

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Le Bandit Hold & Win noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
3 cilindru, 3 rindu un 9 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	0,05 €
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.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- Monētu spaiņa animācija ir tikai vizuāls efekts un neietekmē spēles rezultātu.

-  un  simboli nevar parādīties uz laukuma vienlaikus ar ,
, , , ,  vai  simboliem.

MONĒTU un DŽEKPOTU simbolu noteikumi

- Kad uz laukuma parādās 3 vai vairāk , , , , , 
vai  simboli vai abu kombinācija, laimests tiek piešķirts pēc tam, kad ir apstrādāti visi regulārie laimesti.
- Kad monētas simbols ir laimesta daļa, tas atklāj savu vērtību.
- Monētu vērtības ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums.
-  Bronzas monētām var būt šādas vērtības: 0.2x, 0.4x, 1x, 2x.
-  Sudraba monētām var būt šādas vērtības: 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x.
-  Zelta monētām var būt šādas vērtības: 10x, 20x, 30x, 40x, 50x.
- Kad džekpota simboli ir laimesta daļa, tie piešķir vienu no četrām dažādām džekpota balvām ar vērtību, kas atkarīga no pašreizējās likmes.
- Katra džekpota vērtība tiek parādīta ārpus laukuma uz džekpota zīmēm un to vērtības ir: MINI 5x, MAJOR 25x, MEGA 250x un GRAND 2 500x.

VARAVĪKSNES VEIKSMES funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 1  simbolu pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Hold & Spin* funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Šajā *Hold & Win* funkcijā var parādīties tikai , , , , 
, , ,  un mirušie simboli.
- Mirušie simboli neizmaksā laimestus un tiem nav cita efekta.

- Dzīvības tiek parādītas dzīvību skalā ārpus laukuma, kur 3 dzīvības ir vienādas ar 3 bezmaksas griezieniem.



- Kad parādās jebkurš no , , , , , , , ,  simboliem, tas tiek fiksēts savā pozīcijā līdz tas tiek savākts vai līdz raunda beigām, un dzīvības tiek atjaunotas līdz 3.

- Kad visas dzīvības ir izmantotas, *Hold & Win* funkcija beidzas.



- Simboli var parādīties, kad laukumā ir , ,  simboli vai kad tie parādās kopā ar kādu no , ,  simboliem.

- Kad tas parādās, tas aktivizējas *Hold & Win* beigās un reizina visu , ,  un esošo aktivizēto  simbolu vērtības.

- Ja , , , ,  simboli parādās vienlaikus,  simboli aktivizēties pirms  simbola aktivizēšanas.

-  Simboliem var būt šādi reizinātāji: x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x15, x20.

-  Simboli var parādīties, kad , ,  simboli ir uz laukuma vai kad tie parādās kopā ar , ,  simboliem.

- Kad tas parādās, tas atklāj visas , ,  simbolu vērtības un aktivizē visus  simbolus, pirms tas aktivizējas pats.

- Aktivizējoties,  simbols savāc visu , ,  simbolu un citu aktivizēto  simbolu vērtības, glabājot to kopējo vērtību.
- Kad , ,  simbols ir savākts, tas tiek noņemts no laukuma.
- , , ,  Simbolu vērtības tiek atklātas pēc  simbolu aktivizēšanas un tiek piešķirtas pirms nākamā grieziņa.
- Vienā griezienā var parādīties tikai viens  simbols.
- Ja laukums ir pilnībā piepildīts ar , , , , , , ,  simboliem, vai ja aktivizēts  simbols atrodas uz laukuma ar  pilnībā piepildītu speciālo simbolu laukumu, monētas tiek atklātas,  tiek aktivizēti un džekpotu simboli tiek atklāti.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir pabeigtas, visas vērtības tiek izmaksātas, un visi speciālie simboli tiek noņemti pirms nākamā grieziņa.
- Kad *Hold & Win* funkcija ir pabeigta, visas , , , , , ,  un  simbolu vērtības tiek summētas un reizinātas ar spēlētāja likmes apmēru, lai noteiktu galīgo piešķirto laimestu.

EPISKĀS VARAVĪKSNES funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 1  simbolu pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Hold & Spin* funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Šī funkcija saglabā tādu pašu mehāniku kā varavīksnes veiksmes funkcija, turklāt no paša sākuma ir garantēts pilns laukums ar , , , , , ,



simboliem jebkurā kombinācijā, ietverot vismaz vienu

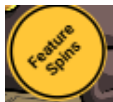
monētas simbolu un vienu



simbolu.

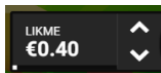


- Kad parādās , , simboli, to vērtība būs vismaz 1x.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
 - o VARAVĪKSNES VEIKSMES funkciju par cenu 35x no likmes apmēra;
 - o EPISKO VARAVĪKSNES funkciju par cenu 100x 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.