

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Tres Pinatas Hold & Win noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 9 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 €
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.

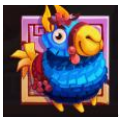
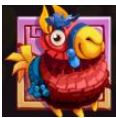
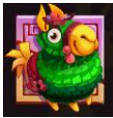
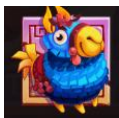
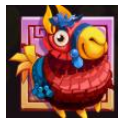
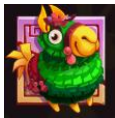
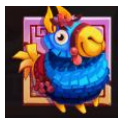
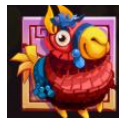
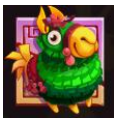
Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi

-  Simbols parādās tikai pamatspēlē.
-  Simbols aizstāj visus citus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

PINJATU funkcijas noteikumi

-  ,  un  pinjatu galvaskausi atrodas ārpus spēles laukuma.
- Kad parādās  ,  un  simboli, tie grieziena beigās, pēc tam, kad apstrādāti visi laimesti, var aktivizēt atbilstošās krāsas galvaskausu.
- Kad galvaskausis tiek aktivizēts, tas aktivizē bonus funkciju.
- Uzsākot bonusu, visi uz laukuma esošie pinjatu simboli tiek fiksēti savās pozīcijās un tiek pārnesti uz bonus funkciju.
- Vienlaicīgi uzgriežot visus 3  ,  un  simbolus, tiek aktivizēta bonus spēle.
- Uz laukuma vienlaikus var atrasties pa vienam katras krāsas  ,  un  simbolam, un dažādi pinjatu simboli var parādīties uz viena un tā paša cilindra.
- Animācija neietekmē 3 galvaskausu vai 3 pinjatu aktivizēšanu.

PINJATU BALLĪTES funkcijas noteikumi

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 3 atjaunojamām dzīvībām, pamatspēlē jāaktivizē 1 - 3 pinjatas galvaskausi.

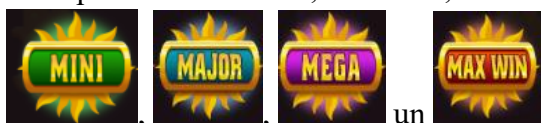
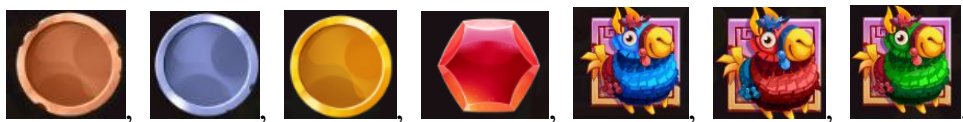
- Funkcijas laikā parādās tikai



un mirušie simboli.

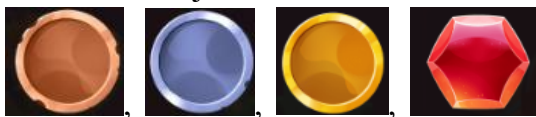
- Mirušie simboli ir simboli bez izmaksu vērtības.
- Dzīvības tiek attēlotas ārpus spēles laukuma un katra dzīvība ir atbilstoša 1 griezienam.

- Kad parādās



simboli, dzīvību skaits tiek atjaunots uz 3.

- Kad beidzas dzīvības, funkcija beidzas.



- Kad parādās simboli, tie paliek fiksēti savās pozīcijās līdz funkcijas beigām vai līdz tiek savākti.
- Visas monētu vērtības tiek izmaksātas kā likmes reizinājums.



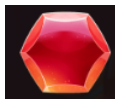
- Bronzas monētu vērtības var būt 1x, 2x, 3x un 4x.



- Sudraba monētu vērtības var būt 5x, 6x, 7x, 8x, 9x un 10x.



- Zelta monētu vērtības var būt 20x, 30x, 40x un 50x.



- Dimanta monētu vērtības var būt 100x, 150x, 250x un 500x.

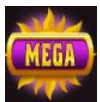
- Kad parādās džekpotu simboli, tie tiek fiksēti savās pozīcijās un piešķir vienu no četriem džekpotiem, kuru vērtības ir atkarīgas no likmes apmēra.
- Džekpotu laimesti tiek piešķirti funkcijas beigās.
- Aktuālā vērtība katram džekpotam tiek uzrādīta ārpus laukuma.



- Džekpota vērtība ir 25x.



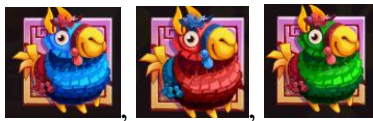
- Džekpota vērtība ir 50x.



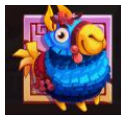
- Džekpota vērtība ir 250x.



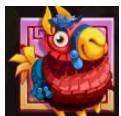
- Džekpota vērtība ir 2500x.



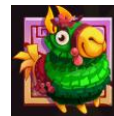
- Kad parādās simboli, tie tiek fiksēti savās pozīcijās.

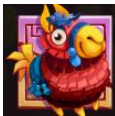


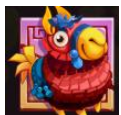
- Simboli reizinās vienu nejaušu monētas vērtību ar x2 katru reizi, kad tiek atjaunotas dzīvības.



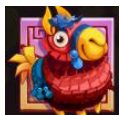
- Simboli reizinās visas monētu vērtības un pēc tam visus aktivizētos



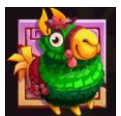
simbolus 3x3 laukumā ap  simbolu, kad visas dzīvības ir iztērētas.



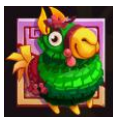
- Simboli nevar ietekmēt džekpota vērtības.



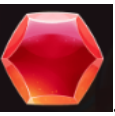
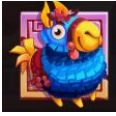
- Simboli var piešķirt reizināšus reizinātājus no 2x līdz 10x.

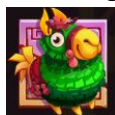
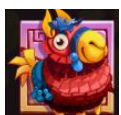


- Simboli aktivizējas, kad visas dzīvības pirmo reizi ir iztērētas.

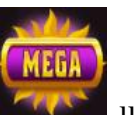


- Aktivizētie simboli savāc visu monētu un džekpota simbolu vērtības, saglabājot to kopējo summu.
- Tiklīdz monētas vai džekpota simbola vērtība ir savākta, simbols tiek noņemts no laukuma un dzīvības tiek atjaunotas.

- Ja viss laukums ir pilns ar    , visiem trim ,

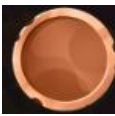


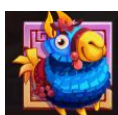
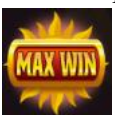
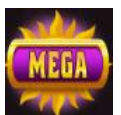
simboliem,



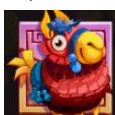
un simboliem,

tiklīdz visas aktivizācijas ir pabeigtas, visas vērtības tiek izmaksātas, visi monētu un džekpota simboli tiek noņemti pirms nākamā grieziņa un dzīvības tiek atjaunotas.

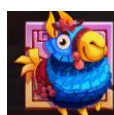
- Ja viss laukums ir pilns ar      ,

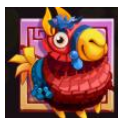


un



simboliem, vispirms aktivizēsies





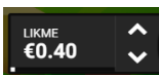
simboli, pēc tam simbols, un tad visas vērtības tiks izmaksātas un funkcija beigsies.

- 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 10x lielāku bonus funkciju aktivizēšanas iespēju par cenu 5x no likmes apmēra;
 - o mazo pinjatas ballītes funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o mega pinjatas ballītes 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 „Balance”.

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.