

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Diamond Link: Mighty Aztec [Linked] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.00%.

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.

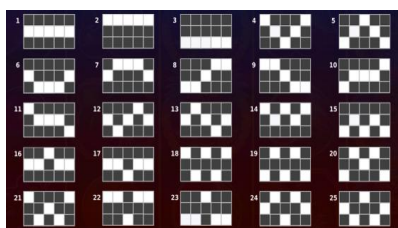
Minimālā likme	0,25 €
Maksimālā likme	100 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Izmaksu līniju apraksts






Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām 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.










WILD simbola noteikumi

-  Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
-  Simbols var arī paplašināties un ja tas ir daļa no laimesta kombinācijas, tas izplešas pa visu attiecīgo cilindru, aizstājot visus simbolus tajā.

DIAMOND LINK funkcijas noteikumi

- Ja vienā griezienā tiek uzgriezti 6 vai vairāk  un/vai  simboli, tiek aktivizēta *Diamond Link™* funkcija.
- Funkcija tiek izspēlēta ar to pašu likmi, kas tos aktivizēja.
- Visi  simboli no pamatspēles tiek pārvērsti par  simboliem.
- Funkcija sākas ar 3 bezmaksas griezieniem.
- Iespējamās balvu vērtības, kas var tikt attēlotas uz dimantu simboliem ir MINI, MINOR, MAJOR vai 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 15x, 20x, 100x no kopējās likmes apmēra.
- Bezmaksas griezienu skaitītājs tiek atiestatīts atpakaļ uz 3 katru reizi, kad laukumā parādās jauns dimanta simbols.
- Visi dimantu simboli, kas parādās funkcijas laikā, tiek fiksēti savās pozīcijās līdz funkcijas beigām.
- Funkcijas laikā var parādīties , ,  un  simboli.
- Šie simboli ir vizuāls attēlojums dimantu simboliem, kuriem ir MINI, MINOR, MAJOR, 15x no kopējās likmes vai augstākas vērtības.
- Šīs vērtības tiek atklātas funkcijas beigās.
-  Simbols darbojas kā parasts dimanta simbols un papildus tam atjauno bezmaksas griezienu skaitu un tuvina spēlētāju iespējai iegūt GRAND džekpotu.
- Jebkura skaitliska vērtība, kas attēlota uz dimantu simboliem, tiks izmaksāta funkcijas beigās.
- Ja visas 15 pozīcijas tiek aizpildītas ar dimantu vai  simboliem, tiek aktivizēts un nekavējoties piešķirts GRAND džekpots un funkcijas darbība beidzas.
- GRAND džekpots tiek piešķirts papildus funkcijas laimestiem.
- Vienas funkcijas ietvaros var tikt piešķirts viens GRAND vai viens MAJOR džekpots.

MILZU BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Funkcija tiek aktivizēta, kad uz 2., 3. un 4. cilindra parādās 3  simboli.
- 3  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Milzu bezmaksas griezienu funkcija tiek spēlēta ar tādu pašu likmi kā grieziens, kas to aktivizēja.
- Funkcija sākas ar 6 bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienu laikā 2., 3. un 4. cilindrs apvienojas vienā milzu pozīcijā.
- Milzu pozīcijā var parādīties tikai milzu simboli.
- Viens milzu simbols darbojas kā 9 attiecīgā veida simboli.
-  Simbols var parādīties tikai kā milzu simbols vai uz 5. cilindra.
- Ja  simbols parādās milzu pozīcijā, tas nepaplašinās.
-  Simboli var parādīties tikai kā milzu simbols.
-  un  simboli var parādīties tikai kā milzu simbols.
- Ja  simbols parādās milzu pozīcijā, tiek piešķirti 3 papildu bezmaksas griezieni.
- Tas var notikt līdz 3 reizēm vienas funkcijas laikā.
- Ja  vai  parādās milzu pozīcijā, tiek aktivizēta *Diamond Link*TM funkcija.
- *Diamond Link*TM funkcijas sākumā milzu dimants tiek pārvērst par 9 dimanta simboliem ar nejaušām vērtībām.
- Kad *Diamond Link*TM funkcija beidzas, spēle atgriežas pie milzu bezmaksas griezienu režīma, pat gadījumā, ja vairs nav pieejamu bezmaksas griezienu.

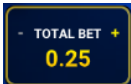


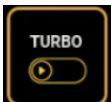
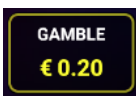
DŽEKPOTA funkcijas noteikumi

- 1.0% no spēlētāja likmes nonāk tieši spēles džekpota uzkrājumā.
- Ja spēlētājs spēlē ar maksimālo likmi, tas var pretendēt uz visu džekpotu; zemākas likmes saņem proporcionālu daļu.
- Katrs progresīvais džekpots tiek veidots no spēlētāju iemaksām.
- Par katru piemērotu kombināciju (progresīvais + pamata laimests) tiek parādīts kopējais laimests.
- Laimējot džekpotu, summa tiek noņemta no džekpota fonda un izmaksāta spēlētājam.
- Pāri palikusī summa paliek fondā un tiek papildināta ar jaunām iemaksām.
- Potenciālais laimests ir redzams džekpota rādītājā.
- Tikai viens spēlētājs var laimēt džekpotu vienlaikus – vienlaicīgu laimestu gadījumā

priekšroka ir tam, kurš to aktivizējis pirmais.

- Ja spēle tiek izņemta no piedāvājuma, džekpota iemaksas tiks pārnestas uz citiem līdzīgiem sertificētiem spēļu džekpotiem.
- Spēles džekpotam ir nemainīgas sākuma vērtības un kad džekpots tiek laimēts, tā vērtība tiek atiestatīta uz sākotnējo.
- Gadījumā, ja šī spēle tiks izņemta no piedāvājuma, spēlētāja džekpota iemaksas tiks pārnestas uz citām sertificētām spēlēm ar līdzīgiem džekpotiem.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, ruļļi sāk griezties paātrinātājā režīmā.
5.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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 office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.