

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Le Santa 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 96.14%.

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	50.00 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.

					
12+	3.00	3.00	5.00	10.00	25.00
8-11	1.00	1.00	3.00	5.00	5.00
6-7	0.50	0.50	1.00	2.50	2.50
5	0.30	0.30	0.50	1.00	1.00
					
12+	0.50	0.60	0.60	1.00	1.00
8-11	0.30	0.30	0.40	0.50	0.50
6-7	0.20	0.20	0.20	0.20	0.20
5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10

Spēles norise un noteikumi

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

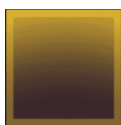
CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra grieziena 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 grieziena izraisītā brūkšana ir beigusies.



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

ZELTA LAUKUMU funkcijas noteikumi



- Kad veidojas laimesta kombinācija, pozīcijas aiz laimīgajiem simboliem, tiks izgaismotas **zelta krāsā**.



- Ja uz laukuma atrodas arī **VARAVĪKSNES** simbols, tas aktivizēs zelta laukumus pēc tam, kad apkopoti laimesti.
- Aktivizētie zelta laukumi atklāj īpašos simbolus - **BRONZAS**, **SUDRABA** vai **ZELTA MONĒTAS**, **SANTAS MAISA** simbolu, **ZAĻO** vai **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbolu vai **DŽEKPOTA KASTES** simbolu.
- Visi **MONĒTU** simboli ir naudas balvas, kas izteiktas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTAS** iespējamās vērtības - 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x un 4x;



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



- o **ZELTA MONĒTAS** iespējamās vērtības - 25x, 50x, 100x, 250x un 500x.

- Kad visi zelta laukumi ir atklājušies, aktivizējas **ĀBOLLAPIŅU** simboli:



- o **ZAĻĀS ĀBOLLAPIŅAS** simboli reizina visas **MONĒTU** vai **SANTAS MAISU** simbolu vērtības tieši blakus esošās pozīcijās ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;



- o **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizina visas **MONĒTU** vai **SANTAS MAISU** simbolu vērtības laukumā ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.



- Kad visi **ĀBOLLAPIŅAS** simboli piemērojuši savus reizinātājus, aktivizējas **SANTAS MAISA** simboli.
- **SANTAS MAISA** simboli savāc visas **MONĒTU** un citu **SANTAS MAISU** simbolu vērtības un uzkrāj tās savā kopējā vērtībā.
- **SANTAS MAISI** aktivizējas no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.
- **SANTAS MAISI** neuzkrāj **DŽEKPOTU KASTES** simbola vērtības.
- Kad aktivizējies pēdējais **SANTAS MAISS** laukumā, visi pārējie zelta laukumi aktivizējas atkārtoti, atklāj jaunus īpašos simbolus un augstāk aprakstītais process atkārtojas.

- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas beigušās, visas MONĒTU simbolu un SANTAS MAISU vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar spēlētāja likmi, lai iegūtu gala laimestu.

DŽEKPOTA KASTU funkcijas noteikumi

- **DŽEKPOTA KASTES** var parādīties laukumā griezienā vai tikt atklātas no zelta laukumiem.
- DŽEKPOTA KASTES atklāj četras dažādas džekpotu balvas ar vērtību, kas balstīta uz attiecīgo spēlētāja likmi:



- o **MINI džekpots** - 10x;



- o **MAJOR džekpots** - 100x;



- o **MEGA džekpots** - 1000x;



- o **MAX WIN džekpots** - 20 000x.



- Attiecīgā aktuālā katra džekpota vērtība ir redzama spēles laukuma malā.
- DŽEKPOTA KASTES, kas parādās griezienu rezultātā, aktivizējas, ja parādās kopā ar VARAVĪKSNES simbolu.
- Kad DŽEKPOTA KASTES simbols tiek atklāts no zelta laukuma, tā vērtība tiks piešķirta pēc tam, kad tiek piešķirtas visu MONĒTU un SANTAS MAISU simbolu vērtības.
- Vienlaikus laukumā var parādīties viens katra veida DŽEKPOTA KASTES simbols, kas nozīmē, ka vienā griezienā var parādīties līdz pat 4 dažādiem DŽEKPOTA KASTES simboliem.
- Pirms izmaksas, DŽEKPOTA KASTU simbolu vērtības tiek apvienotas.
- Pēc tam, kad piešķirti visi laimesti un naudas balvas, visi īpašie simboli un zelta laukumi tiek noņemti no spēles laukuma pirms nākamā raunda.

KLUSĀS LAUPIŠANAS funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **klusās laupīšanas** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.

- Šī funkcija satur visas pamatspēles mehānikas un papildus tam zelta laukumi ir progresīvi, paliekot fiksēti pozīcijās, līdz tos aktivizē VARAVĪKSNES simbols.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība ir 1x.
- 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.

SLEIGHING IT funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta ***Sleighbing It*** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas klusās laupīšanas funkcijas mehānikas un papildus tam, visi zelta laukumi paliek uz spēles laukuma līdz funkcijas beigām, arī tad, ja tos aktivizē VARAVĪKSNES simbols.
- 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.

WRECK THE HALLS funkcijas noteikumi

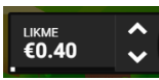
- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta ***Wreck the Halls*** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas *Sleighbing It* funkcijas mehānikas un papildus tam katrā griezienā parādās 1 VARAVĪKSNES simbols un kad parādās MONĒTU simboli, tie vienmēr būs SUDRABA vai ZELTA.
- 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.
- 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 vienu laimest akombināciju un 1 VARAVĪKSNES simbolu par cenu 60x no likmes apmēra;
 - o KLUSĀS LAUPIŠANAS funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
 - o SLEGHING IT 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.