

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles 3 Magic Piggy Banks: Hold & Win noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 17 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.30%.

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.

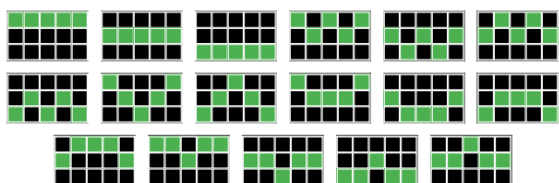
Minimālā likme	0,05 €
Maksimālā likme	100 €

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.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi

-  Simboli parādās tikai maģiskā WILD atkārtotā grieziena laikā.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simboli aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.

CŪCINU funkcijas noteikumi

-  ,  un  cūciņas atrodas ārpus laukuma.
- Kad parādās  ,  vai  simboli, tie uzlādē cūciņas ar atbilstošu krāsu.
- Grieziena laikā vienlaikus var parādīties tikai viens katras krāsas  ,  vai  simbols.
- Kad cūciņas ir uzlādētas, pastāv iespēja, ka tās aktivizēsies grieziena beigās pēc tam, kad visi laimesti būs apstrādāti.
- Vienā griezienā var aktivizēties tikai viena cūciņa.
- Spēles animācija neietekmē 3 cūciņu aktivizāciju.
- Aktivizējoties  cūciņai, tiek uzsākts maģiskā WILD atkārtotais grieziens, kurā var parādīties jebkura parasto izmaksu simbols,  vai  reizinātāju kombinācija.
- Kad  reizinātāja simbols piedalās laimesta kombinācijā, laimesta vērtība tiek reizināta ar norādīto vērtību.



- Ja vairāk nekā viens reizinātāja simbols ir daļa no tās pašas laimesta kombinācijas, vērtības vispirms tiek saskaitītas pirms piemērošanas laimestam.



- reizinātājiem var būt šādas pievienojošās reizinātāja vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 75x, 100x.



- Aktivizējoties cūciņai, tiek uzsākta maģisko monētu bonusa funkcija ar 3 atjaunojamām dzīvībām, kas atbilst 3 bezmaksas griezieniem.
- Dzīvības tiek rādītas ārpus laukuma.
- Maģisko monētu bonusa funkcijas laikā var parādīties mirušie simboli, kas neveido laimestus un kuriem nav citas ietekmes.



- Maģisko monētu funkcijas laikā var parādīties , , un



monētas un palikt savās pozīcijās laukumā līdz maģisko monētu bonusa funkcijas beigām.

- Visas monētas ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums.



- Monētām var būt šādas vērtības: 0.2x, 0.4x, 1x.



- Monētām var būt šādas vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x.



- Monētām var būt šādas vērtības: 10x, 15x, 20x, 25x.



- Monētām var būt šādas vērtības: 50x, 100x, 150x, 200x, 250x, 500x, 1000x.
- Monētu simboli parādās tikai maģisko monētu funkcijas laikā.
- Kad parādās kāds monētas simbols, dzīvības un bezmaksas griezieni tiek atjaunoti līdz 3.
- Kad visas dzīvības ir iztērētas vai nav pieejamas brīvas pozīcijas, maģisko monētu bonusa funkcija beidzas.



- Aktivizējoties cūciņai, tiek uzsākts maģiskais bezmaksas griezienu atkārtotais



grieziena, kurā var parādīties tikai mirušie simboli un simboli.

-



- 7 simbolu parādīšanās piešķir bonusu *Swindle and Swine* funkciju.



- 6 simbolu un 1 simbola parādīšanās piešķir *Epig Heist* funkciju.



- Funkcijā piešķirto bezmaksas griezienu skaits tiek noteikts pēc uzgriezto simbolu skaita.



- Katrs uzgrieztais un simbols atbilst 1 bezmaksas griezienam.

SWINDLE AND SWINE funkcijas noteikumi



- Lai aktivizētu šo funkciju ar 7 - 15 bezmaksas griezieniem, jāuzgriež simboli maģiskās bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu funkcijas laikā pamatspēlē.



- Šis bonus saglabā pamata spēles mehāniku, turklāt, kad parādās 3 vai



simboli, ar vienādu krāsu, atbilstošās cūciņas aktivizācija tiek garantēta.



- Cūciņas var aktivizēties pirms 3 vienādu , vai simboli parādīšanās.

- Šajā gadījumā skaitītājs tiek atiestatīts un nepieciešami 3 jauni  ,  vai



simboli ar šo krāsu, lai garantētu aktivizāciju.

- Aktivizējoties, maģisko monētu bonusa funkcija tiek skaitīta kā viens bezmaksas grieziens.



- Simbolu skaits, kas parādās maģiskās bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu funkcijas laikā, nosaka papildu bezmaksas griezienu skaitu, kas piešķirts šajā bonusā.
- Šajā bonusā papildu bezmaksas griezieni, kas piešķirti *Cursed* bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu laikā, ir no 2 līdz 10.



- Ja parādās  simbols, tas piešķir uzlabojumu uz *Epig Heist* funkciju.
- Pārejot uz jaunu funkciju, esošie un piešķirtie bezmaksas griezieni tiek pārnesti uz jauno bonusu.

EPIG HEIST funkcijas noteikumi

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 7 - 15 bezmaksas griezieniem, jāuzgriež  simbolus



un 1  simbols maģiskās bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu funkcijas laikā pamatspēlē.

- Šī funkcija saglabā pamata spēles mehāniku, turklāt, kad parādās  ,  vai



simboli, atbilstošā cūciņa tiek aktivizēta šajā griezienā.

- Aktivizējoties, maģisko monētu funkcija tiek skaitīta kā viens bezmaksas grieziens.



- Simbolu skaits, kas parādās maģiskās bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu funkcijas laikā, nosaka papildu bezmaksas griezienu skaitu, kas piešķirts šajā bonusā.
- Šajā bonusā papildu bezmaksas griezieni, kas piešķirti *Cursed* bezmaksas griezienu atkārtotā griezienu laikā, ir no 2 līdz 10.

- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:



- o 5x lielāku iespēju uzgriezt simbolu un aktivizēt maģisko bezmaksas griezienu atkārtoto griezienu funkciju par cenu 3x no likmes apmēra;



- o griezienu ar garantētiem visiem 3 , vai simboliem un 1 cūciņas aktivizēšanos par cenu 40x no likmes apmēra;
- o SWINDLE AND SWINE funkciju par cenu 90x no likmes apmēra;
- o EPIG HEIST 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 €, 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.