

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Le Cowboy noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.40%.

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	0.05 EUR
Maksimālā likme	40.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas jebkurās laukuma vietās no vismaz 5 vienādiem, savstarpēji savienotiem simboliem.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 5 savstarpēji savienotiem, vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

					
14+	75.00	75.00	100.00	100.00	200.00
12-13	15.00	15.00	20.00	20.00	50.00
10-11	3.00	3.00	5.00	5.00	10.00
8-9	1.00	1.00	2.00	2.00	3.00
6-7	0.60	0.60	1.00	1.00	1.40
5	0.40	0.40	0.60	0.60	1.00

					
14+	50.00	50.00	50.00	50.00	50.00
12-13	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
10-11	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
8-9	0.60	0.60	0.60	0.60	0.60
6-7	0.40	0.40	0.40	0.40	0.40
5	0.20	0.20	0.20	0.20	0.20

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra griezienu tiek izmaksāti laimesti par laimējošajām kombinācijām un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Spēlē darbojas arī super cilindru sabrukšanas funkcija, kuras laikā no spēles laukuma pazūd ne tikai laimesta kombinācijas simboli, bet arī visas pārējās šī laimīgā simbola vienības, kas atrodas laukumā, ļaujot iebirt papildus jauniem simboliem.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā sabrukšana ir beigusies.



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- **Bezmaksas griezienu SCATTER** simboli neparādās vienlaikus ar **REVOLVERA CILINDRU SCATTER** simboliem.

REVOLVERA funkcijas noteikumi



- Kad laimesta kombinācijā piedalās WILD simbols, tas pārvēršas par **REVOLVERA CILINDRA SCATTER** simbolu.
- REVOLVERA CILINDRA simbolam būs no 2 līdz 6 pieejamiem šāvieniem un tas aktivizēsies, kad beigsies visas attiecīgā grieziņa cilindru sabrukšanas un tiks aprēķināti laimesti.
- Kad REVOLVERA CILINDRS izšauj, tas trāpīs tik simboliem, cik šāvienu ir REVOLVERA CILINDRA simbolā.
- Ja uz laukuma atrodas vairāk kā 1 REVOLVERA CILINDRA simbols, tiek aktivizēsies secībā no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi.
- REVOLVERA CILINDRI var sašaut vienu un to pašu pozīciju vairākkārt.
- Kad WILD simbols ir pārvērties par REVOLVERA CILINDRA SCATTER simbolu, tas vairs nefunkcionē kā WILD.
- Simbolu pozīcijas, kurām trāpa šāviens atklās īpašu simbolus - MONĒTAS SCATTER simbolus, DIMANTA SCATTER simbolus, LAUPIJUMA MAISA simbolu un PĀRLĀDĒŠANAS SCATTER simbolu.



- Kad ir veikti visi attiecīgie šāviņi, ja parādās **PĀRLĀDĒŠANAS** simbols, tas aktivizējas un pārlādē visus uz laukuma esošos REVOLVERA CILINDRU simbolus ar 2 līdz 6 šāvieniem, lai atklātu jaunus īpašos simbolus.
- Ja tiek sašauts MONĒTAS simbols, attiecīgā MONĒTA tiks uzlabota uz nākamā līmeņa MONĒTU.
- Ja tiek sašauts ZAĻĀS ĀBOLLAPIŅAS simbols, tas tiek uzlabots uz ZELTA ĀBOLLAPIŅAS simbolu.
- DIMANTA, ZELTA ĀBOLLAPIŅAS, LAUPIJUMA MAISA un PĀRLĀDĒŠANAS simboli nevar tikt atkārtoti sašauti.
- Vienlaikus uz laukuma var atrasties tikai viens PĀRLĀDĒŠANAS simbols.
- Kad ir veikti visi šāviņi un vairs neparādās jauns PĀRLĀDĒŠANAS simbols, MONĒTAS un DIMANTU simboli atklās savas vērtības.
- Visi MONĒTU un DIMANTU simboli ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTAS** iespējamās vērtības - 1x, 2x, 3x un 4x;



- o **SUDRABA MONĒTAS** iespējamās vērtības - 5x, 10x, 15x un 20x;



- o **ZELTA MONĒTAS** iespējamās vērtības - 25x, 50x un 100x;



o **DIMANTA** iespējamās vērtības - 150x, 250x un 500x.

- Kad visi MONĒTU un DIMANTU simboli atklājuši savas vērtības, aktivizējas ĀBOLLAPIŅU simboli.



- **ZAĻĀS ĀBOLLAPIŅAS** simboli reizina visas MONĒTU un DIMANTU simbolu vērtības vai arī LAUPIJUMA MAISUS tieši blakus esošās pozīcijās ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.



- **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizina visas MONĒTU un DIMANTU simbolu vērtības vai arī LAUPIJUMA MAISUS laukumā ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.



- Kad visi ĀBOLLAPIŅAS simboli piemērojuši savus reizinātājus, aktivizējas **LAUPIJUMU MAISA** simboli.
- LAUPIJUMU MAISA simboli savāc visas MONĒTU, DIMANTA un citu LAUPIJUMU MAISU simbolu vērtības un uzkrāj tās savā kopējā vērtībā.
- LAUPIJUMA MAISI aktivizējas no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.
- Kad visi LAUPIJUMU MAISI ir aktivizējušies, ĀBOLLAPIŅU un PĀRLĀDĒŠANAS simboli pazūd no laukuma un visas sašautās pozīcijas aktivizējas vēlreiz, lai atklātu jaunus MONĒTU, DIMANTU, ĀBOLLAPIŅU un LAUPIJUMU MAISU simbolus un augstāk aprakstītais process atkārtojas.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas beigušās, visas MONĒTU simbolu un LAUPIJUMU MAISU vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar spēlētāja likmi, lai iegūtu gala laimestu.

HIGH NOON SALOON funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **High Noon Saloon** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā spēlētājam tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Riska spēli var izvēlēties vienreiz bonus funkcijas ietvaros un vienreiz pēc bonus funkcijas uzlabojuma.
- Šī funkcija satur visas pamatspēles mehānikas ar papildus paaugstinātu iespēju uzgriezt REVOLVERA CILINDRU SCATTER simbolus.
- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, revolveris izšaus un uzrādīs vienu no četriem iznākumiem:

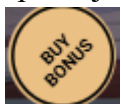
- o 1. - funkcijas uzlabojums uz *Trail of Trickery* bonus funkciju. Uzsākot *Trail of Trickery* funkciju, spēlētājs atkal var izvēlēties funkcijas izspēli vai riska spēli;
 - o 2. - tūlītēja naudas balva 1x, 2x, 3x vai 4x no likmes apmēra;
 - o 3. - tūlītēja naudas balva 5x, 10x, 15x vai 20x no likmes apmēra;
 - o 4. - tūlītēja naudas balva 25x, 50x vai 100x no likmes apmēra.
- Kad piešķirts iznākums, *High Noon Saloon* funkcija beidzas.
 - Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

TRAIL OF TRICKERY funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Trail of Trickery* 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā spēlētājam tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas *High Noon Saloon* funkcijas mehānikas un papildus tam, ārpus spēles laukuma atrodas ložu skaitītājs.
- Pēdējā bezmaksas griezienā, ložu skaitītājs aktivizēsies pēc tam, kad būs aktivizējušies visi REVOLVERA CILINDRA SCATTER simboli un PĀRLĀDĒŠANAS simboli.
- Kad ložu skaitītājs aktivizējas, tiks izšautas visas uzkrātās lodes.
- Pozīcijas, kurām trāpīs šīs lodes, atklās MONĒTU, DIMANTU, ĀBOLLAPIŅU un LAUPIJUMU MAISU simbolus.
- Kad izšautas visas lodes, REVOLVERA atklāšanas process turpināsies kā ierasts.
- Kad aktivizēts ložu skaitītājs, neparādās bezmaksas griezienu SCATTER simboli.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, revolveris izšaus un uzrādīs vienu no astoņiem iznākumiem:
 - o 1. - funkcijas uzlabojums uz *Pistols at Dawn* bonus funkciju;
 - o 2. un 3. - tūlītēja naudas balva 5x, 10x, 15x vai 20x no likmes apmēra;
 - o 4., 5., 6. un 7. - tūlītēja naudas balva 25x, 50x vai 100x no likmes apmēra;
 - o 8. - tūlītēja naudas balva 150x, 250x vai 500x.
- Kad piešķirts iznākums, *Trail of Trickery* funkcija beidzas.

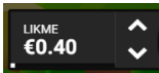
PISTOLS AT DAWN funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Pistols at Dawn** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas *Trail of Trickery* funkcijas mehānikas un papildus tam ložu skaitītājs ir progresīvs un sākas ar 5.
- Ložu skaitītājs tiek aktivizēts katrā bezmaksas griezienā, pēc tam kad REVOLVERA CILINDRA SCATTER simboli un PĀRLĀDĒŠANAS simboli ir aktivizējušies.
- Pēc tam, kad aktivizējies ložu skaitītājs, tas tiek atiestatīts uz pēdējo uzkrāto vērtību, kas tam bija pirms aktivizēšanas.
- Ložu skaitītājs turpina uzkrāt laimestus nākamajos bezmaksas griezienos.
- SUDRABA MONĒTAS ir zemākās MONĒTU vērtības, kas parādās funkcijas laikā.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.
- 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 bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
 - o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz 2 WILD simboliem par cenu 75x no likmes apmēra;
 - o HIGH NOON SALOON funkciju par cenu 65x no likmes apmēra;
 - o TRAIL OF TRICKERY funkciju par cenu 250x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

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, 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 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.