas balvas** ir: 1x, 2x, 3x un 4x.



- **Sudraba naudas balvas** ir: 5x, 10x, 15x un 20x.



- **Zelta naudas balvas** ir: 25x, 50x, 100x, 250x, 333x, 500x un 666x.

- Kad rats apstājas uz kādas no reizinātāju balvām, tā vērtība tiek pievienota blakus kopējā laimesta skaitītājam.
- Ja tiek savāktas vairākas reizinātāju vērtības, tās tiek apkopotas un apvienotas vienā.
- Kad reizinātājs ir pievienojošs, jaunā reizinātāja vērtība tiek pieskaitīta jau esošajam reizinātājam, bet, ja reizinātājs ir reizinošs, jaunā vērtība reizina jau esošo reizinātāju.
- Pievienojošajiem reizinātājiem var būt vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 25x, 33x, 100x vai 333x.
- Reizinošajiem reizinātājiem var būt vērtības x2, x3, x4, x5, x10, x20 vai x33.
- Kad visi “6” simboli ir aktivizējušies, gala laimests, kas redzams kopējā laimesta skaitītājā tiek reizināts ar galējo reizinātāja vērtību, kas redzama blakus skaitītājam.
- Kopējā laimesta skaitītājs tiek atiestatīts pirms nākamā griezienu.

## NEŠĶĪSTO PĒCNĀCĒJU funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **nešķīsto pēcnācēju** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šī funkcija satur visas pamatspēles mehānikas un papildus ir paaugstināta iespēja uzgriezt “6” simbolus.
- 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.

## HAOSA ŠŪPUĻA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **haosa šūpuļa** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas nešķīsto pēcnācēju funkcijas mehānikas un papildus tam, kopējā laimesta skaitītājs ir progresīvs, uzkrājot laimestus un reizinātājus līdz pat funkcijas beigām.
- 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.

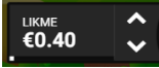


## ROTALAS ŠĶĪSTĪTAVĀ funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **rotalas šķīstītavā** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas nešķīsto pēcnācēju funkcijas mehānikas un papildus tam katrā griezienā tiek uzgriezts vismaz viens “6” 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.
- 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 6 simbolu par cenu 50x no likmes apmēra;
  - o NEŠĶĪSTO PĒCNĀCĒJU funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
  - o HAOSA ŠŪPUĻA funkciju par cenu 300x 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.

### 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.