

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 5 rindu un 19 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.33%.

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.

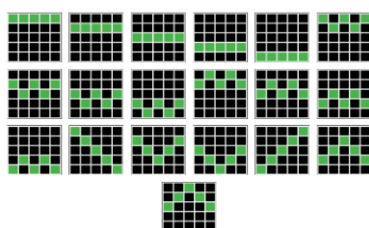
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	200 €

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.


Spēles norise un noteikumi

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


DIMANTA simbola un DENDIJA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi


- Kad parādās  simbols, tas darbojas kā WILD un aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simboli var parādīties arī ar pievienojošu reizinātāju.
- Reizinātājiem var būt šādas vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.
- Kad  simbols ir parādījies, tas aktivizē Dendija atkārtoto griezienu pēc tam, kad ir aprēķinātas visas laimesta kombinācijas.
- Atkārtotā griezienu laikā visi  simboli tiek fiksēti savās pozīcijās, kas nozīmē, ka tie saglabā savu pozīciju spēles laukumā un reizinātāja vērtību, kamēr jauni simboli griežas pārējās pozīcijās.
- Katru reizi, kad parādās jauns  simbols, tiek piešķirts vēl viens Dendija atkārtotais grieziens.
- Atkārtotie griezieni turpinās līdz vairs neparādās jauni  simboli vai līdz spēles laukumā nav atlikušas brīvas pozīcijas.
- Laimesti tiek piešķirti pēc katra atkārtotā griezienu.
-  Simboli neparādās Dendija atkārtoto griezienu laikā.
- Kad  reizinātājs piedalās laimesta kombinācijā, laimesta vērtība tiek reizināta ar  reizinātāja vērtību.
- Ja vairāk nekā viens  simbols ir daļa no vienas un tās pašas laimesta kombinācijas, to reizinātāja vērtības tiek saskaitītas, pirms tās tiek piemērotas laimestam.

MILZU DIMANTA simbolu noteikumi



- Ja 4 vai vairāki  simboli nolaižas kvadrāta veidā 2x2, 3x3, 4x4 vai 5x5 formā, tie saplūst un veido milzu dimanta simbolu.






- Veidojoties milzu dimantam, esošās  simbola reizinātāja vērtības tiek saskaitītas un piemērotas milzu dimanta simbolam.
- Milzu dimanta simboli darbojas kā WILD simboli un aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Milzu dimanta simbola reizinātāja vērtība tiek piemērota katrai laimesta kombinācijai, kurā piedalās milzu dimanta simbols.


- Milzu dimanta simbols var pieaugt, ja papildu  simboli parādās ap esošo milzu dimantu tā, ka kopā tie veido lielāku kvadrātveida formu.


BULTAS simbola noteikumi














-  Simbols tiek aktivizēts, kad tas parādās 3x3 pozīciju laukā ap  simbolu vai milzu dimanta simbolu.

- Aktivizējoties,  simbols piemēro reizinātāja vērtību vai palielina visu  simbolu un milzu dimantu reizinātāja vērtības apkārtējā 3x3 formā, pirms tiek piešķirti laimesti.




- Pēc laimestu piešķiršanas  simbols izgriežas ārā no spēles laukuma kopā ar parastajiem izmaksu simboliem.



-  Simboli var parādīties parasto griezienu un atkārtoto griezienu laikā.

-  Simboli pievieno vienu no šīm pievienojošajām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x.


-  Simbols tiek aktivizēts, kad tas parādās, kamēr spēles laukumā atrodas kāds  simbols.
- Aktivizētais  simbols piemēro reizinātāja vērtību vai palielina visu  simbolu un milzu dimanta simbolu reizinātāja vērtības spēles laukumā, pirms laimestu piešķiršanas.
- Pēc laimestu apstrādāšanas,  simbols izgriežas no spēles laukuma kopā ar parastajiem izmaksu simboliem.
-  Simboli var parādīties parasto griezienu un atkārtoto griezienu laikā.
-  Simbols pievieno vienu no šīm pievienojošajām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x.
- Viena un tā paša griezienu laikā var parādīties tikai 1  un 1  simbols.
- Kad  un  simboli parādās un tiek aktivizēti viena un tā paša griezienu laikā,  simbols tiek aktivizēts pirms  simbola.


NEAPSTRĀDĀTĀ DIMANTA funkcijas noteikumi


- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas ar lielāku iespēju uzgriezt  simbolus.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:


- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

SAFĪRA SPĒĻU funkcijas noteikumi


- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas pamatspēles mehānikas, turklāt, Dendija atkārtotie griezieni



netiek aktivizēti, kad parādās  simbols.

- Tā vietā visi  simboli un milzu dimanta simboli tiek fiksēti un paliek vienā pozīcijā visu funkcijas laiku.


- Visu  simbolu reizinātāja vērtības ir progresīvas un saglabā savu reizinātāja vērtību,







līdz to palielina  un  simbols.

- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

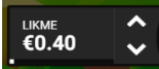


- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

LEDUS UN MIRDZUMA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 5  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas safīra spēļu funkcijas mehānikas, un papildus tam, funkcijas laikā ir garantēts 3x3 pozīciju milzu dimanta simbols.

-  Simboliem var būt šādas reizinātāja vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- 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 4  simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o NEAPSTRĀDĀTĀ DIMANTA funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o SAFĪRA SPĒĻU funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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. 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.