

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 5 rindu un 19 izmaksu līniju spēļu automāts.  
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.

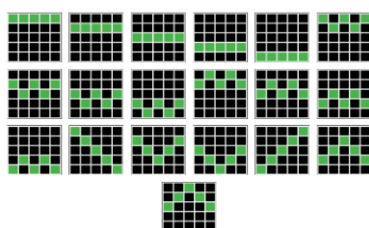
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	200 €

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.


## DIMANTA simbola un DENDIJA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi


- Kad parādās  simbols, tas darbojas kā WILD un aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simboli var parādīties arī ar pievienojošu reizinātāju.
- Reizinātājiem var būt šādas vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.
- Kad  simbols ir parādījies, tas aktivizē Dendija atkārtoto griezienu pēc tam, kad ir aprēķinātas visas laimesta kombinācijas.
- Atkārtotā griezienu laikā visi  simboli tiek fiksēti savās pozīcijās, kas nozīmē, ka tie saglabā savu pozīciju spēles laukumā un reizinātāja vērtību, kamēr jauni simboli griežas pārējās pozīcijās.
- Katru reizi, kad parādās jauns  simbols, tiek piešķirts vēl viens Dendija atkārtotais grieziens.
- Atkārtotie griezieni turpinās līdz vairs neparādās jauni  simboli vai līdz spēles laukumā nav atlikušas brīvas pozīcijas.
- Laimesti tiek piešķirti pēc katra atkārtotā griezienu.
-  Simboli neparādās Dendija atkārtoto griezienu laikā.
- Kad  reizinātājs piedalās laimesta kombinācijā, laimesta vērtība tiek reizināta ar  reizinātāja vērtību.
- Ja vairāk nekā viens  simbols ir daļa no vienas un tās pašas laimesta kombinācijas, to reizinātāja vērtības tiek saskaitītas, pirms tās tiek piemērotas laimestam.

## MILZU DIMANTA simbolu noteikumi



- Ja 4 vai vairāki  simboli nolaižas kvadrāta veidā 2x2, 3x3, 4x4 vai 5x5 formā, tie saplūst un veido milzu dimanta simbolu.






- Veidojoties milzu dimantam, esošās  simbola reizinātāja vērtības tiek saskaitītas un piemērotas milzu dimanta simbolam.
- Milzu dimanta simboli darbojas kā WILD simboli un aizstāj visus simbolus izmaksu tabulā, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Milzu dimanta simbola reizinātāja vērtība tiek piemērota katrai laimesta kombinācijai, kurā piedalās milzu dimanta simbols.


- Milzu dimanta simbols var pieaugt, ja papildu  simboli parādās ap esošo milzu dimantu tā, ka kopā tie veido lielāku kvadrātveida formu.


## BULTAS simbola noteikumi














-  Simbols tiek aktivizēts, kad tas parādās 3x3 pozīciju laukā ap  simbolu vai milzu dimanta simbolu.

- Aktivizējoties,  simbols piemēro reizinātāja vērtību vai palielina visu  simbolu un milzu dimantu reizinātāja vērtības apkārtējā 3x3 formā, pirms tiek piešķirti laimesti.




- Pēc laimestu piešķiršanas  simbols izgriežas ārā no spēles laukuma kopā ar parastajiem izmaksu simboliem.



-  Simboli var parādīties parasto griezienu un atkārtoto griezienu laikā.

-  Simboli pievieno vienu no šīm pievienojošajām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x.


-  Simbols tiek aktivizēts, kad tas parādās, kamēr spēles laukumā atrodas kāds  simbols.
- Aktivizētais  simbols piemēro reizinātāja vērtību vai palielina visu  simbolu un milzu dimanta simbolu reizinātāja vērtības spēles laukumā, pirms laimestu piešķiršanas.
- Pēc laimestu apstrādāšanas,  simbols izgriežas no spēles laukuma kopā ar parastajiem izmaksu simboliem.
-  Simboli var parādīties parasto griezienu un atkārtoto griezienu laikā.
-  Simbols pievieno vienu no šīm pievienojošajām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x.
- Viena un tā paša griezienu laikā var parādīties tikai 1  un 1  simbols.
- Kad  un  simboli parādās un tiek aktivizēti viena un tā paša griezienu laikā,  simbols tiek aktivizēts pirms  simbola.


### **NEAPSTRĀDĀTĀ DIMANTA funkcijas noteikumi**


- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas ar lielāku iespēju uzgriezt  simbolus.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:


- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

### SAFĪRA SPĒĻU funkcijas noteikumi


- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas pamatspēles mehānikas, turklāt, Dendija atkārtotie griezieni



netiek aktivizēti, kad parādās  simbols.

- Tā vietā visi  simboli un milzu dimanta simboli tiek fiksēti un paliek vienā pozīcijā visu funkcijas laiku.


- Visu  simbolu reizinātāja vērtības ir progresīvas un saglabā savu reizinātāja vērtību,







līdz to palielina  un  simbols.

- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

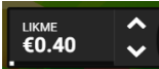


- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

### LEDUS UN MIRDZUMA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 5  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas safīra spēļu funkcijas mehānikas, un papildus tam, funkcijas laikā ir garantēts 3x3 pozīciju milzu dimanta simbols.

-  Simboliem var būt šādas reizinātāja vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
  - o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
  - o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- 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 4  simboliem par cenu 50x no likmes apmēra;
  - o NEAPSTRĀDĀTĀ DIMANTA funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
  - o SAFĪRA SPĒĻU funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

### Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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 €, 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](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.