

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles **Fighter Pit 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 96.30%.

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 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.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

				
5 2,00 4 0,50 3 0,10	5 2,00 4 0,50 3 0,10	5 2,00 4 0,50 3 0,10	5 2,00 4 0,50 3 0,10	5 2,00 4 0,50 3 0,10
				
5 5,00 4 2,00 3 0,50	5 5,00 4 2,00 3 0,50	5 10,00 4 3,00 3 1,00	5 10,00 4 3,00 3 1,00	
				
		5 10,00		

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas 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.



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties, kuri cīnītāji tiks attēloti ārpus spēles laukuma, noklikšķinot uz viņu mazajām attēlu ikonām spēles laukuma augšpusē.
- Šai izvēlei nebūs nekādas ietekmes uz spēles iznākumu.

WILD simbolu noteikumi



- WILD** simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- 5 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

DŪRES simbola noteikumi



- Kad **DŪRES** simbols tiek aktivizēts, tas izplešas par WILD DŪRES cilindru, sākot no DŪRES simbola pozīcijas un virzās augšup līdz cilindra augšai.
- DŪRES simboli tiek aktivizēti tikai tad, ja izplestais WILD cilindrs ir daļa no vismaz vienas laimesta kombinācijas pēc izplešanās.
- WILD DŪRES cilindri darbojas kā WILD simboli visās to aizņemtajās pozīcijās un aizvieto visus citus laimējošos simbolus.
- DŪRES simboli pieder vai nu **sarkanajai komandai** vai **zaļajai komandai**, un to nosaka simbola krāsa.
- Ja DŪRES simbols izplešoties, iziet cauri (“iesīt”) pretējās krāsas komandas varoņu laimesta simbolam vai WILD simbolam, WILD DŪRES cilindram tiek pievienots reizinātājs.
- Šis reizinātājs tiek piemērots katrai laimesta kombinācijai, kurā tas piedalās.
- Ja DŪRES simbols izplešas cauri vairākiem varoņu laimesta simboliem, reizinātāju vērtības tiek saskaitītas un pēc tam piemērotas WILD DŪRES cilindram.
- Ja laimesta kombinācijā ir vairāki WILD DŪRES cilindri, to reizinātāju vērtības tiek saskaitītas pirms laimesta aprēķināšanas.
- Iespējamās reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x vai 200x.
- Uz viena cilindra vienlaikus var parādīties tikai viens DŪRES simbols.

SHOWDOWN funkcijas un bezmaksas griezienu SCATTER simbola noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta SHOWDOWN 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā saglabājas pamatspēles mehānika.
- Papildus tam, sarkanā un zaļā komanda sacenšas savā starpā, lai sasniegtu augstāku uzvaras līmeni.

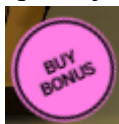


- Katra komanda sāk ar 3+ uzvaras līmeni.
- Katru reizi, kad DŪRES simbols iesīt pretējās komandas varoņu laimesta simbolam vai WILD simbolam, attiecīgā DŪRES komanda iegūst vienu uzvaras punktu.
- *Piemēram, sarkanā komanda saņem vienu uzvaras punktu, ja sarkanās komandas DŪRES simbols iesīt zaļās komandas varoņu laimesta simbolam.*
- Katras komandas uzvaras punkti tiek uzskaitīti skaitītājos ārpus spēles laukuma.
- Kad komanda ir savākusi 3 uzvaras punktus, tiek piešķirts atkārtots grieziens ar EPIC DROP funkciju, un uzvarētājkomandas uzvaras līmenis palielinās par vienu vienību.

- EPIC DROP funkcijas laikā garantēto DŪRES simbolu skaits ir atkarīgs no komandas uzvaras līmeņa:
 - Uzvaras līmenis 3+: EPIC DROP laikā garantēti vismaz 3 DŪRES simboli uzvarētājkomandas krāsā;
 - Uzvaras līmenis 4+: EPIC DROP laikā garantēti vismaz 4 DŪRES simboli uzvarētājkomandas krāsā;
 - Uzvaras līmenis 5+: EPIC DROP laikā garantēti 5 DŪRES simboli uzvarētājkomandas krāsā.
- DŪRES simboli, kas parādās EPIC DROP laikā, netiek ieskaitīti uzvarētājkomandas uzvaras līmeņa palielināšanā.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus šīs funkcijas laikā, tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 griezienus.

ULTIMATE SHOWDOWN funkcijas noteikumi

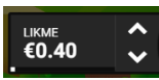
- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta ULTIMATE SHOWDOWN 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šī funkcija saglabā SHOWDOWN funkcijas mehāniku, izņemot to, ka abas komandas sāk ar 4+ uzvaras līmeni.
- DŪRES simboli, kas parādās EPIC DROP funkcijas laikā, netiek ieskaitīti uzvarētājkomandas uzvaras līmeņa palielināšanā.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 2 papildu griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 4 papildu 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:
 - 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par cenu 3x no likmes apmēra;
 - griezienu ar vismaz trīs garantētiem DŪRES simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;

- o griezienu ar vismaz četriem garantētiem DŪRES simboliem par cenu 150x no likmes apmēra;
 - o SHOWDOWN funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o ULTIMATE SHOWDOWN 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.