

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Zeus Ze Zecond 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 96.26%.

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.

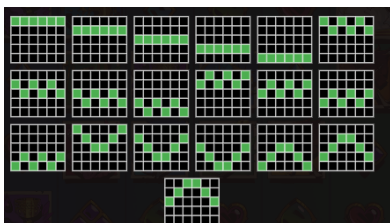
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

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 3.00 5 1.00 4 0.30 3 0.10	6 3.00 5 1.00 4 0.30 3 0.10	6 200.00	6 3.00 5 1.00 4 0.30 3 0.10	6 3.00 5 1.00 4 0.30 3 0.10	6 50.00 5 10.00 4 5.00 3 2.00
					
6 5.00 5 2.00 4 1.00 3 0.50	6 5.00 5 2.00 4 1.00 3 0.50	6 10.00 5 4.00 4 2.00 3 1.00	6 10.00 5 4.00 4 2.00 3 1.00	6 100.00 5 20.00 4 10.00 3 3.00	

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

BRĪNUMA ATKLĀŠANAS funkcijas noteikumi



- BRĪNUMA simbols parādās vertikāli uz 2., 3., 4. un 5. cilindra pamatspēles griezienu laikā.
- BRĪNUMA simbols var atklāt jebkuru augstas izmaksu vērtības simbolu, WILD simbolu vai brīnuma cilindru.
- Ja BRĪNUMA simbols atklāj augstas izmaksu vērtības vai WILD simbolus, kuri veido laimesta kombināciju, tiek aktivizēts secīgs atkārtotais grieziens, kura laikā visi atklātie simboli pārvēršas atpakaļ par BRĪNUMA simboliem un tiek fiksēti atkārtotā griezienu laikā.
- Kad atkārtotais grieziens ir galā, tiek atklāti jauni simboli un tiek piešķirti jaunie laimesti, ja tādi veidojas.

- Atkārtotie griezieni secīgi turpinās līdz vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas ar atklātajiem BRĪNUMA simboliem vai arī līdz tiek atklāts brīnuma cilindrs.

BRĪNUMA CILINDRA funkcijas noteikumi

- Brīnuma cilindrs veidojas, kad uz viena cilindra parādās viens vai vairāki BRĪNUMA simboli.
- Šie simboli tiek griezti un apstājoties, katra pozīcija atklās MONĒTAS simbolu, DIMANTA simbolu, ĀBOLLAPIŅAS simbolu vai OLIMPA TRAUKA simbolu.
- Kad brīnuma cilindrs atklājis savus simbolus, visi MONĒTU un DIMANTU simboli atklāj nejaušas reizinātāju vērtības, kas atkarīgas no simbolu veida.
- Visi MONĒTU simboli un DIMANTI ir naudas balvas, kas izteiktas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x vai 4x;



- o **SUDRABA MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 5x, 10x, 15x vai 20x;



- o **ZELTA MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 25x, 50x vai 100x;

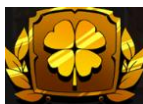


- o **DIMANTA** simboli var saturēt likmes reizinātājus: 150x, 250x vai 500x.

- Pēc tam, kad visas MONĒTAS un DIMANTI atklājušies, aktivizēsies **ĀBOLLAPIŅU SIMBOLI**:



- o **ZALĀS ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas MONĒTU, DIMANTU vai esošās OLIMPA TRAUKU simbolu vērtības uz blakus esošajām pozīcijām ar kādu no reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;



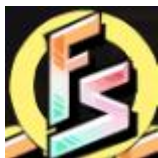
- o **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas laukumā esošās MONĒTU, DIMANTU vai OLIMPA TRAUKU simbolu vērtības ar kādu no reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.

- Kad visi ĀBOLLAPIŅU simboli ir piemērojuši savus reizinātājus, aktivizēsies **OLIMPA TRAUKU** simboli:



- o **OLIMPA TARUKU** simboli savāc un uzkrāj visas **MONĒTU**, **DIMANTU** simbolu un citu **OLIMPA TRAUKU** simbolu vērtības laukumā.
 - o **OLIMPA TRAUKU** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi.
 - o Kad savāktas visas vērtības no **MONĒTU**, **DIMANTU** simboliem un **OLIMPA TRAUKU** simboliem, visi pārējie simboli brīnuma cilindrā griezīsies, izņemot **OLIMPA TRAUKA** simbolu, un atklās jaunus simbolus un atkārtosies augstāk aprakstītais process.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir noslēgušās, visas **MONĒTU**, **DIMANTU** un **OLIMPA TRAUKU** simbolu vērtības tiek apvienotas un reizinātas ar spēlētāja likmes apmēru, lai noteiktu gala laimestu.
 - Brīnuma cilindri tiek noņemti no laukuma pirms nākamā griezienu.

HĀDA VĀRTU funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Hāda vārtu** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam visi **BRĪNUMA** simboli, kas parādās, tiek fiksēti savās pozīcijās līdz funkcijas beigām.
- Minimālā **MONĒTAS** simbolu vērtība funkcijas laikā ir 1x.
- Bezmaksas griezienu **SCATTER** simboli funkcijas laikā neparādās.

DIEVIŠKĀS AUGŠUPEJAS funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu **SCATTER** simbolus laikā, tiek aktivizēta **dievišķās augšupejas** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.



- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, blakus spēles laukumam atrodas **brīnumu skaitītājs**.
- Katru reizi, kad laukumā parādās **BRĪNUMA** simbols, skaitītājs aizpildās par 1 soli.
- Lai aizpildītu brīnumu skaitītāju, nepieciešami 25 **BRĪNUMA** simboli.
- Kad skaitītājs ir pilns, tiek aktivizēts atlīdzības grieziens, kad beidzies attiecīgais spēles grieziens.

- Atlīdzības griezienu laikā visas pozīcijas laukumā tiek noklātas ar brīnuma cilindru, kas atklās MONĒTAS, DIMANTU, ĀBOLLAPIŅU vai OLIMPA TRAUKU simbolus.
- Pirmā atlīdzības griezienu laikā var parādīties visu veidu MONĒTU simboli, ieskaitot DIMANTA simbolus.
- Ar katru nākamo atlīdzības griezienu, minimālais MONĒTAS simbola veids pieaug par vienu soli - pa priekšu BRONZAS MONĒTA, tad SUDRABA, tad ZELTA un visbeidzot DIMANTA simbols, katru reizi noņemot no laukuma zemākās vērtības MONĒTU simbolus.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība funkcijas laikā ir 1x.
- Kad visas atklāšanas un aktivizēšanas no atlīdzības griezienu ir pabeigtas, laukums atiestāties, brīnuma skaitītājs atgriezīsies nulles pozīcijā un nākamajam atlīdzības griezienam tiks iestatīts jauns minimālais MONĒTAS simbola veids.
- Brīnumu skaitītājs turpinās aizpildīties un aktivizēt atlīdzības griezienus, kamēr vien spēlētājam būs pieejami bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.

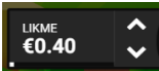


ATBRĪVOTĀ ZEVA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **atbrīvotā Zeva** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.
- Funkcijas laikā darbojas visas Hāda vārtu funkcijas mehānikas un papildus tam, 2., 3., 4. un 5. cilindrs ir piepildīti ar BRĪNUMA simboliem, sākot ar funkcijas sākumu.
- Funkcijas laikā nevar parādīties zemas izmaksu vērtības simboli.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība funkcijas laikā ir 5x.
- 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 katrā griezienā aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - griezienu ar vismaz 6 BRĪNUMA simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;
 - HĀDA VĀRTU funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
 - DIEVIŠĶAS AUGŠUPEJAS 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. 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.