

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.74%.

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 EUR
Maksimālā likme	6.00 EUR

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.

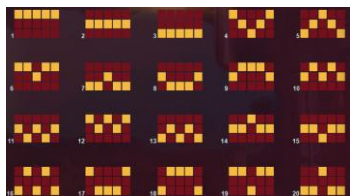
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

			
x5 = 50 x4 = 5 x3 = 2	x5 = 50 x4 = 5 x3 = 2	x5 = 15 x4 = 2.5 x3 = 1	x5 = 10 x4 = 2 x3 = 0.8
			
x5 = 5 x4 = 1.5 x3 = 0.4	x5 = 5 x4 = 1.5 x3 = 0.4	x5 = 5 x4 = 1.5 x3 = 0.4	x5 = 5 x4 = 1.5 x3 = 0.4

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

DARBA MAINĀS funkcijas noteikumi

- Katrs grieziens ir numurēts no 1 līdz 8, un to norāda skaitītājs virs cilindriem.



- Funkcijas pirmajos 7 griezienos uz vidējā cilindra var parādīties **ZELTA GABALS**.
- Katrs parādītais ZELTA GABALS tiek savākts progresā joslā virs cilindriem.



- Savācot vienu vai vairākus ZELTA GABALUS, 8. griezienā parādīsies KUNDZES WILD.
- 8. grieziens ir garantētas uzvaras grieziens.
- Ja 8. griezienā neveidojas laimīgā kombinācija, tiek aktivizēts atkārtots grieziens.
- Ja KUNDZES WILD simbols atrodas uz laukuma, tas tiek fiksēts atkārtotajam griezienam.
- Atkārtotie griezieni turpinās, līdz tiek iegūta laimīgā kombinācija.

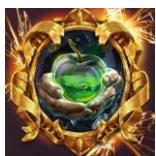
KUNDZES WILD simbolu noteikumi



- **KUNDZES WILD** simbols var parādīties dažādos izmēros un tas var saturēt arī laimesta reizinātāju, kas tiek piemērots visiem laimestiem, kuros KUNDZES WILD piedalās.
- KUNDZES WILD simboli aizvieto visus maksājošos simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Atkarībā no savākto ZELTA GABALU skaita pamatspēlē, KUNDZES WILD parādās 1x1 izmērā uz vidējā cilindra centrā vai 1x3 izmērā, pārklājot visu cilindru.

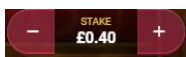
- Ja tiek savākti 2 vai vairāk ZELTA GABALI, KUNDZES WILD parādīsies kopā ar laimesta reizinātāju.
- KUNDZES WILD simbols var būt sekojošos izmēros un saturēt reizinātājus:
 - o 1 ZELTA GABALS - 1x1 izmērā;
 - o 2 ZELTA GABALI - 1x1 izmērā ar laimesta reizinātāju x2;
 - o 3 ZELTA GABALI - 1x1 izmērā ar laimesta reizinātāju x3;
 - o 4 ZELTA GABALI - 1x3 izmērā ar laimesta reizinātāju x2;
 - o 5 ZELTA GABALI - 1x3 izmērā ar laimesta reizinātāju x3;
 - o 6 ZELTA GABALI - 1x3 izmērā ar laimesta reizinātāju x10;
 - o 7 ZELTA GABALI - 1x3 izmērā ar laimesta reizinātāju x50.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Ja ĀBOLA SCATTER simbols parādās uz pēdējā cilindra, tas aktivizē neierobežotus bezmaksas griezienus.
- ĀBOLA SCATTER simbols var parādīties tikai 8. griezienā DARBA MAIŅAS funkcijas laikā.
- Bezmaksas griezienu sākumā ĀBOLA SCATTER simbols pārvēršas par atzīmi uz nejaušas pozīcijas pēdējā cilindra.
- Katra bezmaksas griezienu laikā ĀBOLA SCATTER simbols pārvietojas, nejaušā kārtā mainot pozīcijas uz attiecīgā cilindra, pēc tam pārejot uz nejaušu pozīciju cilindrā pa kreisi.
- Ja ĀBOLA SCATTER simbols iziet cauri visām kreisā cilindra pozīcijām, tas atsāk pārvietošanos no nejaušas pozīcijas cilindrā pa labi.
- Bezmaksas griezienu laikā KUNDZES WILD var parādīties jebkurā veidolā no pamatspēles uz vidējiem 3 cilindriem.
- Ja laimīgajā kombinācijā parādās 2 vai vairāk KUNDZES WILD simboli ar reizinātājiem, to reizinātāji tiek sareizināti savā starpā.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad KUNDZES WILD simbols parādās tajā pašā pozīcijā, kur atrodas ĀBOLA SCATTER atzīme.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājs iegūst laimestu un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.

Spēles vadība

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

3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā 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. 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.