

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Le Digger** 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 96.26%.

**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.

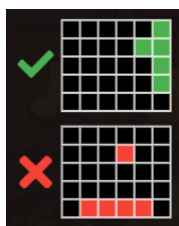
Minimālā likme	0,05 €
Maksimālā likme	50 €

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas jebkurās laukuma vietās no vismaz 5 vienādiem, savstarpēji savienotiem simboliem.

**Izmaksu līniju apraksts**










Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 5 savstarpēji savienotiem, vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

Spēles norise un noteikumi







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







**SLĀNU funkcijas noteikumi**

- Kad izveidojas laimesta kombinācija, laimests tiek apstrādāts.
- Pēc tam visi attiecīgā veida regulārie izmaksu simboli, kas bija daļa no laimesta kombinācijas, tiek noņemti no laukuma, ieskaitot vienu laukuma slāni (*Layer*) aiz šiem simboliem.
- Parādās jauns slānis un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.
- Šis process turpinās, līdz vairs neveidojas laimesta kombinācijas.
- Laukumam ir 3 slāņi, un katrā slānī var būt šādi simboli:















- o  **1. slānis:** zemas un augstas izmaksu vērtības simboli,  simboli un  simboli;
- o  **2. slānis:** zemas un augstas izmaksu vērtības simboli,  simboli un  simboli;
- o  **3. slānis:** zelta atklājumi ar īpašajiem simboliem.






























### DINAMĪTA NONEMŠANAS funkcijas noteikumi

- Kad laukums ir nostabilizējies, pastāv iespēja, ka tiks izmesti 1 - 5  simboli.
- Kad uz laukuma parādās , tas ietekmē 2x2 pozīciju laukumu ap vietu, kur tas parādījies.
- Ietekmētie simboli tiek noņemti, ieskaitot vienu slāni aiz tiem.
- Parādās jauns slānis, un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.
- Kad spēles tēls met , kas ietekmē  simbolu, šis  eksplodē, noņemot simbolus un vienu slāni 3x3 pozīciju laukumā ap to.
- Tas var izraisīt ķēdes reakciju, ja 3x3 zonā atrodas cits  simbols, kas eksplodē tālāk un atkal noņem simbolus un slāni.


- Ja divi  ietekmē vienu un to pašu pozīciju, tiek noņemts tikai viens laukuma slānis.
- Ja izveidojas jaunas laimesta kombinācijas, pastāv iespēja, ka spēles tēls uz laukuma uzmetīs vēl vairāk .
- Tas var turpināties tik ilgi, kamēr vaivs netiek gūtas jaunas laimesta kombinācijas.
- Mestie  vai  nevar ietekmēt  simbolus un 3. slāni.
-  simboli aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.









### ZELTA ATKLĀŠANĀS funkcijas noteikumi

- Kad tiek sasniegts 3. slānis, šīs zelta pozīcijas atklāj īpašos simbolus pēc tam, kad visi regulārie laimesti un  ir apstrādāti.
- Īpašie simboli ir vai nu , ,  vai  simboli un tie var atklāt arī  simbolus un  vai  simbolus.
- Visas monētas ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums:
  - o  vērtības: 1x, 2x, 3x, 4x;
  - o  vērtības: 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x;
  - o  vērtības: 20x, 30x, 40x, 50x;
  - o  vērtības: 100x, 150x, 250x, 500x.
- Kad visas zelta pozīcijas ir atklājuši savas vērtības, aktivizējas  un  simboli.


-  simboli reizina visas , ,  un  simbolu vērtības vai arī  tieši blakus esošās pozīcijās ar kādu no reizinošiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.
-  simbols reizina visas , , ,  vai  simbolu vērtības laukumā ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.
- Kad visi  un  simboli piemērojuši savus reizinātājus, aktivizējas  simboli.
-  simboli savāc visas , , ,  vai citu  simbolu vērtības un uzkrāj tās savā kopējā vērtībā.
-  simboli aktivizējas no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.
- Kad  simbols ir aktivizējies, zelta pozīcijas atklās jaunus īpašos simbolus un augstāk aprakstītais process atkārtojas katram  simbolam laukumā.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas beigušās, visas , , ,  un  simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar spēlētāja likmi, lai iegūtu gala laimestu.

### **TOMB SERVICE funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot vienlaicīgi 3  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Tomb Service** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā spēlētājam tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Šajā bonusa spēlē tiek saglabāta pamatspēles mehānika un papildus tam ārpus laukuma būs redzams dinamīta savācējs.

- Katru reizi, kad  simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, tas tiek pievienots dinamīta savācējam.
- Pēdējā bezmaksas griezienu laikā dinamīta savācējs aktivizēties pēc tam, kad būs apstrādāti visi regulārie izmaksu laimesti.
- Kad dinamīta savācējs aktivizējas, spēles tēls uz laukuma uzmetīs tik daudz , cik tika savākts.
- Kad visi  ir uzmeti un eksplodējuši, tiek apstrādāti jaunie laimesti un visi zelta atklājumi.
- Tiklīdz dinamīta savācējs ir aktivizējies, tas vairs nevar savākt jaunus  simbolus.
- Uzgriežot papildus  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.
- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, tiks piešķirts 1 no 4 iespējamajiem rezultātiem:
  - nekavējoties piešķir bonusa uzlabojumu uz *Dig It* funkciju, kurā sākotnēji atkal tiek dota izvēle - vai nu spēlēt bonusa spēli, vai arī riskēt;
  -  tūlītēja naudas balva 1x, 2x, 3x vai 4x apmērā;
  -  tūlītēja naudas balva 5x, 6x, 7x, 8x, 9x vai 10x apmērā;
  -  tūlītēja naudas balva 20x, 30x, 40x vai 50x apmērā.
- Tiklīdz rezultāts ir piešķirts, *Tomb Service* funkcija beidzas.

### DIG IT funkcijas noteikumi




- Uzgriežot vienlaicīgi 4  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Dig It* 10 bezmaksas griezienu funkcija.

- Šīs funkcijas laikā spēlētājam atkal tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, ārpus laukuma ir redzama sprādzienu josla.






- Katru reizi, kad no laukuma 1. un 2. slānī tiek noņemts simbols laimesta vai dēļ, josla aizpildās.
- Josla ir progresīva visas bonusa spēles laikā un starp bezmaksas griezieniem netiek atiestatīta, kamēr nav pilna.
- Tiklīdz josla ir pilna, tā atiestatās un var turpināt pildīties no jauna.



- Lai aizpildītu joslu un sasniegtu  veidu, nepieciešami 85 simboli, 100 simboli, lai sasniegtu  , un 115 simboli, lai sasniegtu  līmeni.

- Kad sprādzienu josla ir pilna, tā aktivizējas, palielina minimālo monētu veidu, ko var atklāt nākamajā zelta atklājumā un piešķir 5 bezmaksas griezienus.



- Pirmajā joslas aktivizēšanas reizē minimālais monētu veids būs  , pēc tam  un visbeidzot  , katrā joslas aktivizēšanās reizē noņemot zemākās vērtības monētu veidus.

- Viena bezmaksas griezienu laikā nevar notikt vairāk kā viena joslas aktivizēšanās.



- Šajā funkcijā  simboli nevar parādīties.


- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, tiks piešķirts 1 no 8 iespējamajiem rezultātiem:


- o viens iznākums nekavējoties piešķir bonusa uzlabojumu uz *Gold Digger* funkciju;
- o divi iznākumi piešķir tūlītēju naudas balvu 5x, 6x, 7x, 8x, 9x vai 10x apmērā;
- o četri iznākumi piešķir tūlītēju naudas balvu 20x, 30x, 40x vai 50x apmērā;
- o viens iznākums piešķir tūlītēju naudas balvu 100x, 150x, 250x vai 500x apmērā.


- Kad piešķirts iznākums, *Dig It* funkcija beidzas.




### **GOLD DIGGER funkcijas noteikumi**




- Uzgriežot vienlaicīgi 5  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Gold Digger* funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas.

- Šajā funkcijā tiek garantēts, ka spēles tēls uzmetīs 5  uz laukuma katrā bezmaksas griezienā pēc tam, kad būs apstrādāti visi regulārie laimesti.

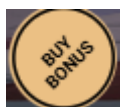
- Kad visi  ir eksplodējuši, tiek apstrādāti jaunie laimesti un visi zelta atklājumi.

- Zelta atklājumu laikā monētu vērtības būs ,  un .


- Uzgriežot papildus  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.

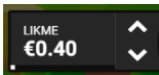




- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:

- o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
- o griezienu ar garantētiem 1 - 5  simboliem par cenu 75x no likmes apmēra;
- o TOMB SERVICE funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
- o DIG IT 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 €, 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.