

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 26 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.31%.

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.

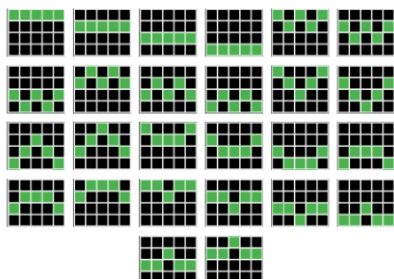
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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.

UZLĪMJU simbolu noteikumi

-  ,  un  simboli ir aktivizētāju simboli, kas aktivizē savas attiecīgās mehānikas.

- Kad viena grieziņa laikā tiek aktivizētas vairākas mehānikas, vispirms tiek aktivizēts



marķieris, pēc tam



aerosola balons un tad



uzlīmju rullis.

- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka rozā marķieris tiek nejauši aktivizēts pēc tam, kad ir piešķirti visi laimesti.
- Kad rozā marķieris tiek aktivizēts, uz laukuma gar iepriekš noteiktajām izmaksu līnijām var tikt nejauši uzzīmēts šāds skaits karsto līniju: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 15, 20 vai 26.
- Maksimālais karsto līniju skaits, kas vienlaicīgi var atrasties uz laukuma, ir 26.
- Pēc tam, kad karstās līnijas pievienotas laukumam, tiek aktivizēts atkārtots grieziens un parādās jauni simboli.
- Atkārtotā grieziņa laikā nevar parādīties jauni uzlīmju simboli.
- Visas karstās līnijas kopīgo vienotu karsto līniju reizinātāju, kas parādīts reizinātāju joslā laukuma augšpusē.
- Karstās līnijas var tikt uzzīmētas uz režģa ar šādām reizinātāja vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 183x.
- Kad uz izmaksas līnijas, ko atzīmē karstā līnija, veidojas laimesta kombinācija, karsto līniju reizinātāja vērtība tiek piemērota laimestam.



- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka zilais aerosola balons tiek nejauši aktivizēts pirms laimestu piešķiršanas.
- Kad zilais aerosola balons tiek aktivizēts, laukumam var tikt pievienots šāds skaits



simbolu: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15 vai 20.



- Simbolus var pievienot laukumam tikai tad, kad tiek aktivizēts zilais aerosola balons.



- Kad parādās  simbols, pastāv iespēja, ka zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts pēc tam, kad ir piešķirti visi laimesti.

- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam var tikt pievienoti  simboli

un  simboli.

- Uzgriežot vismaz 8  simbolus, tiek piešķirta *Steezy Skater* funkcija.

- Uzgriežot vismaz 7  simbolus un 1  simbolu, tiek piešķirta *Ink the City* funkcija.

- Uzgriežot vismaz 6  simbolus un 2  simbolus, tiek piešķirta *Tag and Dash* funkcija.

- Funkcijā piešķirto bezmaksas griezienu skaits tiek noteikts pēc uzgriežto simbolu skaita.

- Katrs uzgriežtais  un  simbols atbilst 1 bezmaksas griezienam.

-  un  simbolus var pievienot laukumam tikai tad, kad tiek aktivizēts zaļais uzlīmju rullis.

-  un  simboli var parādīties uz jebkura izmaksu tabulas simbola un uz  simboliem.

- Uzlīmes aktivizācijas animācija neietekmē rozā marķiera, zilā aerosola balona vai zaļā uzlīmju ruļļa mehānikas aktivizāciju.

- ,  un  simboli aizstāj visus izmaksas tabulas simbolus.

- Katra grieziena laikā vienlaikus var parādīties tikai viens katra krāsas



un  simbols.

WILD UZLĪMES simbola noteikumi

-  Simbols aizstāj visus izmaksas tabulas simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

-  Simboli var parādīties uz jebkura izmaksas tabulas simbola.

- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

STEEZY SKATER funkcijas noteikumi

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā pamatspēles mehāniku, turklāt ir lielāka iespēja uzgriezt



un



simbolus.

- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto simbolu skaits nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.



un



- Ja laukumam tiek pievienots 1  simbols, tiek piešķirts uzlabojums uz *Ink the City* funkciju.



- Ja laukumam tiek pievienoti 2  simboli, tiek piešķirts uzlabojums uz *Tag and Dash* funkciju.



- Pārejot uz jaunu bonusu, esošie bezmaksas griezieni un piešķirtie bezmaksas griezieni tiek pārnesti uz jauno funkciju.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.

INK THE CITY funkcijas noteikumi

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli un vismaz 1



simbols pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā pamatspēles mehānikas un visas karstās līnijas ir progresīvas, kas nozīmē, ka tās saglabā savas pozīcijas laukumā ar pieaugošu kopējo reizinātāja vērtību visā bonusa laikā.
- Katru reizi, kad rozā marķieris tiek aktivizēts funkcijas laikā, esošās karstās līnijas laukumā tiek aktivizētas un tiek pievienotas jaunas karstās līnijas.
- Vienlaikus kopējā reizinātāja vērtība nejauši palielinās par vienu no šādām vērtībām: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 183x.
- Ja rozā marķieris tiek aktivizēts vairākas reizes, katrā nākamajā aktivizācijā laukumam var tikt pievienots šāds karsto līniju skaits: 1 - 24.
- Ja rozā marķieris tiek aktivizēts, kad laukums jau ir pilns ar karstajām līnijām, karsto līniju reizinātāja vērtība palielinās, nepievienojot jaunas karstās līnijas.



- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto simbolu skaits nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.



- Ja laukumam tiek pievienots simbols, tiek piešķirts uzlabojums uz *Tag and Dash* funkciju.
- Pārejot uz jaunu funkciju, karstās līnijas, kopējā reizinātāja vērtība un esošie bezmaksas griezieni tiek pārnesti uz jauno bonusu kopā ar piešķirtajiem bezmaksas griezieniem.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.

TAG AND DASH funkcijas noteikumi

- Lai aktivizētu šo funkciju ar 8 - 20 bezmaksas griezieniem, vienlaikus jāuzgriež



simboli un vismaz 2



simboli pamatspēles laikā.

- Šī funkcija saglabā *Ink the City* funkcijas mehāniku un turklāt katrā griezienā garantēti

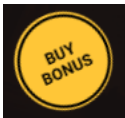
nolaižas 1  ,  vai  simbols.



- Kad zaļais uzlīmju rullis tiek aktivizēts, laukumam pievienoto nosaka šajā funkcijā piešķirto papildu bezmaksas griezienu skaitu.
- Šajā funkcijā papildu bezmaksas griezienu skaits, ko piešķir zaļais uzlīmju rullis, ir no 8 līdz 20.



- Simboli nevar parādīties 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 griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:

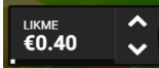
- o 5x lielāku bonus funkciju aktivizēšanas iespēju par cenu 3x no likmes apmēra;



- o griezienu ar garantētu 1 vai simbolu un attiecīgo funkciju par cenu 60x no likmes apmēra;
- o STEEZY SKATER funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
- o INK THE CITY 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. 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.