

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 14 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.26%.

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.

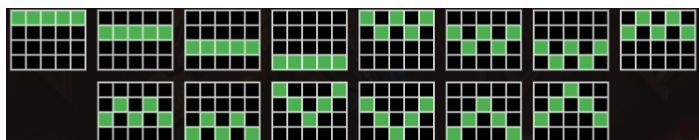
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

					
5 2.00 4 1.00 3 0.40	5 2.00 4 1.00 3 0.40	5 2.00 4 1.00 3 0.40	5 20.00	5 2.00 4 1.00 3 0.40	5 2.00 4 1.00 3 0.40
					
5 8.00 4 4.00 3 2.00	5 10.00 4 5.00 3 2.40	5 12.00 4 6.00 3 3.00	5 16.00 4 8.00 3 4.00	5 20.00 4 10.00 3 5.00	

Spēles norise un noteikumi

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

DUSMU CILINDRA un WILD simbola noteikumi



- Kad parādās **DUSMU SCATTER** simbols, tas izplešas par WILD DUSMU cilindru.
- Kad simbols ir izpleties, DUSMU CILINDRS atklāj reizinātāju, kas tiek piemērots visam cilindram.
- Ja laimesta kombinācijā ir vairāk kā viens DUSMU CILINDRS, šo cilindru reizinātāju vērtības tiek saskaitītas kopā no kreisās uz labo pusi un tad piemērotas laimestam.
- Pievienošie reizinātāji var būt: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x un 300x.
- Vienlaikus uz viena cilindra var parādīties 1 DUSMU SCATTER simbols.
- DUSMU SCATTER un bezmaksas griezienu SCATTER simboli nevar vienlaikus parādīties vienā cilindrā.



- Pēc izplešanās, DUSMU CILINDRS nejaušās pozīcijās pievieno 0 - 5 **WILD** simbolus.
- Gan DUSMU CILINDRS, gan WILD simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

BAILES un LIESMAS funkcijas noteikumi



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

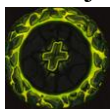
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi WILD simboli, kas tiek pievienoti no DUSMU CILINDRA satur reizinātāju.
- Ja laimesta kombinācijā ir vairāk kā viens WILD reizinātājs un DUSMU CILINDRS, šo reizinātāju vērtības tiek saskaitītas kopā no kreisās uz labo pusi un tad piemērotas laimestam.
- Pievienojošie reizinātāji var būt: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x un 100x.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols neparādās funkcijas laikā.

DUSMAS un POSTS funkcijas noteikumi

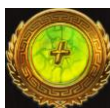
- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **dusmas un posts** bezmaksas griezienu funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Funkcijas laikā ārpus spēles laukuma atrodas dzīvību skaitītājs, kur 3 dzīvības ir atbilstīgas 3 bezmaksas griezieniem.
- Kad tiek uzgriezts kāds no DISKA reizinātāja simboliem vai KAUIAS ZIRGA simbols, dzīvības un bezmaksas griezienu skaits tiek uzpildīts atpakaļ uz 3.
- Funkcija beidzas, kad beidzas dzīvības.
- Funkcijas laikā virs katra cilindra atrodas cilindra reizinātājs ar sākuma vērtību 1x.
- Funkcijas laikā var parādīties tikai mirušie simboli, dažādi DISKA reizinātāju un KAUIAS ZIRGA simboli.



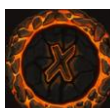
- Mirušie simboli ir nemaksājoši simboli un tiem nav nekāda cita efekta.
- Uzgriežot dažādus DISKA reizinātāja simbolus, attiecīgo cilindru reizinātāji pieaug funkcijas gaitā.



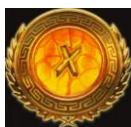
- **ZAĻAIS DISKA reizinātāja** simbols vienreiz pievieno savu reizinātāja vērtību cilindra reizinātājam uz kura parādījies.



- **EPISKAIS ZAĻAIS reizinātāja** simbols vienreiz pievieno savu atklāto reizinātāja vērtību visiem cilindru reizinātājiem.
- ZAĻO DISKU reizinātāju pievienojošās vērtības var būt: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 25x, 50x un 100x.



- **SARKANAIS DISKA** simbols vienreiz reizina atklāto reizinātāja vērtību ar cilindra reizinātāja vērtību uz kura parādījies.



- **EPISKAIS SARKANĀ DISKA** simbols vienreiz reizina savu atklāto reizinātāja vērtību ar visiem cilindru reizinātājiem.
- SARKANO DISKU reizinošās vērtības var būt: x2, x3, x4, x5 un x10.



- Kad funkcijas laikā tiek uzgriezts **KAUJAS ZIRGA** simbols, tas tiek uzkrāts virs cilindra, uz kura parādījies.
- Bezmaksas griezienu beigās uzkrātie KAUJAS ZIRGI aktivizējas un atklāj reizinātāju.
- KAUJAS ZIRGA atklātais reizinātājs tiek piemērots tikai cilindru reizinātājam uz attiecīgā cilindra.
- Uz viena cilindra var parādīties 1 KAUJAS ZIRGA simbols.
- KAUJAS ZIRGA simbolam var būt reizinātāja vērtības: x2, x3, x4, x5, x10, x15, x20, x25 un x50.
- Kad KAUJAS ZIRGU aktivizēšanās ir pabeigta, visu cilindru reizinātāju vērtības tiek saskaitītas kopā un šī kopsumma tiek reizināta ar likmes apmēru, lai noteiktu gala laimestu.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols neparādās funkcijas laikā.

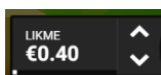
ĀRESS PACELAS funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Āress pacēlas** funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas dusmas un posts funkcijas mehānikas un papildus tam, jau funkcijas sākumā uz laukuma atrodas 1 KAUJAS ZIRGA simbols un spēles laukums ir piepildīts ar DISKU reizinātāju simboliem.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols neparādās funkcijas laikā.
- 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 katrā griezienā aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz 1 DUSMU CILINDRU un augstāku iespēju uzgriezt WILD simbolu par cenu 60x no likmes apmēra;
 - o BAILES un LIESMAS funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o DUSMAS un POSTS funkciju par cenu 200x 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.