

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Le Prechaun™ 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 96.28%.

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, kad jebkurās laukuma pozīcijās parādās vismaz 5 savstarpēji savienoti, vienādi simboli.
- Laimesta apmēru nosaka kopējais vienādo, savienoto simbolu skaits.

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Kad laukumā izveidojas laimesta kombinācija, visi laimīgie simboli tiek noņemti no laukuma.
- To vietā iebirst jauni simboli, dodot iespēju izveidoties jaunām laimesta kombinācijām.
- Cilindru sabrukšana turpinās līdz vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas.

WILD simbolu noteikumi



- Simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

POZĪCIJU REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi



- Kad simbols kļūst par laimesta daļu, laimests tiek apstrādāts pirms simbola pozīcija tiek atzīmēta kā x2 pozīcijas reizinātājs.
- Kad pozīcijas reizinātājs kļūst par daļu no laimesta kombinācijas, laimesta vērtība tiek reizināta ar attēloto reizinātāja vērtību.
- Kad vairāki pozīciju reizinātāji kļūst par vienu un tā paša laimesta daļu, to vērtības tiek reizinātas savstarpēji, pirms tās tiek piemērotas laimestam.



- Ikreiz, kad simbols tajā pašā laukuma pozīcijā, kurā atrodas pozīcijas reizinātājs, kļūst par laimesta kombinācijas daļu, pozīcijas reizinātāja vērtība tiek dubultota.
- Pozīciju reizinātāji ir ierobežoti līdz maksimāli x100.
- Pēc visu parasto laimestu apstrādes pozīciju reizinātāji paliek atzīmēti līdz grieziņa

beigām un darbojas kā  Zelta lauciņi.



- , un simboli nevar parādīties vienlaikus.

ZELTA LAUCIŅU funkcijas noteikumi

- Kad izveidojas laimesta kombinācija, pozīcijas aiz laimesta simboliem tiek atzīmētas kā



pozīcijas.

- Pozīciju reizinātāji piemēro savu vērtību jebkuriem īpašajiem simboliem, kas atklāti no



aktivizēta lauciņa tajā pašā laukuma pozīcijā.

- Kad  simbols parādās laukumā, tas aktivizē esošos  lauciņus pēc tam, kad visi laimesti ir savākti.

- Aktivizētie  lauciņi atklāj īpašos simbolus - monētas -  ,  , 
vai  , tie var atklāt arī  vai  simbolus, kā arī  vai  simbolus.

- Kad parādās  simbols, tas atklāj īpašos simbolus visās laukuma pozīcijās.
- Atklāšanas un aktivizācijas process ir vienāds abiem varavīksnes simbolu veidiem.
- Visas monētas ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums.
- Jebkuri pozīciju reizinātāji tajā pašā pozīcijā, kur atrodas monētas simbols, reizina monētas vērtību pēc tās atklāšanas.

-  Monētām var būt šādas vērtības: 0.2x, 0.4x, 1x, 2x, 3x, 4x.

-  Monētām var būt šādas vērtības: 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x.

-  Monētām var būt šādas vērtības: 20x, 30x, 40x, 50x.

-  Monētām var būt šādas vērtības: 100x, 150x, 250x, 500x.

- Pēc visu  lauciņu atklāšanas tiek aktivizēti esošie  vai  simboli.

-  Simboli reizina visas monētas vai esošos  simbolus un  simbolus blakus esošajās pozīcijās ar vienu no šādiem reizinātajiem reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10, x20.

-  Simboli reizina visas monētas vai esošos  simbolus un  simbolus visā laukumā ar vienu no šādiem reizinātajiem reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10, x20.

- Jebkuri pozīciju reizinātāji tajā pašā pozīcijā, kurā atrodas  vai  simbols, tiek piemēroti, kad tiek atklāta āboliņa simbola reizinātāja vērtība.

- Ja  vai  simbolu tuvumā nav īpašo simbolu, tie tiek aktivizēti, tiklīdz laukumā parādās īpašie simboli reizināšanai.

- Kad visi  vai  simboli ir piemērojuši savus reizinātājus, tiek aktivizēti  simboli.

- Kad  simboli tiek aktivizēti, tie savāc visu monētu un citu aktivizēto  simbolu vai  simbolu vērtības blakus esošajos 3x3 lauciņos un saglabā to kopējās vērtības.

- Kad  simbols ir savācis vērtības, saglabātā vērtība tiek reizināta ar jebkuriem pozīciju reizinātājiem tajā pašā laukuma pozīcijā.

-  Simboli tiek aktivizēti no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.

-  Lauciņi atklāj jaunus īpašos simbolus pēc tam, kad tos savācis simbols, un iepriekš aprakstītais process atkārtojas.

- Ja  simbols jau ir aktivizēts, tas vairs neturpina citas savākšanas.

- Kad visi  simboli ir aktivizēti, tiek aktivizēti esošie  simboli.

- Kad  simboli tiek aktivizēti, tie savāc visu monētu un citu  simbolu un  simbolu vērtības un saglabā kopējo vērtību.

- Kad  simbols ir savācis vērtības, saglabātā vērtība tiek reizināta ar jebkuriem pozīciju reizinātājiem, kas atrodas tajā pašā laukuma pozīcijā.
-  Simboli tiek aktivizēti no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir pabeigtas, visas monētas,  un  simboli tiek saskaitīti un reizināti ar spēlētāja likmi, lai noteiktu galīgo piešķiramo laimesta summu.
- Kad visi laimesti un naudas balvas ir izmaksātas, visi īpašie simboli un  lauciņi tiek noņemti no laukuma pirms nākamā grieziņa.

ARC ADVENTURE funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi  lauciņi paliek laukumā, līdz kāds no varavīksnes simboliem tos aktivizē.
- Pozīciju reizinātāji ir pastāvīgi un paliek atzīmēti līdz bonusa beigām.
-  Turklāt ārpus spēles laukuma atrodas progresīva veiksmes amuleta josla.
- Ikreiz, kad  simbols parādās laukumā, veiksmes amuleta josla palielinās par vienu soli.
- Pēc katra piektā  simbola tiek sasniegts jauns veiksmes amuleta joslas līmenis:
 - o 1. līmenis piešķir 5 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka laukumam tiek pievienoti 2 pozīciju reizinātāji;
 - o 2. līmenis piešķir 5 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka laukumam tiek pievienoti vēl 3 pozīciju reizinātāji;

- o 3. līmenis piešķir 5 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka katrā nākamajā

griezienā parādās 1  vai  simbols.

CLOVER THE TOP funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas *Arc Adventure* funkcijas mehānikas un papildus tam, visi  lauciņi paliek atzīmēti pat pēc tam, kad kāds no varavīksnes simboliem tos aktivizē.

- Kad tiek aktivizēti  simboli, pēc pilnīgas laukuma aktivizācijas pabeigšanas  lauciņi, kas atradās laukumā iepriekš.
- Par katru sasniegto līmeni veiksmes amuleta joslā tiek piešķirti +5 bezmaksas griezieni.

SHAMOOCK `N` ROLL funkcijas noteikumi

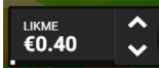
- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šī funkcija saglabā *Clover The Top* funkcijas mehāniku, veiksmes amuleta joslai sākoties no 3. līmeņa un paliekot tur visa bonusa laikā.
- Turklāt visu funkcijas laiku atklātās monētas parāda vērtību vismaz 1x apmērā.

-  Simboli nevar parādīties funkcijas laikā.
- 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 garantētu  vai  simbolu un minimālo monētas vērtību 1x par cenu 75x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar garantētu  simbolu un minimālo monētas vērtību 1x par cenu 500x no likmes apmēra;
 - o ARC ADVENTURE funkciju par cenu 60x no likmes apmēra;
 - o CLOVER THE TOP 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. 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.