

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

Spēles veids – tiešsaistes arkādes tipa kazino spēle.

3 - 9 cilindru un 3 - 9 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.00%.

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	10 000 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Spēles mērķis ir izvēlēties kvadrātus no režģa aiz kuriem var slēpties , ,
,  vai  simbols.

- Par katru atklāto  spēlētāja laimests pieaug, taču, ja tiek atklāts  simbols, viss tiek zaudēts.
- Lai iegūtu laimestu, to jāpagūst savākt īstajā brīdī.

Spēles norise un noteikumi

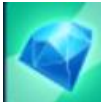
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- Spēlētājs sāk raundu, nospiežot LIKME, un vienu pēc otra izvēlas kvadrātus, līdz ir apmierināts ar laimestu un pēc tam to savāc.
- Spēlētājs var turpināt arī līdz brīdim, kad trāpīs uz  simbola un raunds beigsies.

- Ja laukumā vairs nav pieejamu kvadrātu, laimests tiks savākts automātiski.
- Neatkarīgi no raunda iznākuma, spēlētājs var sākt jaunu raundu.

VAIROGU simbolu noteikumi

-  Simbols sniedz spēlētājam aktīvu vairogu, kas neitralizēs nākamo atklāto  simbolu.
- Tas nozīmē, ka pat pēc trāpījuma uz  var turpināt spēli.
- Katrs  neitralizē tikai vienu  un pēc tam kļūst neaktīvs.
- Ja spēlētājam ir aktīvs  simbols, poga SAŅEMT paliks neaktīva līdz brīdim, kad  tiks neitralizēts un  kļūs neaktīvs.
- Spēlētājs var savākt savu laimestu uzreiz pēc  neitralizēšanas vai turpināt spēlēt.
-  Simbols var parādīties tikai tad, ja uz laukuma tiek spēlēts vismaz ar 2  simboliem.
-  Simbolu vienmēr ir mazāk nekā  simbolu.

REIZINĀTĀJU simbolu noteikumi

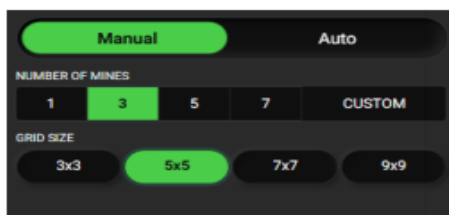
- Atrodot kādu no  simboliem, tiek palielināts pašreizējais uzkrātais laimests.
- Reizinātājiem var būt kāda no šīm vērtībām: 2x, 3x, 5x, 10x, 100x.
- Spēlētāja pašreizējais laimests tiks reizināts ar norādīto vērtību.
- Ja spēlētājs turpina spēli un atklāj papildu  simbolus, katra  laimestu vērtība tiks pieskaitīta jaunajam savācamajam laimestam.

MAKSIMĀLĀ LAIMESTA DIMANTA simbola noteikumi



- Atklājot  simbolu, spēlētājam nekavējoties tiek piešķirts spēles maksimālais laimests 10 000x no likmes apmēra un pašreizējais spēles raunds nekavējoties beidzas.

SPĒLES KONFIGURĀCIJAS noteikumi



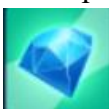
- Laukuma izmēru un  simbolu skaitu var iestatīt izvēlnes panelī.

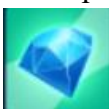


- Jo vairāk  simbolu, jo lielāks risks, bet arī potenciālā izmaksa ir lielāka.



- Savukārt, ja tiek palielināts laukuma izmērs vai samazināts  simbolu skaits,



izmaksa par  simboliem samazināsies, taču risks kļūs mazāks.

AUTOMĀTISKĀS SPĒLES funkcijas noteikumi

- Autospēles iestatījumi tiek konfigurēti autospēles izvēlnē.
- Pirms sākšanas jānorāda, ar cik kvadrātiem un cik raundu jāspēlē.



- Pirms spēles sākuma var mainīt arī laukuma izmēru un  simbolu skaitu.
- Ir divas autospēles iespējas: NEJAUŠS, kur kvadrāti tiek izvēlēti nejauši, un PIELĀGOTS, kur kvadrāti tiek izvēlēti pēc spēlētāja ieskatiem.
- **NEJAUŠS** - šajā autospēles režīmā spēlētājs norāda, cik kvadrātu izvēlēties katrā raundā.



- Maksimālais pieļaujamais izvēļu skaits ir laukuma izmērs mīnus iestatītais  skaits.



- Piemēram, ja laukums ir 5x5 ar 3  simboliem, maksimālais izvēļu skaits būs 22.

- Ja ar aktīvu  tiek sasniegts izvēļu skaits, autospēle turpināsies ar nejauši izvēlētiem kvadrātiem līdz brīdim, kad  simbols tiks neutralizēts un  simbols kļūs neaktīvs.
- Pēc tam autospēle nekavējoties beigsies un laimests tiks izmaksāts.
- PIELĀGOTS** - šajā autospēles režīmā spēlētājs iepriekš atlasa kvadrātus režģī, kas tiks izvēlēti.
- Lai izņemtu kvadrātu no raksta, uz tā jāuzspiež atkārtoti.
- Maksimālais pieļaujamais izvēļu skaits ir režģa izmērs mīnus iestatītais  simbolu skaits.
- Piemēram, ja laukums ir 5x5 ar 3  simboliem, maksimālais izvēļu skaits būs 22.
- Ja ar aktīvu  simbolu tiek sasniegts izvēļu skaits, autospēle turpināsies ar nejauši izvēlētiem kvadrātiem līdz brīdim, kad  simbols tiks neutralizēts un  simbols kļūs neaktīvs.
- Pēc tam autospēle nekavējoties beigsies un laimests tiks izmaksāts.

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu, pazeminātu likmes vērtību un sāktu spēles raundu, jāizmanto **LIKMES** izvēlni.
-  Nospiežot **šo** ikonu, spēlētājs var iestatīt automātiskās spēles noteikumus.

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.