

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Le Vampire 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 96.36%.

**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.
- Spēlē darbojas arī super cilindru sabrukšanas funkcija, kas nozīmē, ka brīdī, kad veidojas laimesta kombinācija, arī visi atbilstošā veida simboli laukumā tiek noņemti un to pozīcijas aizpilda jauni simboli.



- Simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- , un simboli nevar parādīties vienlaikus.

### ZELTA LAUCIŅU funkcijas noteikumi

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



pozīcijas.

- 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, visas laukuma pozīcijas tiek atzīmētas kā zelta lauciņi un tiek atklāti īpašie simboli.
- Atklāšanas un aktivizācijas process ir vienāds abiem varavīksnes simbolu veidiem.



- Simboliem ir arī iespēja parādīties un izraisīt asins lietu, kuras laikā visas

laukuma pozīcijas tiek iezīmētas kā  lauki.



- Asins lauki saglabā zelta lauku mehāniku, taču neatklāj  simbolus.
- Visas monētas ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums.

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

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

- Pēc tam, kad  simbols tos savācis,  lauciņi atklāj jaunus īpašos simbolus un augstāk minētais process atkārtojas.

- Ja  simbols jau ir aktivizēts, tas vairs nesavāks.

- 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 grieziena.

## COFFIN BREAK funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 3 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.



- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi un



lauciņi paliek laukumā, līdz kāds no varavīksnes simboliem tos aktivizē.

- Kad augstas izmaksu vērtības simbols ir laimesta kombinācijas daļa, laimests tiek apstrādāts pirms tam, kad visi tā paša tipa simboli tiek uzlaboti par episkajiem simboliem pārējai bonusa daļai, ieskaitot jaunus uzgrieztos simbolus.
- Ja ir vairākas laimesta kombinācijas, kas ietver vienu un to pašu augstas izmaksas vērtības simbolu, simbola veids tiek uzlabots pēc pirmā laimesta apstrādes.
- Laimesti tiek apstrādāti no kreisās uz labo.



- Kad episkais simbols ir laimesta daļa, lauks aiz uzvaras simbola tiek iezīmēts kā lauks.
- Turklāt ārpus laukuma atrodas simbolu josla.
- Par katru simbola tipu, kas uzlabots par episko simbolu, simbolu joslā tiek sasniegts jauns līmenis:

- o 1. līmenis piešķir 2 papildu bezmaksas griezienus;
- o 2. līmenis piešķir 2 papildu bezmaksas griezienus;
- o 3. līmenis piešķir 2 papildu bezmaksas griezienus;
- o 4. līmenis piešķir 2 papildu bezmaksas griezienus un garantē, ka nākamajā griezienā

parādīsies 1  vai  simbols.



- Simboli nevar parādīties funkcijas laikā.

## LOVE AT FIRST BITE funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 4 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.

- Funkcijas laikā darbojas visas *Coffin Break* funkcijas mehānikas un papildus tam, visi



un

lauciņi paliek atzīmēti pat pēc tam, kad kāds no varavīksnes simboliem tos aktivizē.



- Kad tiek aktivizēti simboli, pēc pilnīgas laukuma aktivizācijas pabeigšanas



paliek tikai tie un lauciņi, kas atradās laukumā iepriekš.

- Par katru sasniegto līmeni simbolu joslā tiek piešķirti +2 bezmaksas griezieni.



- Simboli nevar parādīties funkcijas laikā.

### DO YOUR FANG funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 5 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šī funkcija saglabā *Love at First Bite* funkcijas mehāniku, turklāt katrā griezienā garantēti



parādās vai simbols.

- Turklāt, sasniedzot simbolu joslā 4. līmeni, tiek garantēts, ka nākamajā griezienā



nolaidīsies simbols.

- Visu funkcijas laiku atklātās monētas parāda vērtību vismaz 1x apmērā.
- Par katru sasniegto līmeni simbolu joslā tiek piešķirti +2 bezmaksas griezieni.



- 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:

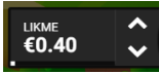
- o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;

- 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 COFFIN BREAK funkciju par cenu 60x no likmes apmēra;
- o LOVE AT FIRST BITE 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.