

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 26 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.

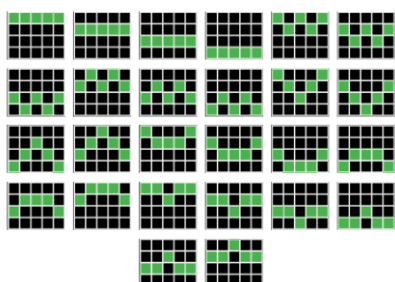
|                 |        |
|-----------------|--------|
| Minimālā likme  | 0,10 € |
| Maksimālā likme | 100 €  |

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.

## UZLĪMJU simbolu noteikumi

-  ,  un  simboli ir aktivizētāju simboli, kas aktivizē savas attiecīgās mehānikas.

- Kad viena grieziņa laikā tiek aktivizētas vairākas mehānikas, vispirms tiek aktivizēts



marķieris, pēc tam



aerosola balons un tad



uzlīmju rullis.

- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka rozā marķieris tiek nejauši aktivizēts pēc tam, kad ir piešķirti visi laimesti.
- Kad rozā marķieris tiek aktivizēts, uz laukuma gar iepriekš noteiktajām izmaksu līnijām var tikt nejauši uzzīmēts šāds skaits karsto līniju: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 15, 20 vai 26.
- Maksimālais karsto līniju skaits, kas vienlaicīgi var atrasties uz laukuma, ir 26.
- Pēc tam, kad karstās līnijas pievienotas laukumam, tiek aktivizēts atkārtots grieziens un parādās jauni simboli.
- Atkārtotā grieziņa laikā nevar parādīties jauni uzlīmju simboli.
- Visas karstās līnijas kopīgo vienotu karsto līniju reizinātāju, kas parādīts reizinātāju joslā laukuma augšpusē.
- Karstās līnijas var tikt uzzīmētas uz režģa ar šādām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 183x.
- Kad uz izmaksas līnijas, ko atzīmē karstā līnija, veidojas laimesta kombinācija, karsto līniju reizinātāja vērtība tiek piemērota laimestam.



- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka zilais aerosola balons tiek nejauši aktivizēts pirms laimestu piešķiršanas.
- Kad zilais aerosola balons tiek aktivizēts, laukumam var tikt pievienots šāds skaits



simbolu: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15 vai 20.



- Simbolus var pievienot laukumam tikai tad, kad tiek aktivizēts zilais aerosola balons.



- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts pēc tam, kad ir piešķirti visi laimesti.

- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam var tikt pievienoti  simboli

un  simboli.

- Uzgriežot vismaz 8  simbolus, tiek piešķirta *Steezy Skater* funkcija.

- Uzgriežot vismaz 7  simbolus un 1  simbolu, tiek piešķirta *Ink the City* funkcija.

- Uzgriežot vismaz 6  simbolus un 2  simbolus, tiek piešķirta *Tag and Dash* funkcija.

- Funkcijā piešķirto bezmaksas griezienu skaits tiek noteikts pēc uzgriežto simbolu skaita.

- Katrs uzgriežtais  un  simbols atbilst 1 bezmaksas griezienam.

-  un  simbolus var pievienot laukumam tikai tad, kad tiek aktivizēts zaļais uzlīmju rullis.

-  un  simboli var parādīties uz jebkura izmaksu tabulas simbola un uz  simboliem.

- Uzlīmes aktivizācijas animācija neietekmē rozā marķiera, zilā aerosola balona vai zaļā uzlīmju ruļļa mehānikas aktivizāciju.

- ,  un  simboli aizstāj visus izmaksu tabulas simbolus.

- Katra grieziena laikā vienlaikus var parādīties tikai viens katra krāsas



un  simbols.

### **WILD UZLĪMES simbola noteikumi**

-  Simbols aizstāj visus izmaksas tabulas simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

-  Simboli var parādīties uz jebkura izmaksas tabulas simbola.

- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

### **STEEZY SKATER funkcijas noteikumi**

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā pamatspēles mehāniku, turklāt ir lielāka iespēja uzgriezt



un



simbolus.

- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto simbolu skaits nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.



un



- Ja laukumam tiek pievienots 1  simbols, tiek piešķirts uzlabojums uz *Ink the City* funkciju.



- Ja laukumam tiek pievienoti 2  simboli, tiek piešķirts uzlabojums uz *Tag and Dash* funkciju.



- Pārejot uz jaunu bonusu, esošie bezmaksas griezieni un piešķirtie bezmaksas griezieni tiek pārnesti uz jauno funkciju.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.

### **INK THE CITY funkcijas noteikumi**

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli un vismaz 1



simbols pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā pamatspēles mehānikas un visas karstās līnijas ir progresīvas, kas nozīmē, ka tās saglabā savas pozīcijas laukumā ar pieaugošu kopējo reizinātāja vērtību visā bonusa laikā.
- Katru reizi, kad rozā marķieris tiek aktivizēts funkcijas laikā, esošās karstās līnijas laukumā tiek aktivizētas un tiek pievienotas jaunas karstās līnijas.
- Vienlaikus kopējā reizinātāja vērtība nejauši palielinās par vienu no šādām vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 183x.
- Ja rozā marķieris tiek aktivizēts vairākas reizes, katrā nākamajā aktivizācijā laukumam var tikt pievienots šāds karsto līniju skaits: 1 - 24.
- Ja rozā marķieris tiek aktivizēts, kad laukums jau ir pilns ar karstajām līnijām, karsto līniju reizinātāja vērtība palielinās, nepievienojot jaunas karstās līnijas.



un



- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto simbolu skaits nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.



- Ja laukumam tiek pievienots simbols, tiek piešķirts uzlabojums uz *Tag and Dash* funkciju.
- Pārejot uz jaunu funkciju, karstās līnijas, kopējā reizinātāja vērtība un esošie bezmaksas griezieni tiek pārnesti uz jauno bonusu kopā ar piešķirtajiem bezmaksas griezieniem.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.

### **TAG AND DASH funkcijas noteikumi**

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli un vismaz 2



simboli pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā *Ink the City* funkcijas mehāniku un turklāt katrā griezienā garantēti

nolaižas 1  ,  vai  simbols.



- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.



- 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 griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:

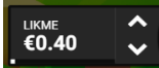
- o 5x lielāku bonus funkciju aktivizēšanas iespēju par cenu 3x no likmes apmēra;



- o griezienu ar garantētu 1 vai simbolu un attiecīgo funkciju par cenu 60x no likmes apmēra;
- o STEEZY SKATER funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
- o INK THE CITY funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.

- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

### Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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.