

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Piggy Prizes Railroad Rumble [Buy Bonus] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 40 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.12%.

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.

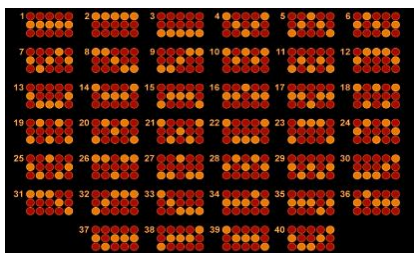
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	100 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām.

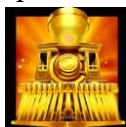
Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbolu noteikumi



- un simboli ir WILD simboli un atbloķē monētas un džekpotus uz cilindriem.
- Tie parādās tikai uz vidējā cilindra un aizstāj visus simbolus, izņemot bloķētas monētas un bloķētus džekpotus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

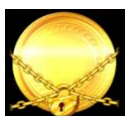


- Kad parādās simbols, laukumam tiek pievienotas papildus monētas vai džekpotu simboli.



- Ja monēta, kas parādās ietekmē, pārklājas ar citu monētu, tās vērtība tiks uzlabota.

BALVU funkcijas noteikumi



- **Bloķētu monētu un bloķētu džekpota** simboli parādās uz visiem cilindriem, izņemot vidējo cilindru.
- Monētām, kas parādās uz cilindriem pamatspēles laikā, var būt šādas vērtības: x0.5, x1, x1.5.
- Monētu vērtības ir pamatspēles kopējās likmes reizinātāji.



- **GRAND** džekpota vērtība ir 1000x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MAJOR** džekpota vērtība ir 50x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MINOR** džekpota vērtība ir 10x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MINI** džekpota vērtība ir 5x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.

- Lai laimētu vienu vai vairākus monētu un/vai džekpota laimestus, tajā pašā raundā uz vidējā




cilindra jābūt redzamam simbolam vai simbolam.


- Džekpoti ir pieejami ar jebkuras vērtības likmēm un tos vienā raundā var laimēt vairāk nekā vienu reizi.

- Monētu un džekpota laimesti tiek pieskaitīti pārējiem laimestiem.



-  monētas palielina esošās monētas par $\times 0.05$ līdz augstākai vērtībai robežās no $\times 0.5$ līdz $\times 2.5$ no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- Jebkura monēta, kuras vērtība tiek palielināta virs $\times 2.5$ no pašreizējās kopējās likmes apmēra, tiks paaugstināta par džekpotu.
- Džekpotus var palielināt, līdz tiek sasniegts augstākais džekpots.





- Pēc tam, kad ir noticis  uzlabojums, tiek izmaksātas tikai galīgās redzamās monētu vērtības un/vai džekpoti.

MAGISKĀ GRIEZIENA funkcijas noteikumi

- Griezienu sākumā nejauši var tikt aktivizēta maģiskā griezienu funkcija.



- Funkcija apstādina vidējo cilindru pirmo un uz tā parādās  vai  simbols.

MAGISKĀS ATTĪŠANĀS funkcijas noteikumi



- Pamatspēlē vidējais cilindrs var nejauši attīties par noteiktu pozīciju skaitu uz atpakaļu, lai



apstātos uz  vai  simbola.

- Pamatspēlē, bezmaksas griezienos un super bezmaksas griezienos, ja uz vidējā cilindra ir




 vai  simbols, viens vai vairāki nelaimējušie simboli var attīties atpakaļ, lai apstātos uz bloķētā džekpota simbola.


- Abi funkcijas notikumi var notikt viena un tā paša raunda laikā.
- Funkcijas animācijas ir tikai grafisks attēlojums iepriekš noteiktam rezultātam.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Kad parādās  simbols, tas var pievienot monētu vienai vai abām cūciņām.
- Cūciņas var pieaugt izmērā un nejauši pārsprāgt.





- Kad parādās  simbols, tas garantēti pievieno monētu abām cūciņām.
- Cūciņas pārsprāgšana piešķir 6 bezmaksas griezienus.
- Abas cūciņas var pārsprāgt vienlaicīgi, piešķirot 12 bezmaksas griezienus.




- Cūciņas pārsprāgšana ar monētu no  piešķirs 6 super bezmaksas griezienus.
- Abas cūciņas var pārsprāgt vienlaicīgi, piešķirot 12 super bezmaksas griezienus.
- Cūciņas var pārsprāgt vēlreiz bezmaksas griezienu laikā, piešķirot papildu bezmaksas griezienus.
- Katru reizi, kad cūciņa aktivizē bezmaksas griezienu funkciju, tā atgriežas savā mazākajā izmērā.

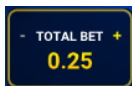


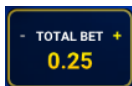
-  un  simboli paliek uz vidējā cilindra visu bezmaksas griezienu vai super bezmaksas griezienu laiku, un jebkuri bloķētie monētu un bloķētie džekpota simboli, kas parādās, tiek uzreiz atbloķēti un piešķirti.
- Cūciņu izmēra un monētu kaudzes augstuma izmaiņas ir paredzētas tikai izklaidei un nenorāda uz bezmaksas griezienu piešķiršanas iespējamību.
- Bezmaksas griezieni un super bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar tādu pašu likmi un līniju skaitu, kāda bija aktivizēšanas brīdī.




-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 50x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.

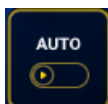
Spēles vadība

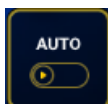


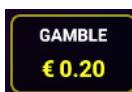
1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.

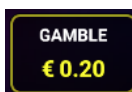


2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.



4.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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.