

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 14 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.31%.

**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.

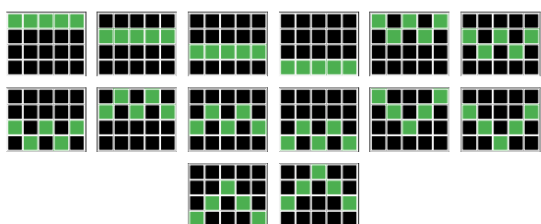
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	50 €

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.

## WILD simbolu noteikumi


- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
- ,  un  simboli aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  Simboli var parādīties tikai tad, kad tos spēles laukumā pievieno  simbols, vai kad  vai  simbols tiek pārveidots par  vai  simbolu.


## IZDEGŠANAS funkcijas noteikumi

- Kad parādās  simbols, tiek aktivizēts izdegšanas režīms.
-  Simbols neparādās laukumā vienlaikus ar  simbolu.
- Kad izdegšanas funkcija tiek aktivizēta,  simbols tiek pārveidots par  simbolu un piešķir nobīdes,  simbolus un reizinātājus.
- Vismaz 5 nobīdes tiek pievienotas  joslai, kas atrodas ārpus spēles laukuma.
- Josla vienlaikus var saturēt līdz 10 nobīdēm.
- Turklāt 5  simboli un reizinātāji no 0 līdz 3 tiek pievienoti nejaušām pozīcijām spēles laukumā.
-  Simboli tiek nejauši pievienoti virs parastajiem izmaksu simboliem, kas pašlaik atrodas spēles laukumā.
- Kad spēles laukumam tiek pievienoti reizinātāji, tie tiek novietoti virs  simboliem un izmaksu simboliem, radot pozīciju reizinātājus.
- Kad pozīciju reizinātājs ir laimesta kombinācijas daļa, laimesta vērtība tiek reizināta ar parādīto vērtību.

- Ja vairāk nekā viens pozīcijas reizinātājs ir vienas laimesta kombinācijas daļa, vērtības tiek saskaitītas pirms to piemērošanas laimestam.
- Reizinātājiem var būt šādas vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x.
- Kad visi laimesti ir apstrādāti, tiek aktivizētas **nobīdes**.
- Nobīžu laikā visi simboli pārvietojas vienu rindu uz leju un laukumā iebirst jauni simboli, lai aizpildītu tukšās vietas.





- Visi  simboli un pozīciju reizinātāji ir fiksēti nobīžu laikā.
- Tas nozīmē, ka tie paliek tajā pašā pozīcijā, kurā parādījās, un saglabā sava reizinātāja

vērtību, kamēr parasti izmaksu simboli un  simboli pārvietojas.

- Pēc katras nobīdes tiek piešķirtas laimesta kombinācijas.




- Ja pēc nobīdes parādās jauns  simbols, joslai var tikt pievienota vismaz 1 papildu



nobīde, bet spēles laukumam tiek pievienoti no 0 līdz 3  simboliem un 0 līdz 3 reizinātāji.

- Ja vēl viens reizinātājs tiek pievienots tajā pašā pozīcijā kur jau atrodas pozīcijas reizinātājs, reizinātāju vērtības tiek saskaitītas.



- Ja  simbols parādās, kamēr josla jau satur maksimālo nobīžu skaitu, jaunas nobīdes netiek piešķirtas.
- Grieziens beidzas, kad josla ir tukša.

- Spēles laukumā vienlaikus var atrasties tikai viens  simbols.


-  Simbolus nevar pievienot tajā pašā spēles laukuma pozīcijā, kur jau atrodas  cits





 simbolus.

### SEULAS funkcijas noteikumi





- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 8 bezmaksas griezienu funkcija.



- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas ar lielāku iespēju uzgriezt  simbolus.

- Funkcijas laikā neparādās  simboli.


### TOKIJAS funkcijas noteikumi


- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 8 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas pamatspēles mehānikas ar kopējo reizinātāju, kas sākas ar x2 un ir redzams ārpus spēles laukuma.
- Kopējā reizinātāja vērtība tiek piemērota visiem laimestiem.

- Turklāt ir iespēja, ka parādīsies  simboli, kas aktivizē episko izdegšanas funkciju.
- Episkās izdegšanas funkcijas laikā kopējā reizinātāja vērtība palielinās par 1 pēc katras nobīdes, kamēr pārējā izdegšanas režīma mehānika paliek nemainīga.


- Kad parādās  simbols, tas saglabā  simbola mehāniku ar vismaz 3 nobīdēm, kas tiek piešķirtas un pievienotas esošajām nobīdēm joslā.

- Ja jauns  simbols parādās episkās izdegšanas funkcijas laikā, joslai var tikt piešķirta vismaz 1 nobīde, savukārt  simboli un reizinātāji var tikt pievienoti spēles laukumam.







- Ja  simbols parādās episkās izdegšanas funkcijas laikā, joslai var tikt pievienota vismaz 1 papildu nobīde.

- Spēles laukumā vienlaikus var atrasties tikai viens  simbols.

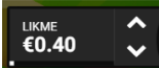


-  Simboli un  simboli nevar parādīties vienā griezienā.

- Funkcijas laikā neparādās  simboli.

## FUKUŠIMAS funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 5  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 1 bezmaksas griezienu funkcija.
  - Funkcijas laikā spēle saglabā pamata spēles mehāniku ar  super joslu, kas atrodas ārpus spēles laukuma.
  - Grieziens garantē, ka parādās 1  simbols un piešķir no 10 līdz 20 nobīdēm.
  - Nav ierobežojuma tam, cik nobīdes vienlaikus var tikt glabātas super joslā.
  - Funkcijas laikā neparādās  simboli.
  - 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 10 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 5x no likmes apmēra;
    - o griezienu ar 1  simbolu par cenu 50x no likmes apmēra;
    - o SEULAS funkciju par cenu 90x no likmes apmēra;
    - o TOKIJAS 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.