

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles Dead West noteikumi**  
**Evolution Malta Limited spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru un 7 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.03%.

**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  | 0.20 EUR  |
| Maksimālā likme | 14.00 EUR |

**Spēles norises apraksts**

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko katra veida simbolu laimīgo kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 8 vienādiem simboliem laukumā jebkurās pozīcijās.
- Vienlaicīgi laimesti par dažādu simbolu kombinācijām tiek saskaitīti.

**Spēles norise un noteikumi**

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- Vīrs spēles laukuma atrodas viens horizontāls papildu cilindrs, kas griežas no labās puses uz kreiso.

**LAVĪNAS funkcijas noteikumi**

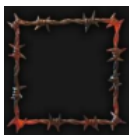
- Pēc katra grieziņa, kurā veidojas laimesta kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Kad visas pozīcijas ir aizpildītas, tiek atkārtoti aprēķināti laimesti.
- Lavīnas funkcija turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.

## WILD simbolu noteikumi



- Spēlē var parādīties divu veidu **WILD** simboli: parastais **WILD** (1x1 pozīcijas) un **COLOSSAL WILD** simbols (2x2 pozīciju).
- **COLOSSAL WILD** var parādīties uz vertikālajiem cilindriem, bet parastie **WILD** simboli var parādīties papildu cilindrā virs pamatlaukuma.
- Kad lavīna iekļauj cilindru, kas atrodas zem parastā **WILD** simbola, tas iebirst uz pamatlaukuma cilindriem.
- Aprēķinot laimestus, 2x2 **COLOSSAL WILD** skaitās kā 4 parasti **WILD** simboli, un 3x3 **COLOSSAL WILD** skaitās kā 9 parasti simboli.
- **WILD** simboli aizstāj visus simbolus, izņemot **SCATTER** simbolus un īpašos simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Kad **WILD** simboli aizstāj citus simbolus, tiek izmaksāta simbolu laimestu lielākā kombinācija saskaņā ar izmaksu tabulu.

## HOT ZONE funkcijas noteikumi

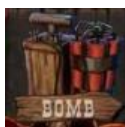


- Katra grieziena sākumā vismaz divas nejauši izvēlētas pozīcijas kļūst par **Hot Zones** (izceltas ar sarkanu rāmi), un tās paliek uz cilindriem visu spēles raundu.
- Katrai **Hot Zone** ir reizinātājs ar nejaušu sākotnējo vērtību: x1, x2 vai x3.
- Kad simbols, kas atrodas **Hot Zone**, veido laimesta kombināciju, laimests tiek reizināts ar visu **Hot Zone** reizinātāju summu šajā laimesta kombinācijā.
- Kad no cilindriem pazūd laimesta kombinācijas simboli, pirms sākas nākamā lavīna, katrs **Hot Zone** reizinātājs, kas bija šajā laimesta kombinācijā, palielinās par 1.
- **Hot Zone** pozīcijas un reizinātāji, kas palielinājušies, tiek pārnesti uz bezmaksas griezieniem.

## ĪPAŠO funkciju noteikumi

- Vienu vai vairākas **īpašās funkcijas** (bumba, maiņa, reizinātājs, paplašināšanās vai paplašināšanās +) var aktivizēt pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Īpašie simboli var parādīties tikai virs pamatlaukuma esošajā papildu cilindrā.
- Īpašo simbolu attiecīgā funkcija tiek aktivizēta, kad īpašais simbols pēc lavīnas krīt no papildu cilindra uz tukšu pozīciju cilindrā, kas atrodas zem tā.
- Funkcija sākas, kad uz cilindriem vairs nav laimesta kombināciju.
- Kad funkcijas darbība beidzas, sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Ja vienlaicīgi tiek aktivizēta vairāk nekā viena funkcija, tās tiek izspēlētas šādā secībā: paplašināšanās → paplašināšanās + → reizinātājs → maiņa → bumba.

### **BUMBAS funkcijas noteikumi**



- Kad tiek aktivizēta **bumbas funkcija**, **BUMBAS** simbols eksplodē kopā ar simboliem, kas atrodas tam blakus (izņemot SCATTER, WILD un MAINĀS simboli un neizmantoti reizinātāji), atbrīvojot vietu jaunai simbolu lavīnai.
- Bumbas funkcija beidzas, kad BUMBAS simbols un tam blakus esošie simboli ir eksplodējuši un sākas jauna lavīna.

### **MAINĀS funkcijas noteikumi**



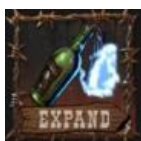
- Kad tiek aktivizēta **maiņas funkcija**, **MAINĀS** simbols un visi tam blakus esošie simboli (izņemot SCATTER, WILD un BUMBAS simbolus un neizmantoti reizinātāji) pārvēršas par vienu un to pašu simbolu, izveidojot izkaisīto simbolu kombināciju.
- Ja maiņas funkcija pārvērš simbolu, un pēc tam to atkal pārvērš vēl viena maiņas funkcija, šis simbols kļūs par WILD simbolu.
- Maiņas funkcija beidzas, kad ir pārvērsti visi blakus esošie simboli.
- Ja tiek izveidota laimesta kombinācija, šī kombinācija pazūd no cilindriem pēc laimestu aprēķināšanas un tad sākas jauna lavīna.

### **REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi**



- **REIZINĀTĀJA** simbolam ir nejauša reizinātāja vērtība x2 vai x3.
- Kad tiek aktivizēta reizinātāja funkcija, REIZINĀTĀJA simbols reizina visu reizinātāju, kas atrodas uz tā cilindra un blakus esošajiem cilindriem, vērtības.
- Reizinātāja funkcija beidzas, kad visi reizinātāji uz tā cilindra un blakus esošajiem cilindriem ir reizināti ar reizinātāja vērtību, un sākas jauna lavīna.

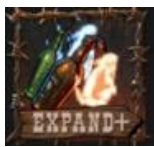
### **PAPLAŠINĀŠANAS funkcijas noteikumi**



- Kad tiek aktivizēta **paplašināšanas funkcija**, tad pozīcija, kurā PAPLAŠINĀŠANAS simbols ir parādījies, kļūst par *Hot Zone*.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS simbols parādās pozīcijā, kas jau ir *Hot Zone*, tas kļūst par uzlabotu *Hot Zone* (izcelta ar ugunīgi sarkanu rāmi), un tā reizinātāju vērtība tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas spēles laukumā, summa.

- Ja uzlabotā *Hot Zone* ir daļa no laimesta kombinācijas, tās reizinātāju vērtība beigās tiek palielināta par 1, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS simbols parādās pozīcijā, kas jau ir uzlabota *Hot Zone*, tas kļūst par uzstājīgo *Hot Zone* (izcelta ar dzeltenu rāmi), un tā reizinātāju vērtība atkal tiek palielināta - tā atkal ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas spēles laukumā, summa.
- Ja uzstājīgā *Hot Zone* (dzeltenajā rāmī) izveido laimesta kombināciju, tā reizinātāju vērtība beigās palielinās par 1, un pievieno arī visu apkārtējo reizinātāju kombinēto vērtību savai galīgajai reizinātāja vērtībai, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- Paplašināšanas funkcija beidzas, kad visi piemērojamie uzlabojumi ir īstenoti, un sākas jauna lavīna.

### **PAPLAŠINĀŠANAS+ funkcijas noteikumi**



- Kad **paplašināšanas+ funkcija** tiek aktivizēta, pozīcija, kur parādījās PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols, kļūst par *Hot Zone*.
- Turklāt PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols arī pats pārvēršas un pārvērš līdz pat 8 papildu blakus esošām pozīcijām par *Hot Zone*.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols parādās vai pārvēršas pozīcijā, kas jau ir *Hot Zone*, tas kļūst par uzlabotu *Hot Zone* (izcelta ar ugunīgi sarkanu rāmi), un tā reizinātāja vērtība tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas tam apkārt, summa.
- Ja PAPLAŠINĀŠANAS+ simbols parādās vai pārvēršas pozīcijā, kas jau ir uzlabota *Hot Zone*, tas kļūst par uzstājīgo *Hot Zone* (izcelta ar dzeltenu rāmi), un tā reizinātāja vērtība atkal tiek palielināta - tagad tā ir visu *Hot Zone* reizinātāju, kas atrodas tam apkārt, summa.
- Ja uzstājīgā *Hot Zone* (dzeltenajā rāmī) izveido laimesta kombināciju, tā reizinātāju vērtība beigās palielinās par 1, un pievieno arī visu apkārtējo reizinātāju kombinēto vērtību savai galīgajai reizinātāja vērtībai, pirms sākas nākamā lavīna vai grieziens.
- PAPLAŠINĀŠANAS+ funkcija beidzas, kad visi piemērojamie uzlabojumi ir īstenoti, un sākas jauna lavīna.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**



- **SCATTER** simboli var parādīties uz cilindriem vai iebirt no papildu cilindra pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Pamatspēlē, uzgriežot 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simbolus, kas parādās uz cilindriem vai iebirst no papildu cilindra pēc visām lavīnām un visu laimestu aprēķināšanas, tiek piešķirti attiecīgi 5, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezieni.

- bezmaksas griezienu laikā ir iespējams laimēt papildu griezienus, ja 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli parādās uz cilindriem vai iebirst no papildu cilindra.
- Piešķirto bezmaksas griezienu skaits (attiecīgi 5, 8, 10 vai 12) tiek pievienots to bezmaksas griezienu skaitam, kas palicis skaitītājā.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi kā raunds, kurā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas griezienu beigās funkcijas kopējais laimests tiek pieskaitīts tā raunda laimestiem, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, un spēle atgriežas pie attiecīgā raunda.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī dažādas spēles bonus funkcijas:
  - o SCATTER *Hunt* - par cenu 1.5x no kopējās likmes apmēra palielinās iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus;
  - o papildus cilindra maksimums - par cenu 5x no kopējās likmes apmēra katrā griezienā papildu cilindrs tiek piepildīts ar īpašajiem simboliem;
  - o *Hot Zone Frenzy* - par cenu 30x no kopējās likmes apmēra spēle sākas ar visām pozīcijām, kas atzīmētas kā *Hot Zone*;
  - o bezmaksas griezieni - par cenu 100x no kopējās likmes apmēra uz cilindriem parādās 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli, kas aktivizē bezmaksas griezienus;
  - o super bezmaksas griezieni - par cenu 300x no kopējās likmes apmēra uz cilindriem parādās 3, 4, 5 vai 6 SCATTER simboli, aktivizējot bezmaksas griezienus, un šajā funkcijas režīmā bezmaksas griezieni sākas ar visām papildu cilindra pozīcijām, kas piepildītas ar īpašajiem simboliem.

### 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, cilindri sāk griezties 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 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 EUR, 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](mailto: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.