

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 5 rindu un 19 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 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 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.

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |    |  |  |
| 6 3.00<br>5 1.00<br>4 0.30<br>3 0.10                                              | 6 3.00<br>5 1.00<br>4 0.30<br>3 0.10                                              | 6 200.00                                                                          | 6 3.00<br>5 1.00<br>4 0.30<br>3 0.10                                                | 6 3.00<br>5 1.00<br>4 0.30<br>3 0.10                                                | 6 50.00<br>5 10.00<br>4 5.00<br>3 2.00                                              |
|  |  |  |  |  |                                                                                     |
| 6 5.00<br>5 2.00<br>4 1.00<br>3 0.50                                              | 6 5.00<br>5 2.00<br>4 1.00<br>3 0.50                                              | 6 10.00<br>5 4.00<br>4 2.00<br>3 1.00                                             | 6 10.00<br>5 4.00<br>4 2.00<br>3 1.00                                               | 6 100.00<br>5 20.00<br>4 10.00<br>3 3.00                                            |                                                                                     |

### Spēles norise un noteikumi

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

#### WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus izmaksu simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 6 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

#### BRĪNUMA ATKLĀŠANAS funkcijas noteikumi



- **BRĪNUMA** simbols parādās vertikāli uz 2., 3., 4. un 5. cilindra pamatspēles grieziena laikā.
- **BRĪNUMA** simbols var atklāt jebkuru augstas izmaksu vērtības simbolu, WILD simbolu vai brīnuma cilindru.
- Ja **BRĪNUMA** simbols atklāj augstas izmaksu vērtības vai WILD simbolus, kuri veido laimesta kombināciju, tiek aktivizēts secīgs atkārtotais grieziens, kura laikā visi atklātie simboli pārvēršas atpakaļ par **BRĪNUMA** simboliem un tiek fiksēti atkārtotā grieziena laikā.
- Kad atkārtotais grieziens ir galā, tiek atklāti jauni simboli un tiek piešķirti jaunie laimesti, ja tādi veidojas.

- Atkārtotie griezieni secīgi turpinās līdz vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas ar atklātajiem BRĪNUMA simboliem vai arī līdz tiek atklāts brīnuma cilindrs.

### **BRĪNUMA CILINDRA funkcijas noteikumi**

- Brīnuma cilindrs veidojas, kad uz viena cilindra parādās viens vai vairāki BRĪNUMA simboli.
- Šie simboli tiek griezti un apstājoties, katra pozīcija atklās MONĒTAS simbolu, DIMANTA simbolu, ĀBOLLAPIŅAS simbolu vai OLIMPA TRAUKA simbolu.
- Kad brīnuma cilindrs atklājis savus simbolus, visi MONĒTU un DIMANTU simboli atklāj nejaušas reizinātāju vērtības, kas atkarīgas no simbolu veida.
- Visi MONĒTU simboli un DIMANTI ir naudas balvas, kas izteiktas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x vai 4x;



- o **SUDRABA MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 5x, 10x, 15x vai 20x;



- o **ZELTA MONĒTAS** var saturēt likmes reizinātājus: 25x, 50x vai 100x;

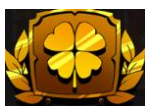


- o **DIMANTA** simboli var saturēt likmes reizinātājus: 150x, 250x vai 500x.

- Pēc tam, kad visas MONĒTAS un DIMANTI atklājušies, aktivizēsies **ĀBOLLAPIŅU SIMBOLI**:



- o **ZALĀS ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas MONĒTU, DIMANTU vai esošās OLIMPA TRAUKU simbolu vērtības uz blakus esošajām pozīcijām ar kādu no reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;



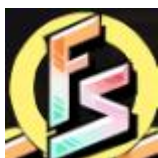
- o **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas laukumā esošās MONĒTU, DIMANTU vai OLIMPA TRAUKU simbolu vērtības ar kādu no reizinātājiem: x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.

- Kad visi ĀBOLLAPIŅU simboli ir piemērojuši savus reizinātājus, aktivizēsies **OLIMPA TRAUKU** simboli:



- o **OLIMPA TARUKU** simboli savāc un uzkrāj visas **MONĒTU**, **DIMANTU** simbolu un citu **OLIMPA TRAUKU** simbolu vērtības laukumā.
  - o **OLIMPA TRAUKU** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi.
  - o Kad savāktas visas vērtības no **MONĒTU**, **DIMANTU** simboliem un **OLIMPA TRAUKU** simboliem, visi pārējie simboli brīnuma cilindrā griezīsies, izņemot **OLIMPA TRAUKA** simbolu, un atklās jaunus simbolus un atkārtosies augstāk aprakstītais process.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir noslēgušās, visas **MONĒTU**, **DIMANTU** un **OLIMPA TRAUKU** simbolu vērtības tiek apvienotas un reizinātas ar spēlētāja likmes apmēru, lai noteiktu gala laimestu.
  - Brīnuma cilindri tiek noņemti no laukuma pirms nākamā grieziņa.

### **HĀDA VĀRTU funkcijas noteikumi**



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Hāda vārtu** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam visi **BRĪNUMA** simboli, kas parādās, tiek fiksēti savās pozīcijās līdz funkcijas beigām.
- Minimālā **MONĒTAS** simbolu vērtība funkcijas laikā ir 1x.
- Bezmaksas griezienu **SCATTER** simboli funkcijas laikā neparādās.

### **DIEVIŠKĀS AUGŠUPEJAS funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu **SCATTER** simbolus laikā, tiek aktivizēta **dievišķās augšupejas** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.



- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, blakus spēles laukumam atrodas **brīnumu skaitītājs**.
- Katru reizi, kad laukumā parādās **BRĪNUMA** simbols, skaitītājs aizpildās par 1 soli.
- Lai aizpildītu brīnumu skaitītāju, nepieciešami 25 **BRĪNUMA** simboli.
- Kad skaitītājs ir pilns, tiek aktivizēts atlīdzības grieziens, kad beidzies attiecīgais spēles grieziens.

- Atlīdzības griezienu laikā visas pozīcijas laukumā tiek noklātas ar brīnuma cilindru, kas atklās MONĒTAS, DIMANTU, ĀBOLLAPIŅU vai OLIMPA TRAUKU simbolus.
- Pirmā atlīdzības griezienu laikā var parādīties visu veidu MONĒTU simboli, ieskaitot DIMANTA simbolus.
- Ar katru nākamo atlīdzības griezienu, minimālais MONĒTAS simbola veids pieaug par vienu soli - pa priekšu BRONZAS MONĒTA, tad SUDRABA, tad ZELTA un visbeidzot DIMANTA simbols, katru reizi noņemot no laukuma zemākās vērtības MONĒTU simbolus.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība funkcijas laikā ir 1x.
- Kad visas atklāšanas un aktivizēšanas no atlīdzības griezienu ir pabeigtas, laukums atiestatīsies, brīnuma skaitītājs atgriezīsies nulles pozīcijā un nākamajam atlīdzības griezienam tiks iestatīts jauns minimālais MONĒTAS simbola veids.
- Brīnumu skaitītājs turpinās aizpildīties un aktivizēt atlīdzības griezienus, kamēr vien spēlētājam būs pieejami bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.

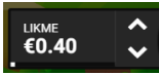
### **ATBRĪVOTĀ ZEVA funkcijas noteikumi**

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **atbrīvotā Zeva** bezmaksas griezienu funkcija ar 8 bezmaksas griezieniem.
- Funkcijas laikā darbojas visas Hāda vārtu funkcijas mehānikas un papildus tam, 2., 3., 4. un 5. cilindrs ir piepildīti ar BRĪNUMA simboliem, sākot ar funkcijas sākumu.
- Funkcijas laikā nevar parādīties zemas izmaksu vērtības simboli.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība funkcijas laikā ir 5x.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.
- 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 katrā griezienā aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
  - o griezienu ar vismaz 6 BRĪNUMA simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;
  - o HĀDA VĀRTU funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
  - o DIEVIŠĶAS AUGŠUPEJAS funkciju par cenu 300x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

### Spēles vadība

-  1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena 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](mailto: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.