

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Marlin Masters: Atlantis noteikumi**  
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 26 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.27%.

**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.

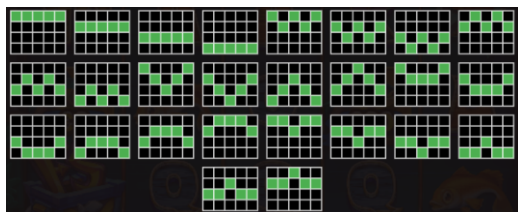
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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**



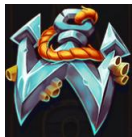
Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

				
5 1.00 4 0.30 3 0.10	5 1.00 4 0.30 3 0.10	5 1.00 4 0.30 3 0.10	5 1.00 4 0.30 3 0.10	5 1.00 4 0.30 3 0.10
				
5 3.00 4 1.50 3 0.50	5 20.00	5 3.00 4 1.50 3 0.50	5 5.00 4 2.00 3 1.00	5 7.50 4 3.00 3 2.00

### Spēles norise un noteikumi

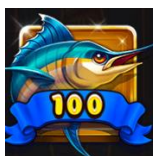
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

### WILD simbola noteikumi



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

### MARLĪNA simbola noteikumi



- **MARLĪNA** simboli ir dinamiski, izmaksu simboli, kas attēlo naudas vērtības.
- Uz MARLĪNA simbola redzamā naudas vērtība apzīmē laimestu, kas tiek piešķirts, ja simbols ir daļa no laimīgas ieguvumu līnijas (*lootline*) vai ja to savāc ZVEJNIEKA simbols.
- MARLĪNU simbolu vērtības var būt balstītas uz šādiem likmes reizinātājiem: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x un 100x.
- **Ieguvumu līnija** tiek izveidota, kad uz laukuma parādās laimīga izmaksas līnija, ko veido MARLĪNA simboli, DŽEKPOTA MARLĪNA simboli vai apvienota izmaksas līnija, kas ietver abus simbolu veidus.
- Ieguvuma līnijas laimestu nosaka to MARLĪNU un DŽEKPOTU MARLĪNU simbolu vērtības, kas ir daļa no laimīgās kombinācijas.
- Ja MARLĪNA simbola vērtība ir pārāk liela, lai to attēlotu pilnībā, tā tiks saīsināta līdz divām zīmēm aiz komata.
- Attēlotā vērtība norāda minimālo iespējamo laimestu, lai gan faktiskā summa var būt lielāka, *piemēram, 12 500 000 var tikt attēloti kā 12.50M.*

## DŽEKPOTU MARLĪNU simbolu noteikumi



- **DŽEKPOTU MARLĪNI** ir simboli, kuriem ir dažādas fiksētas džekpota balvas.
- **DŽEKPOTA MARLĪNA** simbols tiek aktivizēts, ja tas ir daļa no laimīgas ieguvuma līnijas vai ja to savāc **ZVEJNIEKA** simbols.
- Pēc aktivizēšanas **DŽEKPOTA MARLĪNA** simbols atklās vienu no četrām džekpota vērtībām, kas tiks piešķirta kā spēlētāja likmes reizinātājs:



- o **MINI** - 25x;



- o **MAJOR** - 100x;

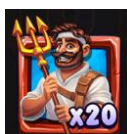


- o **MEGA** - 500x;



- o **MAX WIN** - 10 000x.

## ZVEJNIEKA simbola noteikumi



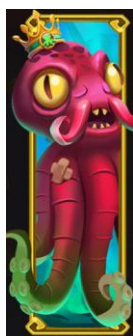
- Kad parādās **ZVEJNIEKA** simbols, tas savāc visus **MARLĪNU** simbolus, kas tobrīd atrodas uz laukuma.
- **ZVEJNIEKA** simboli aktivizējas pēc tam, kad ir piešķirti parastie izmaksu līniju laimesti un ieguvumu līniju laimesti.
- Pēc aktivizēšanas **ZVEJNIEKA** simboli savāc visus uz laukuma esošos **MARLĪNU** simbolus un piešķir to kopējo vērtību kā gala naudas balvu.
- **ZVEJNIEKA** simbols var parādīties arī ar kādu no šādām reizinātāja vērtībām: x1, x2, x3, x4, x5, x10, x15 un x20.
- Kad **MARLĪNU** simboli ir savākti, **ZVEJNIEKA** simbola reizinātājs tiek piemērots savāktu **MARLĪNU** simbolu kopējai naudas vērtībai, pirms tiek piešķirta gala naudas balva.
- **ZVEJNIEKA** simbolu reizinātāji netiek piemēroti **DŽEKPOTU MARLĪNU** simboliem.

- Ja viena grieziena laikā parādās vairāk nekā viens ZVEJNIEKA simbols vai ZVEJNIEKA simbols ar reizinātāju, katrs ZVEJNIEKA simbols atsevišķi savāc katru MARLĪNA simbolu vienu reizi virzienā no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi.
- Pēc tam katrs ZVEJNIEKA simbols piešķir savu savākto vērtību kā gala naudas balvu.
- Viena grieziena laikā uz laukuma var parādīties ne vairāk kā trīs ZVEJNIEKA simboli.

### **KRAKENA SAVĀCĒJSIMBOLA noteikumi**

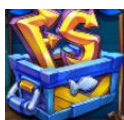


- **KRAKENA SAVĀCĒJSIMBOLS** var parādīties tikai uz 1. cilindra.
- Kad tas parādās, vispirms tiek apstrādāti visi regulārie izmaksu līniju laimesti un pēc tam simbols izplešas, nosedzot visu cilindru.



- Pēc tam visi MARLĪNA un DŽEKPOTA MARLĪNA simboli paliek fiksēti savās vietās uz laukuma, bet visi parastie izmaksu simboli tiek noņemti pirms atkārtotā grieziena.
- Kamēr KRAKENA simbols ir aktīvs, vienīgie simboli, kas var parādīties, ir MARLĪNA, DŽEKPOTA MARLĪNA un BEIGTU ZIVJU simboli.
- Visi MARLĪNA un DŽEKPOTA MARLĪNA simboli, kas parādās, kļūst fiksēti savās pozīcijās līdz beidzas visi atkārtotie griezieni.
- DŽEKPOTA MARLĪNU simboli atklāj savu vērtību tikai pēc pēdējā atkārtotā grieziena beigām.
- BEIGTU ZIVJU simboli ir "tukši" simbols, un tie neveido nekādus izmaksu līniju laimestus.
- Atkārtotie griezieni turpināsies tik ilgi, līdz vairs neparādīsies neviens jauns MARLĪNA vai DŽEKPOTA MARLĪNA simbols.
- Kad pēdējais atkārtotais grieziens ir pabeigts, visi MARLĪNA un DŽEKPOTA MARLĪNA simboli tiek savākti, un to kopējā vērtība tiek piešķirta kā naudas balva.
- MARLĪNA un DŽEKPOTA MARLĪNA simboli nevar parādīties uz viena cilindra kopā ar KRAKENA simbolu, un ZVEJNIEKA simboli nevar parādīties tajā pašā griezienā, kurā parādās KRAKENA simbols.

### **NOGRIMUŠĀS IMPĒRIJAS funkcijas noteikumi**



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 bezmaksas griezienu **SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēti 10 bezmaksas griezieni.
- Funkcijas laikā spēkā ir visas pamatspēles mehānikas un papildus tam darbojas progresīvs Tridenta skaitītājs, kas atrodas virs laukuma.



- Katru reizi, kad laukumā parādās ZVEJNIEKA simbols, skaitītājs aizpildās par 1 soli.
- Skaitītājs aizpildās neatkarīgi no tā vai ZVEJNIEKA simbols savāc kādu MARLĪNA simbolu.
- Pēc katra piektā ZVEJNIEKA simbola, tiek sasniegts jauns uzlabojuma bonusa līmenis.
- 1. uzlabojums piešķir 8 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka visi turpmākie ZVEJNIEKA simboli parādīsies ar reizinātāja vērtību vismaz x2.
- 2. uzlabojums piešķir 8 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka visi turpmākie ZVEJNIEKA simboli parādīsies ar reizinātāja vērtību vismaz x3.
- 3. uzlabojums piešķir 8 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka visi turpmākie ZVEJNIEKA simboli parādīsies ar reizinātāja vērtību vismaz x5.

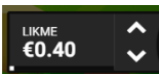

### **POSEIDONA POZAS funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta **Poseidona pozas** funkcija ar 15 bezmaksas griezieniem.
- Funkcijas laikā spēkā ir visas nogrimušās impērijas funkcijas mehānikas un papildus tam ir palielināta iespēja, ka aktivizēsies dažādi Tridenta skaitītāja līmeņi.
- 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 1 KRAKENA SAVĀCĒJSIMBOLU un 1 MARLĪNA simbolu par cenu 50x no likmes apmēra;
  - o NOGRIMUŠĀS IMPĒRIJAS funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
  - o POSEIDONA POZAS 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.