

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.33%.

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, kad jebkurās laukuma pozīcijās parādās vismaz 5 vienādi, savstarpēji savienoti simboli.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 5 vienādiem, savstarpēji savienotiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

					
12+	25.00	25.00	50.00	50.00	100.00
10-11	5.00	5.00	10.00	10.00	20.00
8-9	1.00	1.00	2.50	2.50	5.00
7	0.70	0.70	1.50	1.50	2.00
6	0.50	0.50	1.00	1.00	1.50
5	0.30	0.30	0.50	0.50	1.00
	10	J	Q	K	A
12+	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
10-11	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
8-9	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
7	0.30	0.30	0.30	0.30	0.30
6	0.20	0.20	0.20	0.20	0.20
5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10

Spēles norise un noteikumi

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

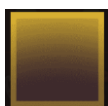
CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra grieziņa visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā brukšana ir beigusies.
- Spēlē darbojas arī super cilindru sabrukšana, kuras laikā visi tā veida simboli, kas veido laimesta kombināciju, tiek noņemti no laukuma un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.

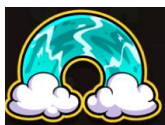


- **WILD** simbols aizstāj visus citus izmaksu simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Vienlaikus uz cilindriem nevar parādīties bezmaksas grieziņu SCATTER simboli, VARAVĪKSNES un EPISKĀS VARAVĪKSNES simboli.

ZELTA RĀMJU funkcijas noteikumi



- Kad laukumā veidojas laimesta kombinācija, šo simbolu pozīcijas tiks izgaismotas ar **zelta rāmjiem**.



- Kad laukumā parādās **VARAVĪKSNES** simbols, tas aktivizē visus zelta rāmjus pēc tam, kad apkopoti laimesti.
- Aktivizēts zelta rāmis atklāj **īpašo** simbolu, kas var būt BRONZAS, SUDRABA, ZELTA vai DIMANTA MONĒTAS simbols.
- Kā arī zelta rāmis var atklāt ZAĻO vai ZELTA ĀBOLLAPIŅU simbolus vai kādu no SPAIŅA simboliem.



- Kad laukumā parādās **EPISKĀS VARAVĪKSNES** simbols, tas atklāj īpašos simbolus visās laukuma pozīcijās.
- Atklāšana un aktivizēšana ir vienāda abiem VARAVĪKSNES simboliem.
- Visi **MONĒTU** simboli ir naudas balvas, kas tiek piešķirtas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x vai 4x.



- o **SUDRABA MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 5x, 10x, 15x vai 20x.



- o **ZELTA MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 25x, 50x vai 100x.



- o **DIMANTA MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 150x, 250x vai 500x.

- Kad visi zelta rāmj atklājušies, aktivizējas **ĀBOLLAPIŅU** simboli:



- o **ZAĻĀS ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas MONĒTU vai esošās SPAIŅU simbolu vērtības uz blakus esošajām pozīcijām ar kādu no reizinošajiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;



- o **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas MONĒTU vai esošās SPAIŅU simbolu vērtības ar kādu no reizinošajiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.

- Ja blakus ĀBOLLAPIŅU simboliem nav īpašo simbolu, ĀBOLLAPIŅU simboli aktivizēsies, kad tie parādīsies.

- Kad visi ĀBOLLAPIŅU simboli aktivizējušies un piemērojuši savus reizinātājus, aktivizēsies **SPAIŅU** simboli:



- o **SPAIŅU** simboli savāc un uzkrāj visas **MONĒTU** simbolu un citu aktivizēto **SPAIŅU** simbolu vērtības 3x3 pozīciju laukā ap sevi. **SPAIŅU** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi. Zelta rāmji atklās jaunus īpašos simbolus, kad tos savāc **SPAIŅU** simboli un atkārtogas augstāk aprakstītais process. Ja **SPAIŅA** simbols jau ir aktivizēts, tas atkārtoti nesavāc vērtības;



- o Kad visi **SPAIŅA** simboli būs aktivizējušies, aktivizēsies visi laukumā esošie **KOPĒJIE SPAIŅA** simboli. Kad aktivizējas **KOPĒJIE SPAIŅU** simboli, tie savāc un uzkrāj visas vērtības no **MONĒTU** simboliem, citiem **SPAIŅU** un **KOPĒJO SPAIŅU** simboliem. **KOPĒJIE SPAIŅU** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi. Zelta rāmji atkal atklās jaunus īpašos simbolus, kad tos savāc **KOPĒJO SPAIŅU** simboli un atkārtogas augstāk aprakstītais process. Ja **KOPĒJĀ SPAIŅA** simbols jau ir aktivizēts, tas atkārtoti nesavāc vērtības.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir noslēgušās, visas **MONĒTU** un **SPAIŅU** simbolu vērtības tiek apvienotas un reizinātas ar spēlētāja likmes apmēru, lai noteiktu gala laimestu.
- Kad piešķirti laimesti un naudas balvas, visi īpašie simboli un zelta rāmji tiek noņemti no laukuma pirms nākamā griezienu.

UZ PLĀNA LEDUS funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **uz plāna ledus** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šī funkcija satur visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi zelta rāmji ir progresīvi, kas nozīmē, ka tiek paliek laukumā līdz tos aktivizē kāds no **VARAVĪKSNES** simboliem, kad tas parādās.
- Blakus spēles laukumam atrodas lielā ķēriena skaitītājs, kas aizpildās par vienu soli katru reizi, kad laukumā parādās bezmaksas griezienu **SCATTER** simbols.
- Kad ir aktivizējies **VARAVĪKSNES** simbols, tas pārvērtīsies par kādu no īpašajiem simboliem atkarībā no sasniegtā skaitītāja līmeņa.
- Skaitītājs sākas ar 0. līmeni, kurā **VARAVĪKSNES** simbols darbojas kā aprakstīts augstāk.
- Pēc katriem 5 uzkrātiem bezmaksas griezienu **SCATTER** simboliem, tiek sasniegts jauns līmenis skaitītājā:

- o 1. līmenis - kad aktivizējas kāds no VARAVĪKSNES simboliem, tas pārvēršas par ZAĻO ĀBOLLAPIŅAS simbolu;
 - o 2. līmenis - kad aktivizējas kāds no VARAVĪKSNES simboliem, tas pārvēršas par KOPEJĀ SPAIŅA simbolu;
 - o 3. līmenis - kad aktivizējas kāds no VARAVĪKSNES simboliem, tas pārvēršas par ZELTA ĀBOLLAPIŅAS simbolu;
 - o 4. līmenis - katrā griezienā parādīsies VARAVĪKSNES vai EPISKAIS VARAVĪKSNES simbols, un kad tas aktivizēsies, tas pārvēršas par ZELTA ĀBOLLAPIŅAS simbolu.
- Par katru sasniegto līmeni lielā ķēriena skaitītājā spēlētājam tiek piešķirti + 5 bezmaksas griezieni.

SLIDĪGĀ MITRUMA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **slidīgā mitruma** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas uz plāna ledus funkcijas mehānikas un papildus tam, visi zelta rāmji ir progresīvi un tiek paliek laukumā līdz funkcijas beigām, arī tad, ja tos aktivizē VARAVĪKSNES simbols.
- Kad aktivizējas EPISKAIS VARAVĪKSNES simbols, pēc pilnīgas laukuma aktivizācijas paliks tikai tie zelta rāmji, kas uz cilindriem atradās jau iepriekš.
- Minimālā MONĒTU simbolu vērtība funkcijas laikā ir 1x.
- Par katru sasniegto līmeni lielā ķēriena skaitītājā spēlētājam tiek piešķirti + 5 bezmaksas griezieni.

ZEMŪDENS DŪMU funkcijas noteikumi

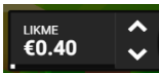
- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **zemūdens dūmu** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas slidīgā mitruma funkcijas mehānikas un papildus tam lielā ķēriena skaitītājs sākas ar 4. līmeni visu funkcijas darbības laiku.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli neparādās šīs 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 aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;

- o griezienu ar vismaz vienu laimestu, VARAVĪKSNES vai EPISKĀS VARAVĪKSNES simbolu un minimālo MONĒTAS simbolu vērtību 1x par cenu 50x no likmes apmēra;
- o griezienu ar EPISKO VARAVĪKSNES simbolu un minimālo MONĒTAS simbola vērtību 1x par cenu 500x no likmes apmēra;
- o UZ PLĀNA LEDUS funkciju par cenu 60x no likmes apmēra;
- o SLIDĪGĀ MITRUMA funkciju par cenu 250x no likmes apmēra.

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.